

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Santi Mustika Wati¹, Retno Winarni²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email penulis korespondensi: santimustika@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Oktober 2025

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 November 2025

Diterima: 1 Desember 2025

Kata Kunci:	Abstrak
monopoly game; writing; rhymes;	<i>This study aims to describe the use of monopoly game learning media to improve the ability to write pantun of grade V students of SDN Banyuanyar 1, explain the obstacles and solutions, and describe the results of improving the ability to write pantun. The subjects of this study were grade V teachers and 28 students. Data collection involved tests and non-tests, while data analysis followed the Miles and Huberman model data reduction, presentation, conclusion drawing, and verification. The use of monopoly game learning media to improve the ability to write pantun has obstacles faced by students, one of which is being less active in learning activities. Improvements that can be made based on these obstacles are that teachers create interesting learning media so that students remain focused on learning. The ability to write pantun has increased from cycle 1 and cycle 2 by 89%.</i>

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 1, Februari, 2026, Halaman. 379-387

doi: : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.379-387>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Pendidikan adalah sebuah investasi jangka panjang yang melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam sebuah usaha sadar. Usaha ini diwujudkan melalui serangkaian kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang diselenggarakan secara formal di sekolah maupun informal di luar sekolah, serta berlangsung secara berkelanjutan sepanjang hayat (Ardhani et al., 2021). Pendidikan formal yang termasuk dalam program wajib belajar di Indonesia dimulai dari tingkat sekolah dasar (Asriyanti & Purwati, 2020).

Jenjang pendidikan dasar, pelajaran Bahasa Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan (Pattiasina et al., 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis dapat dipelajari secara bersamaan, sehingga keduanya diintegrasikan sebagai bagian dari keterampilan berbahasa.

Menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan melalui simbol-simbol bahasa (Sukirman, 2020). Kegiatan menulis tidak hanya sekadar menuangkan pikiran dan perasaan, tulisan juga menjadi sarana untuk berbagi ide, pengetahuan, dan pengalaman hidup (Kencana Sari et al., 2019). Kemampuan menulis berkembang secara bertahap melalui proses pembelajaran dan latihan yang konsisten (Tabelessy, 2019). Kegiatan menulis dapat menjadi sarana untuk mengungkapkan isi pikiran seseorang melalui tulisan (Asari, 2020).

Pantun adalah karya sastra lama dari melayu yang kemudian dipopulerkan di Indonesia (Anggreini et al., 2024). Pantun memiliki ciri khas tersendiri baik dalam struktur, gaya, maupun fungsinya dalam kehidupan. Kemampuan menulis pantun merupakan salah satu bentuk apresiasi terhadap karya sastra yang bertujuan menghibur pendengar atau pembaca lewat penggunaan dan permainan kata-kata yang menarik (Resnani, 2021). Kemampuan menulis pantun adalah kegiatan kreatif karena melibatkan apresiasi dan interpretasi kehidupan yang kemudian diwujudkan dalam bentuk karya tulis (Lebu et al., 2020).

Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil observasi di SDN Banyuanyar 1 Surakarta, diketahui bahwa keterampilan menulis pantun peserta didik kelas 5 masih tergolong rendah, dengan hanya 18% yang telah mampu menulis pantun dengan baik. Hal ini terlihat ketika peserta didik mengerjakan soal pra tindakan. Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas V didapatkan hasil yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan peserta didik yang kurang aktif karena merasa bosan. Kurangnya fokus peserta didik selama pembelajaran menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep pantun dan menghasilkan karya berkualitas. Guru perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran untuk mengatasi masalah yang ada di kelas.

Keadaan Terkini Penelitian

Usaha dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan secara kreatif memilih media pembelajaran yang sesuai. Langkah-langkah dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan cara yang kreatif. Guru memerlukan media

pembelajaran yang tepat guna memaksimalkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam hal keterampilan menulis pantun (Hasan et al., 2021).

Penelitian sejenis yang dilakukan oleh menyatakan bahwa hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan keberhasilan media ini dalam berbagai aspek, mencakup kevalidan materi dan media, efektivitas, dan kepraktisan. Monopoli pantun (MONOTUN) terbukti sebagai solusi inovatif dan efektif dalam mendukung keterampilan menulis pantun Peserta didik kelas V SD, dengan memberikan media interaktif dan keterlibatan peserta didik (Abrika & Damayanti, 2024).

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang menarik untuk materi pantun dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Media permainan monopoli efektif digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa. (Dwi Rohmah, 2023). Media pembelajaran ini dapat membantu peserta menguasai struktur pantun, memperkaya kosakata, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan melaksanakan suatu Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penggunaan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Peserta didik Kelas V SDN Banyuanyar 1 Tahun Ajaran 2024/2025”.

