



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Efektivitas Model Inquiry Learning berbantuan Media Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi

Laura Kusuma Wardani¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

laurakusumaw@gmail.com

abstrak— Model *Inquiry Learning* (IL) dipandang sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu menstimulasi siswa untuk berpikir kritis dan menelaah suatu persoalan secara lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan menilai efektivitas penerapan *Inquiry Learning* yang dipadukan dengan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis teks narasi. Metode yang digunakan ialah *quasi-eksperimen*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis yang cukup mencolok; nilai rata-rata pretest sebesar 64 meningkat menjadi 90 pada saat posttest. Nilai N-Gain mencapai 0,70 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan uji t menghasilkan angka 11,1048 – jauh melebihi t tabel 2,0930 pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Inquiry Learning* berbantuan komik digital terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi siswa.

Kata kunci— *Inquiry Learning*, komik digital, kemampuan menulis.

Abstract— The *Inquiry Learning* (IL) model is regarded as one of the learning models capable of stimulating students to think critically and examine an issue more deeply. This study aims to assess the effectiveness of applying *Inquiry Learning* combined with digital comic media in improving students' ability to write narrative texts. The method used is quasi-experimental. The results of the study show a significant improvement in writing skills; the average pretest score of 64 increased to 90 in the posttest. The N-Gain score reached 0.70, which falls into the high category, while the t-test yielded a figure of 11.1048 – far exceeding the t-table value of 2.0930 at a significance level of 0.05. Based on these findings, it can be concluded that the use of the *Inquiry Learning* model assisted by digital comics is proven effective in developing students' narrative writing skills.

Keywords— *Inquiry Learning*, digital comics, writing skills

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan kecakapan individu dalam menyampaikan ide, pemikiran, emosi, pengetahuan, maupun pengalaman melalui bentuk tulisan secara terstruktur melalui proses yang bertahap dan berkesinambungan, sehingga pembaca mampu memahami dengan jelas gagasan yang ingin disampaikan penulis (Julia & Hanifah, 2014). Menulis juga dapat dimaknai sebagai keterampilan menuangkan pikiran menjadi rangkaian tulisan yang teratur dan jelas dan sistematis (Waruwu, 2022). Untuk menciptakan tulisan yang baik, seorang penulis harus menguasai sejumlah kompetensi, seperti menentukan topik, menetapkan tujuan

penulisan, memahami calon pembaca, memilih bentuk tulisan yang sesuai, mengembangkan unsur cerita, menggunakan kaidah bahasa dengan tepat, serta menyusun gagasan secara runtut dan padu (Julia & Hanifah, 2014).

Aktivitas menulis pada dasarnya bertujuan menyampaikan ide atau informasi kepada pembaca melalui penggunaan bahasa dalam bentuk tulisan sebagai medianya, sedangkan isi tulisan mencakup gagasan, ide, pikiran, serta perasaan penulis (Lestari, 2017). Selain itu, menulis juga memiliki nilai penting tersendiri karena tujuan dalam menulis dapat mendorong seseorang untuk memahami, mendalami, dan menghargai setiap karya yang dihasilkan (Batin, 2022). Melalui kegiatan menulis, peserta didik diharapkan mampu menata serta mengembangkan pikiran menjadi bentuk tulisan yang terstruktur, kreatif, dan bernilai (Mahmur dkk., 2021).

Menulis memiliki berbagai manfaat penting dalam pengembangan diri seseorang. Menurut Mustikowati dkk. (2016), aktivitas menulis mampu mengasah kecerdasan, menumbuhkan inisiatif dan kreativitas, membangun rasa percaya diri, serta mendorong seseorang untuk lebih giat dan terampil dalam mencari serta menghimpun informasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Dalman (2021) juga menyatakan bahwa menulis berperan dalam peningkatan kecerdasan, pengembangan kreativitas, penumbuhan keberanian, dan pendorong kemauan untuk mencari serta mengolah informasi. Selain itu, Safarina dkk. (2022) menambahkan bahwa menulis tulisan yang ekspresif bukan hanya memajukan pengertian, melainkan juga mengukuhkan kecakapan berinteraksi antarpribadi, membantu mengekspresikan diri, mengurangi beban emosional, serta meningkatkan kesiapan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

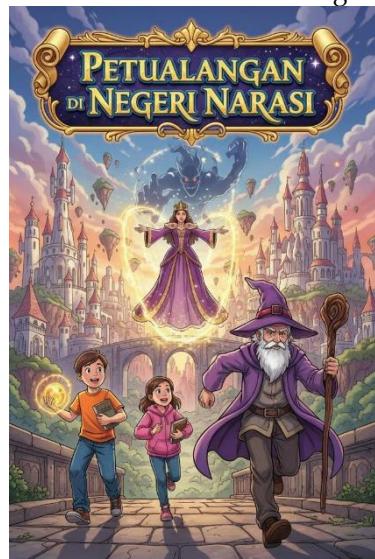
Teks narasi merupakan jenis teks yang berisi karangan yang disusun secara runtut berdasarkan urutan waktu atau kronologis peristiwa (Sabilla dkk., 2022). Selain itu, Ramadhan dan Indihadi (2020) menurut penjelasan tersebut, narasi ialah bentuk teks yang bertujuan memvisualkan serta mengisahkan sebuah momen. Penyajiannya bisa menjadikan tahapan pembelajaran makin atraktif dan mengasyikkan, khususnya apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Di sisi lain, Rusmilawati dalam Sabilla dkk. (2022) mengungkapkan bahwa teks narasi berfungsi menyampaikan rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis, sehingga alur cerita dapat diikuti dan dipahami pembaca dengan lebih mudah.

