

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS X DESAIN PPRODUKSI BUSANA SMKS 3 IDHATA CURUP

Risti Yuni¹, Reni Kusmiarti²,

Prodi Pasca Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu

riztyyuni@gmail.com¹, renikusmiarti@umb.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengetahui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas X Desain Produksi Busana. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh pelaksanaan siklus I berlangsung baik tetapi kurang kondusif. Hasil rata-rata nilai 67,41 dengan ketuntasan belajar mencapai 58,6%. Dengan demikian, kegiatan pada siklus I perlu diulang agar hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran kontekstual dapat meningkat. Pelaksanaan siklus II berlangsung baik dan kondusif. Hasil rata-rata nilai 83,4 dengan ketuntasan belajar mencapai 99%. Dengan demikian, kegiatan pada siklus II ini tidak perlu diulang karena sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak 99% siswa mendapat nilai ≥ 80 . Dengan menggunakan metode bermain peran pada kemampuan menulis teks negosiasi, hasil belajar pada siswa kelas X Desain Produksi Busana.

Kata Kunci: *Menulis, Teks Negosiasi*

Abstrack

The purpose of this study is to determine how the role-playing method can improve the ability to write negotiation texts among students of Grade X in Fashion Production Design. This research employed classroom action research (CAR) with two cycles. Based on the findings, the implementation of Cycle I was carried out well, although the classroom atmosphere was not yet conducive. The average score was 67.41 with a learning mastery rate of 58.6%. Therefore, the activities in Cycle I needed to be repeated to improve student learning outcomes through the application of contextual learning methods. In Cycle II, the learning process was well-executed and more conducive. The average score increased to 83.4, and the mastery level reached 99%. Thus, the activities in Cycle II did not need to be repeated as they had exceeded the success indicator, with 99% of students achieving a score of ≥ 80 . Using the role-playing method in teaching negotiation text writing significantly improved the learning outcomes of Grade X students in Fashion Production Design.

Keywords: Writing, Negotiation Texts

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia yang harus dikuasai adalah keterampilan menulis. Menurut pendapat Abbas (2006:125 dalam Situmorang, 2021:166) keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Pada dasarnya tujuan menulis adalah sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Setiap jenis tulisan tentunya memiliki tujuan.

Kemampuan menulis menurut Priambodo (2021) adalah kemampuan yang sangat penting untuk meraih keberhasilan di masa depan. Sehingga, pada 2019, UNESCO mengidentifikasi kemampuan menulis sebagai keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk komunikasi, pembelajaran masa depan, partisipasi penuh dalam ekonomi, serta kehidupan politik dan sosial dan berbagai aspek lainnya dalam keseharian (Priambodo, 2021).

Berdasarkan observasi awal, kemampuan menulis siswa kelas X Desain Produksi Busana masih tergolong rendah, khususnya materi menulis teks negosiasi. Dari 32 siswa, terdapat 65% atau 21 siswa yang dinyatakan tidak lulus dengan rata-rata nilai di bawah 70, padahal jika mengacu pada Kerriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilainya adalah 80. Sementara itu baru 35% siswa atau 11 siswa yang telah lulus KKM. Selain itu, ada beberapa gejala yang melatar belakangi kemampuan siswa rendah, yaitu: 1) Adanya sebagian anak yang sulit menjawab pertanyaan secara sederhana bagaimana bernegosiasi dengan baik, 2) Adanya sebagian anak yang masih sulit berbicara dengan lancar, contohnya ketika mereka diminta bercerta di depan kelas. 3) Adanya sebagian anak sulit bercerita dengan bahasanya sendiri tentang pengamalan atau suatu peristiwa yang dialaminya, contoh ketika mereka bercerita tentang pengalaman masing-masing. 4) Adanya sebagian anak yang sulit mendengarkan pembicaraan guru. 5) Adanya sebagian anak yang sulit memahami percakapan guru. 6) Adanya sebagian anak yang sulit menanggapi setiap pembicaraan guru. Berdasarkan masalah di atas, maka perlu strategi belajar yang lebih memberdayakan siswa. Salah satu metode yang dapat mengaktifkan siswa dan menjamin tercapainya tujuan pendidikan adalah melalui metode pembelajaran bermain peran.

Fajriani dan Kurnia (2020:69) menyebutkan bahwa kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa anak, karena dengan bermain peran menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul tanpa harus merasa malu.