METODE

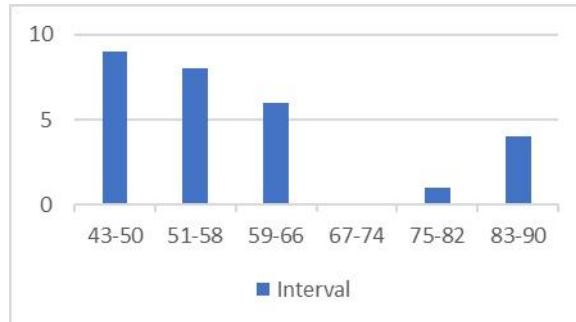
Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yakni pendekatan yang dilakukan di kelas oleh guru untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan, maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga target persentase tercapai. Subjek penelitian ini meliputi guru kelas V dan 28 peserta didik, terdiri dari 8 perempuan dan 20 laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menulis pantun. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tahap pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Siskayanti & Chastanti, 2022). Teknik validitas data dilakukan melalui triangulasi teknik dan sumber. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan target persentase ketuntasan, yaitu minimal 75% dari total jumlah peserta didik.

HASIL

1.1. Pra Tindakan

Penelitian dengan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun dilakukan pada kelas V di SDN Banyuanyar 1 tahun ajaran 2024/2025. Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebelum pelaksanaan tindakan dengan tujuan untuk mengevaluasi kemampuan menulis pantun peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran berupa permainan monopoli. Kondisi awal kemampuan menulis pantun peserta didik tergolong rendah, yang terlihat dari hasil nilai tes pra tindakan. Tes yang dilakukan terlihat hanya 5 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan. Hasil wawancara dengan peserta didik mengungkapkan adanya kendala dalam proses

pembelajaran. Hambatan yang terlihat yaitu peserta didik merasa cepat bosan dengan metode pembelajaran karena guru hanya ceramah tidak menggunakan media. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi Pra Tindakan

Gambar 1 menampilkan grafik distribusi frekuensi sebelum tindakan, yang terdiri dari enam interval nilai dengan frekuensi yang bervariasi pada setiap intervalnya. Interval nilai 43-50 terdapat 9 anak, interval nilai 51-58 terdapat 8 anak, interval nilai 59-66 terdapat 6 anak, interval 75-82 terdapat 1 anak, dan interval 83-90 terdapat 4 anak. Tabel distribusi frekuensi pra tindakan sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pra Tindakan

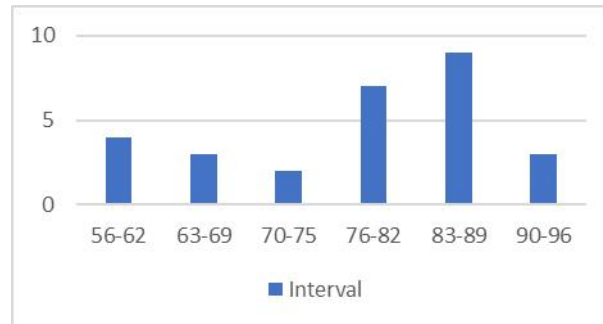
Nilai	Pra Tindakan		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	
43-50	9	32%	Tidak Tuntas
51-58	8	29%	Tidak Tuntas
59-66	6	21%	Tidak Tuntas
67-74	0	0%	Tidak Tuntas
75-82	1	4%	Tidak Tuntas
83-90	4	14%	Tuntas
Jumlah	28	100%	-
Nilai Tertinggi	88		
Nilai Terendah	43		
Rata-rata Nilai	58		
Peserta Didik Tuntas	5	18%	
Peserta Didik Belum Tuntas	23	82%	

Tabel 1 menyajikan distribusi frekuensi sebelum tindakan dengan rata-rata nilai sebesar 51,81. Sebanyak 5 peserta didik atau 18% masuk dalam kategori tuntas, sedangkan 23 peserta didik atau 82% masih berada dalam kategori belum tuntas. Hasil pra tindakan ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V SDN Banyuwang 1 masih tergolong rendah.

1.2. Siklus 1

Observasi siklus 1 dalam pelaksanaan media pembelajaran permainan monopoli menunjukkan pertemuan 1 kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, namun ada beberapa langkah pembelajaran yang belum dilaksanakan seperti pengkondisian peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran. Guru masih belum mampu memberikan motivasi untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Pertemuan 2 guru sudah melaksanakan langkah pembelajaran yang belum dilakukan pada pertemuan 1 serta sudah melakukan langkah pembelajaran yang sesuai dengan modul. Hambatan siklus 1 yaitu peserta didik terlihat belum

fokus pada pembelajaran dan kurang terlibat dalam diskusi. Perbaikan dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif, memberikan motivasi, dan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik. Peserta didik menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok sesuai dengan bimbingan dari guru.



Gambar 2. Grafik Distribusi Frekuensi Siklus 1

Gambar 2 menunjukkan grafik distribusi frekuensi siklus 1 yang memiliki 6 interval nilai dengan masing-masing frekuensi yang berbeda. Interval nilai 56-62 terdapat 4 anak, interval nilai 63-69 terdapat 3 anak, interval nilai 70-75 terdapat 2 anak, interval 76-82 terdapat 7 anak, dan interval 83-89 terdapat 9 anak, interval 90-96 terdapat 3 anak. Tabel 2 distribusi frekuensi siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Siklus 1

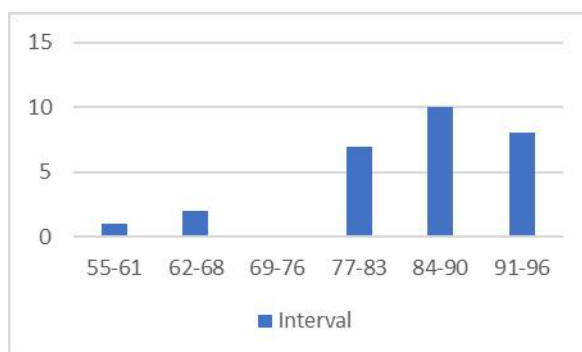
Nilai	Siklus 1		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	
56-62	4	14%	Tidak Tuntas
62-68	3	11%	Tidak Tuntas
68-74	2	7%	Tidak Tuntas
75-81	7	25%	Tuntas
82-88	9	32%	Tuntas
89-95	3	11%	Tuntas
Jumlah	28	100%	-
Nilai Tertinggi	92		-
Nilai Terendah	56		-
Rata-rata Nilai	77		-
Peserta Didik Tuntas	19	68%	-
Peserta Didik Belum Tuntas	9	32%	-

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 77. Siklus 1, terdapat 19 peserta didik yang mencapai ketuntasan, dengan persentase sebesar 68%. Peserta didik belum mencapai ketuntasan setara dengan persentase 32% yang berjumlah 9 anak.

3.3 Siklus 2

Hasil observasi menunjukkan siklus 2 terdapat satu aspek yang belum terpenuhi pada pertemuan 1 yaitu mengkondisikan peserta didik, sedangkan pertemuan 2 semua langkah pembelajaran terlaksana sesuai dengan modul. Hambatan yang terjadi pada siklus 2 yaitu peserta didik masih belum mampu memanfaatkan waktu untuk mengerjakan soal evaluasi dengan baik. Perbaikan yang

dapat dilakukan yaitu guru menetapkan kesepakatan mengenai waktu agar peserta didik dapat memanfaatkan waktu.



Gambar 3. Grafik Distribusi Frekuensi Siklus 2

Berdasarkan Gambar 3, terdapat lima interval nilai pada siklus 2. Interval nilai 55-61 terdapat 1 anak, interval 62-68 terdapat 2 anak, interval 77-83 terdapat 7 anak, interval nilai 84-90 terdapat 10, dan interval 91-98 terdapat 8 peserta didik.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Siklus 2

Nilai	Siklus 2		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	
55-61	1	4%	Tidak Tuntas
62-68	2	7%	Tidak Tuntas
69-76	0	0%	Tidak Tuntas
77-83	7	25%	Tuntas
84-90	10	36%	Tuntas
91-97	8	29%	Tuntas
Jumlah	28	100%	-
Nilai Tertinggi	95		
Nilai Terendah	56		
Rata-rata Nilai	83		
Peserta Didik Tuntas	25	89%	
Peserta Didik Belum Tuntas	3	11%	

Tabel 3 menunjukkan distribusi frekuensi pada siklus 2, dengan nilai rata-rata sebesar 83. Nilai tertinggi mencapai 95 dan nilai terendah adalah 56. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan berjumlah 25 anak, dengan persentase 98%. Peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 anak, yang setara dengan persentase 11%. Penelitian ini sesuai dengan pengembangan media monopoli misi pantun (mosipan) telah memenuhi kriteria valid yang ditinjau berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi (Dwi et al., 2024). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan keberhasilan media ini, mencakup kevalidan materi dan media, efektivitas, dan kepraktisan.