Ilsa dan Nurhafizah (2020: 1081) menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran yang dijalankan akan menjadi lebih tepat dan lancar jika kalau pendidik bisa memanfaatkan metode bermain peran ini secara benar yang mana perlu disesuaikan terlebih dahulu dengan kondisinya anak yang akan memainkan peran tersebut. Penelitian oleh Clarisa Anggraini dkk. di SMK Al-Fattah Kalitidu pada tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X TKJ. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 66 pada pra-siklus menjadi 76 pada siklus I dan 86 pada siklus II. Peningkatan ini mencakup aspek isi, struktur, kosakata, dan kalimat dalam teks negosiasi.

Penelitian di SMK Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi. Siswa kelas X TE-3 menunjukkan peningkatan dalam menulis teks negosiasi sesuai dengan struktur yang benar, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup. Metode ini juga meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa.

Penelitian oleh Juwita Nursafitri dan Irpan Maulana di SMA Negeri 1 Purwadadi pada tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing efektif dalam pembelajaran teks negosiasi. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,67 pada pretest menjadi 82 pada posttest setelah penerapan metode ini. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa.

Penelitian oleh Moh. David Bahtiar dkk. yang dipublikasikan pada tahun 2024 menyoroiti bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran teks negosiasi. Metode ini membantu siswa memahami struktur dan kaidah teks negosiasi melalui praktik langsung, sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan menulis Teks Negosiasi dengan metode bermain peran pada siswa kelas X Desain Produksi Busana SMKS 3 IDHATA Curup”.

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah Mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi dengan metode bermain peran pada siswa kelas X Desain Produksi Busana dapat ditingkatkan. Dan Mengetahui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi dengan pada siswa kelas X Desain Produksi Busana dapat ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Desain Produksi Busana SMKS 3 IDHATA Curup. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 29 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Observasi – Dilakukan untuk mengamati perilaku dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Tes Tertulis – Dilakukan dengan memberikan pre-test dan post-test kepada siswa untuk menilai kemampuan menulis teks negosiasi. Dokumentasi – Digunakan untuk mendokumentasikan hasil pembelajaran dan nilai siswa. Catatan Lapangan – Digunakan untuk mencatat temuan-temuan selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Prosesnya meliputi: Menghitung nilai rata-rata hasil tes siswa pada setiap siklus. Menghitung persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Membandingkan hasil belajar antar siklus untuk melihat peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi. Menganalisis data observasi dan refleksi untuk mengidentifikasi masalah dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya Skenario Tindakan Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dijalani, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diambil dari pengamatan dan evaluasi guru pada siswa kelas X Desain Produksi Busana di SMK S3 IDHATA Curup. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus satu kali pertemuan 90 menit meliputi empat tahap yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian diambil melalui hasil observasi siswa, hasil tes siklus tindakan dan hasil tes akhir dari semua siklus. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelumnya, maka peneliti mengadakan tes awal dengan waktu 30 menit. Sebelum siklus tindakan II dilanjutkan peneliti harus mengetahui temuan-temuan yang dilaksanakan pada siklus tindakan I, sebagai acuan pada

SIKLUS I

1. Perencanaan: 1). identifikasi masalah dan perumusan masalah berdasarkan refleksi pada siklus I. 2) Merancang kembali pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar siswa, tiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. 3) Menentukan kembali kolaborasi dengan teman sejawat sebagai partner penelitian. 4). merancang lembar observasi untuk siswa. 5) Merancang lembar observasi untuk guru. 6) Merancang kembali lembar kerja siswa. 7) Merancang kembali tes formatif.
2. Tindakan: 1) Guru menyiapkan kembali alat peraga yang diperlukan. 2) Guru mengadakan presensi kembali terhadap kehadiran siswa. 3) Guru mengadakan tanya jawab yang mengarah pada materi pelajaran. 4) Guru membagikan kembali lembar kerja siswa (LKS) untuk dikerjakan secara berkelompok. 5) Guru dapat memberi bantuan secara individual apabila ada kesalahan yang dialami siswa. 6) Guru memberikan score terhadap hasil kerja kelompok yang berhasil secara cemerlang dan kelompok yang dipandang kurang berhasil dalam menyelesaikan tugas. 7) Guru memberikan materi secara singkat menjelang pemberian tugas kelompok. 8) Guru mengadakan tes-tes kecil berdasarkan fakta yang diperoleh siswa.