PEMBAHASAN

Kemampuan menulis adalah kegiatan yang produktif serta ekspresif, dikarenakan menghasilkan bentuk tulisan yang mengandung pesan yang digunakan menyampaikan suatu hal oleh penulis (Sari et al., 2020). Kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan idea atau gagasan dalam bentuk tulisan sangat berpengaruh dalam keberhasilan menulis pantun (Hendriana & Mulyani, 2024). Menulis pantun memerlukan keterampilan khusus karena harus memperhatikan ciri-ciri pantundengan baik dan benar.

Kemampuan menulis pantun membutuhkan pengolahan kosa kata yang baik, terutama ketika membuat sampiran dan isi harus memperhatikan rima (Sholihah et al., 2022). Pemanfaatan permainan monopoli sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar dapat mendorong terciptanya proses belajar yang menarik, kaya dengan ide-ide baru, melibatkan peserta didik secara aktif, serta memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir mereka (Lestari et al., 2021). Berdasarkan uraian tersebut penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V SDN Banyuanyar 1 tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes sebelum tindakan, diketahui bahwa kemampuan menulis pantun peserta didik masih tergolong lemah. Peneliti bersama guru kelas merencanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun. Penggunaan permainan monopoli dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membangkitkan semangat dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, karena kegiatan belajar tidak membosankan serta materi yang diberikan oleh guru dapat dipahami dengan mudah. Penelitian yang mendukung efektivitas media permainan monopoli sebagai alat bantu pembelajaran diantaranya dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Media pembelajaran permainan monopoli mudah dipahami peserta didik karena sudah familier sebagai permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh beberapa orang. Dengan demikian, penggunaan monopoli bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai kemampuan menulis pantun peserta didik yang mengalami kenaikan setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Tanggapan positif peserta didik terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan

meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi, serta dalam penguasaan struktur serta kaidah penulisan pantun. Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan dalam mengatasi permasalahan terkait kemampuan menulis pantun. Implikasi praktisnya dapat digunakan sebagai rekomendasi bagi guru kelas dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Abrika, V. V., & Damayanti, M. I. (2024). Pengembangan media monopoli pantun (Monotun) untuk keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 154–163.
- Anggreini, A., Amanda, D. R., Dalimunthe, F. A., & Utami, W. (2024). Analisis keterampilan menulis siswa melalui pantun. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(1), 421–432. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpi>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Asari, D. A. (2020). Penggunaan metode sugesti imajinasi untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(6), 39–43. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39707>
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Analisis faktor kesulitan belajar ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p079>
- Dwi, H., et al. (2024). Pengembangan media monopoli misi pantun (MOSIPAN) untuk pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. *International Journal of Elementary School*, 271–280.
- Dwi Rohmah, N. (2023). Implementation of character education in mathematics learning in elementary school. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 13–18.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hendriana, E. C., & Mulyani, S. (2024). Analisis kemampuan menulis pantun pada siswa kelas V SDN 94 Singkawang. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 45–54.
- Kencana Sari, F. F., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Keefektifan model pembelajaran inquiry dan discovery learning bermuatan karakter terhadap keterampilan proses ilmiah siswa kelas V dalam pembelajaran tematik. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.929>
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis kemampuan menulis pantun siswa kelas V SD. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 1(2), 86–96. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2934>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas

- III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidik*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Pattiasina, P. J., Sutarto, Padli, A., Oci, M., Handayani, L., & Sanulita, H. (2024). Pengaplikasian model pembelajaran examples non examples dan efeknya terhadap keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 14(1), 400–407.
- Resnani, R. (2021). Meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa melalui model multiliterasi. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 62–69. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.1.62-69>
- Sari, Y., Atmojo, I. R. W., & Karsono, K. (2020). Peningkatan keterampilan menulis pantun melalui penggunaan model pembelajaran concept sentence pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan)*, 6(3), 140. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i3.44045>
- Sholihah, N. A., Slamet, S. Y., & Lestari, L. (2022). Pengaruh model pembelajaran think talk write (TTW) dan motivasi belajar terhadap keterampilan menulis pantun pada kelas IV SD. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5). <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i5.47178>
- Siskayanti, J., & Chastanti, I. (2022). Analisis karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1508–1516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2151>
- Sukirman. (2020). Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1–10. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>
- Tabelessy, N. (2019). Kreativitas menulis karangan persuasi siswa SMP. *Jurnal Tahuri*, 16(2), 35–46. <https://doi.org/10.30598/tahurivol16issue2page35-46>