3. Pengamatan : a. Pengamatan terhadap siswa: 1) Perlengkapan peralatan siswa. 2) Perhatian terhadap guru cara menjelaskan materi pelajaran. 3) Kerjasama dalam kelompok. b. Sarana dan Prasarana: 1) Situasi kelas yang menyenangkan. 2) Penataan tempat duduk siswa. 3) Buku-buku pelajaran yang menunjang. 4) Alat-alat peraga yang diperlukan.
4. Refleksi Kelebihan: Siswa mulai terlibat aktif dalam kelompok., Beberapa siswa dapat memahami struktur teks negosiasi. Kekurangan: Suasana kelas belum kondusif, penjelasan materi kurang rinci, LKS masih membingungkan beberapa siswa, belum semua siswa bekerja sama optimal. Tindak lanjut: Menyusun LKS yang lebih sistematis, memperkuat kerja kelompok, dan memotivasi siswa melalui reward.

TABEL HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	SW 1	80	Kompeten
2	SW 2	60	Tidak Kompeten
3	SW 3	85	Kompeten
4	SW 4	60	Tidak Kompeten
5	SW 5	65	Tidak Kompeten
6	SW 6	60	Tidak Kompeten
7	SW 7	65	Tidak Kompeten
8	SW 8	65	Tidak Kompeten
9	SW 9	80	Kompeten
10	SW 10	60	Tidak Kompeten
11	SW 11	75	Kompeten
12	SW 12	65	Tidak Kompeten
13	SW 13	70	Tidak Kompeten
14	SW 14	70	Kompeten
15	SW 15	70	Tidak Kompeten
16	SW 16	90	Kompeten
17	SW 17	65	Tidak Kompeten
18	SW 18	80	Kompeten
19	SW 19	80	Kompeten
20	SW 20	85	Kompeten
21	SW 21	80	Kompeten
22	SW 22	80	Kompeten
23	SW 23	80	Kompeten
24	SW 24	80	Kompeten
25	SW 25	80	Kompeten
26	SW 26	95	Kompeten
27	SW 27	80	Kompeten
28	SW 28	60	Tidak Kompeten
29	SW 29	85	Kompeten

Langkah-langkah Analisis Data secara Kuantitatif

1. Menghitung Nilai Rata-rata

Rata-rata nilai = (Jumlah nilai seluruh siswa) ÷ (Jumlah siswa).

Siklus I

Jumlah Nilai = 1955

Jumlah siswa = 29

Rata-rata = $1955 / 29 = 67,41$

2. Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase = (Jumlah siswa tuntas ÷ Jumlah siswa) × 100%.

Siklus I

Siswa yang kompeten = 17

Persentase = $(17/29) \times 100\% = 58,6\%$

Pelaksanaan siklus I berlangsung baik tetapi kurang kondusif. Hasil rata-rata nilai 67,41 dengan ketuntasan belajar mencapai 58,6%. Dengan demikian, kegiatan pada siklus I perlu diulang agar hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran kontekstual dapat meningkat.

Siklus II

1. Perencanaan: 1). identifikasi masalah dan perumusan masalah berdasarkan refleksi pada siklus I. 2) Merancang kembali pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar siswa, tiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. 3) Menentukan kembali kolaborasi dengan teman sejawat sebagai partner penelitian. 4). merancang lembar observasi untuk siswa. 5) Merancang lembar observasi untuk guru. 6) Merancang kembali lembar kerja siswa. 7) Merancang kembali tes formatif.
2. Tindakan: 1) Guru menyiapkan kembali alat peraga yang diperlukan. 2) Guru mengadakan presensi kembali terhadap kehadiran siswa. 3) Guru mengadakan tanya jawab yang mengarah pada materi pelajaran. 4) Guru membagikan kembali lembar kerja siswa (LKS) untuk dikerjakan secara berkelompok. 5) Guru dapat memberi bantuan secara individual apabila ada kesalahan yang dialami siswa. 6) Guru memberikan *score* terhadap hasil kerja kelompok yang berhasil secara cemerlang dan kelompok yang dipandang kurang berhasil dalam menyelesaikan tugas. 7) Guru memberikan materi secara singkat menjelang pemberian tugas kelompok. 8) Guru mengadakan tes-tes kecil berdasarkan fakta yang diperoleh siswa.
3. Pengamatan: a. Pengamatan terhadap siswa: 1) Perlengkapan peralatan siswa. 2) Perhatian terhadap guru cara menjelaskan materi pelajaran. 3) Kerjasama dalam kelompok. b. Sarana dan Prasarana: 1)

Situasi kelas yang menyenangkan. 2) Penataan tempat duduk siswa. 3) Buku-buku pelajaran yang menunjang. 4) Alat-alat peraga yang diperlukan.

4. Refleksi Kelebihan: Siswa menunjukkan keterlibatan aktif. 1) Semua kelompok menyelesaikan tugas tepat waktu. 2) Keaktifan dan antusias siswa meningkat. 3) Nilai siswa hampir seluruhnya mencapai KKM. Kekurangan: Hanya 1 siswa yang belum mencapai kompetensi karena kendala pribadi.

Kesimpulan Refleksi: Metode bermain peran berhasil meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi secara signifikan dan dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran efektif dalam pengajaran teks negosiasi di kelas X SMK.

TABEL HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS KE II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	SW 1	85	Kompeten
2	SW 2	80	Kompeten
3	SW 3	90	Kompeten
4	SW 4	80	Kompeten
5	SW 5	80	Kompeten
6	SW 6	70	Tidak Kompeten
7	SW 7	80	Kompeten
8	SW 8	80	Kompeten
9	SW 9	85	Kompeten
10	SW 10	80	Kompeten
11	SW 11	85	Kompeten
12	SW 12	85	Kompeten
13	SW 13	80	Kompeten
14	SW 14	80	Kompeten
15	SW 15	80	Kompeten
16	SW 16	95	Kompeten
17	SW 17	80	Kompeten
18	SW 18	85	Kompeten
19	SW 19	85	Kompeten
20	SW 20	90	Kompeten
21	SW 21	85	Kompeten
22	SW 22	85	Kompeten
23	SW 23	85	Kompeten
24	SW 24	85	Kompeten
25	SW 25	80	Kompeten
26	SW 26	95	Kompeten
27	SW 27	85	Kompeten
28	SW 28	80	Kompeten
29	SW 29	85	Kompeten

Langkah-langkah Analisis Data secara Kuantitatif

1. Menghitung Nilai Rata-rata

Rata-rata nilai = (Jumlah nilai seluruh siswa) ÷ (Jumlah siswa).

Siklus II

Jumlah Nilai = 2418

Jumlah Siswa = 29

Rata-rata = $2418 / 29 = 83,4$

2. Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase = (Jumlah siswa tuntas ÷ Jumlah siswa) × 100%.

Siklus II

Siswa yang kompeten = 28

Persentase = $(28/29) \times 100\% = 99\%$

3. Membandingkan Hasil Antarsiklus

Menganalisis peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II untuk melihat efektivitas tindakan.

- Peningkatan nilai rata-rata:

$$83,4 - 67,41 = 15,99 \text{ poin}$$

- Peningkatan persentase ketuntasan

$$99\% - 58,6\% = 40,4\%$$

4. Menginterpretasikan Hasil Observasi dan Catatan Lapangan

- Mencatat perkembangan aktivitas siswa (misalnya: keaktifan, kerjasama kelompok).

- Mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar.

Nilai rata-rata meningkat dari 67,41 menjadi 83,4

- Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 58,6% menjadi 99%

Pada siklus I, pembelajaran berjalan cukup baik namun belum sepenuhnya kondusif. Banyak siswa masih kesulitan dalam memahami struktur teks negosiasi dan belum sepenuhnya aktif dalam kegiatan kelompok. Hal ini tercermin dari hasil rata-rata nilai siswa sebesar 67,41, dan hanya 58,6% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai ≥ 80 . Capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan dalam siklus II, pembelajaran berlangsung lebih terarah dan interaktif. Guru memberikan materi lebih jelas, alat bantu pembelajaran lebih lengkap, dan LKS disederhanakan agar mudah dipahami siswa. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan

kolaboratif. Hasilnya, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,4, dengan 99% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II mencapai 15,99 poin, dan ketuntasan belajar meningkat sebesar 40,4%. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan dampak positif yang kuat terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Metode ini memungkinkan siswa berlatih secara langsung dalam situasi simulatif yang menyerupai negosiasi nyata. Siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga mempraktikkan penggunaan bahasa persuasif, menyusun argumen, dan memahami struktur teks seperti: orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup.

Metode bermain peran juga mendorong peningkatan aspek sosial dan komunikasi siswa, seperti kerja sama kelompok, saling menghargai pendapat, dan keberanian mengemukakan ide. Hal ini sesuai dengan pendapat Fajriani dan Kurnia (2020) yang menyatakan bahwa bermain peran efektif dalam melatih kemampuan berbahasa karena siswa lebih leluasa berinteraksi dan mengungkapkan gagasan.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis teks negosiasi. Metode ini sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK, yang menuntut pendekatan praktis, kontekstual, dan partisipatif.

Adapun grafik rekapitulasi hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I, dan dilanjutkan dengan siklus II dapat digambarkan sebagaimana berikut ini:



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa gambaran kemampuan menulis negosiasi siswa dikategorikan baik sekali dengan skor siswa rata-ratanya 83,5. Gambaran dari kelima dimensi yang dinilai berupa dimensi kesesuaian judul dengan isi dengan skor 480, nilai rata-rata 82,5. Dengan demikian diketahui kemampuan siswa pada dimensi kesesuaian judul dengan isi adalah baik sekali.

Dimensi ketepatan penggunaan bahasa skor 370, dengan skor siswa rata-ratanya 84,16. Berdasarkan data diketahui kemampuan siswa pada dimensi kesesuaian judul dengan isi adalah baik sekali. Dimensi ketiga yaitu ketepatan penggunaan ejaan skor 380, dengan skor siswa rata-ratanya 85,83, dengan demikian diketahui kemampuan siswa pada dimensi ketepatan penggunaan ejaan juga baik sekali.

Skor ketepatan pengembangan uraian dengan tema atau dimensi keempat yaitu 490, dengan nilai rata-rata 81,8. Berdasarkan data tersebut diketahui kemampuan siswa pada dimensi ketepatan pengembangan uraian dengan tema juga ditemukan baik sekali. Sementara untuk dimensi kohesi dan koherensi antar paragraf adalah 485, dengan skor siswa rata-ratanya 81,8, dengan demikian diketahui kemampuan siswa pada dimensi kohesi dan koherensi antar paragraf juga dinyatakan baik sekali.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, Nur Ayni Sri. 2021. *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Riau: Dotplus Publisher.
- Ayu Fatimah R, dkk. 2024. *Pengaruh Kurikulum Merdeka Dalam Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran di MAN 1 Kulon Progo*. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan Vol.2, No.1 Januari 2024.
- Fajriani, Citra dan Kurnian, Selia Dwi. 2020. *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Dini Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Baccoe Kabupaten Bone*. Jurnal Educhild, Vol. 2 No. 2 Desember 2020.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. . (2020). *Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4 (2), 1080–1090. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571>
- Jamaris, M. (2019). *Kreativitas Belajar Siswa*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Juwairia, dkk. 2022. *Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Quizizz Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*. JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp> Volume 9 (1), 2022, 15-26.
- Mardiana Wiwik. 2020. *Kolaborasi Dan Kreatifitas Melalui Teknologi Prosiding Seminar Nasional*
- Moleong, J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Nahuda, dkk 2023. *Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas Di Sma Negeri 1 Pare Kediri*. Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat. Vol. 06 No. 05, September-Oktober 2023. p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749. hal. 523-529

- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah mada University Pres/
- Patongai, D. D. P. U. S., B, N., Karim, H., & Saparuddin, S. (2022). Pemanfaatan Canva For Education untuk meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar Bagi Guru Sekolah Menengah. SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat; Vol 2, No 2 (2022): Oktober; 130-137 ; 2808-9812. <https://ojs.unm.ac.id/smart/article/view/38526>.
- Ria Musfufah, dkk. 2022. *Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2 STKIP PGRI BANJARMASIN.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Ramzi, Muhammad. LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Cerme: Undergraduate thesis, STIKOM. 2013 Surabaya <http://sir.stikom.edu/100/5/BAB%20111.pdf>.
- Rastal, J., 1 , A., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). *Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>.
- Subianto, Reni Kusmiarti, Man hakim, Yanti Paulina (2024). *Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi*. Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No.4.
- Sahil Isran. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Mahasiswa Biologi*. IAIN TernateJurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari 2023, 9 (1), 195-197. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7519827>. p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364.
- Tolere, A. B., Iskandarsyah, M. Y., & Ansar, A. (2023). *Strategi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital*. Mujaddid: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Islam; Vol 1, No 1 (2023): April; 36-45 ; AL-ULAMA: Jurnal Penelitian Dan Kajian Islam; Vol 1, No 1 (2023): April; 36-45 ; 10.33096/Mujaddid.V1i1. <https://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/mujaddid/article/view/237>.