Model *Inquiry Learning* (IL) dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa guna melatih kecakapan bernalar mendalam serta terperinci ketika mengerti sebuah masalah. Strategi ini pun mengedepankan partisipasi giat siswa dalam mengeksplorasi, mendapatkan, dan memecahkan persoalan berlandaskan gejala yang mereka perhatikan (Islami & Soekamto, 2022). Di samping itu, IL menyediakan peluang bagi murid untuk menyusun ilmu mereka sendiri lewat tahapan penelitian yang berjalan secara terfokus serta teratur (Sanjaya, 2020). Melalui metode itu, murid bukan hanya memperoleh data, melainkan juga berkontribusi sebagai individu yang menggali gagasan studi (Hosnan, 2016).

Pendekatan ini dirancang agar siswa tidak sekadar memperoleh informasi dari guru, namun juga terlibat secara nyata dalam proses menemukan dan memaknai konsep dan memecahkan masalah melalui hasil pengamatan terhadap fenomena yang mereka jumpai (Sanjaya, 2020). Selain itu, *Inquiry Learning* juga berfungsi

menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih keterampilan proses ilmiah, serta membangun sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam seluruh tahapan proses belajar mengajar (Hosnan, 2016). Melalui penerapan model ini, siswa diharapkan berkembang menjadi pribadi yang mandiri, mampu merefleksikan pemikirannya, serta dapat memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi kehidupan nyata (Trianto, 2019).

Gambar 1. Media Komik Digital



Media komik digital dapat diakses pada link berikut:

<https://heyzine.com/flip-book/a865b13776.html>.

Penggunaan komik daring ikut memotivasi pelajar agar kian giat, antusias, serta berpartisipasi di tahapan pembelajaran, khususnya ketika edukasi dijalankan daring (Dimat dkk., 2022). Tambahan pula, cerita bergambar digital bisa menumbuhkan gairah studi dan memfasilitasi peserta didik menguasai bahan ajar lantaran menyajikan paduan tampilan serta jalan cerita yang memikat (Suryani, 2021). Sarana cerita bergambar pun berguna menguraikan gagasan yang berciri abstrak, mendukung murid mengerti urutan belajar dengan cara sistematis, dan membentuk atmosfer studi yang mengasyikkan serta esensial (Daryanto, 2013).

Tabel 1. Sintak Pembelajaran *Inquiry Learning*

Konsep	Implementasi
ntasi	a memperkenalkan topik eksposisi melalui tampilan majalah digital untuk menarik perhatian siswa
musan Masalah	a diajak mengidentifikasi isu atau permasalahan aktual dari teks dalam majalah digital
gajuan Hipotesis	a menyusun dugaan sementara mengenai gagasan utama atau sudut pandang yang akan dikembangkan dalam teks eksposisi
umpulan Data	a mencari informasi tambahan dari majalah digital atau sumber daring lain untuk memperkuat argumen
lisis dan Verifikasi	a mengolah data yang diperoleh menjadi kerangka teks eksposisi yang logis dan runtut
mpulan	a menyusun teks eksposisi berdasarkan hasil temuan dan mempresentasikannya di kelas

Jadi penelitian ini penting untuk dilakukan karena ingin mengetahui Efektivitas Model *Inquiry Learning* berbantuan Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *quasi-eksperimen*. Hasanudin dkk. (2025) menjelaskan bahwa desain *quasi-experimental* lebih hemat waktu dan tenaga karena tidak memerlukan proses pengacakan dalam penentuan kelompok eksperimen maupun kontrol. Pada studi ini, peneliti menerapkan desain *one-group pretest-posttest*. William & Hita (2019) menegaskan bahwa desain tersebut ialah satu di antara jenis eksperimen semu yang mencakup sekelompok yang dinilai serta diobservasi pra dan pasca dikenakan intervensi. Desain penelitian tersebut dapat diperhatikan melalui pada gambar berikut.

Gambar 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
0 ₁	X	0 ₂

(Widyasari dkk., 2024).

Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas VII sebagai partisipan. Pemilihan partisipan tersebut didasarkan pada kesesuaian karakteristik siswa kelas VII dengan tujuan penelitian, yaitu sedang mempelajari materi teks narasi yang menjadi fokus intervensi dalam studi ini. Atau Seluruh partisipan berasal dari tingkat kelas yang sama sehingga memiliki kesamaan dalam hal usia, latar belakang kurikulum, dan pengalaman pembelajaran, yang dapat meminimalkan variabel perancu.

Akumulasi informasi pada studi ini terlaksana dengan pengadaan asesmen. Instrumen tes dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Indikator	Pedoman Penskoran
Orientasi	<p>4 Sangat Baik Sekali Orientasi disajikan sangat lengkap dan jelas, alur cerita mengalir dengan sangat baik, dan penggunaan bahasa sangat tepat serta hampir tanpa kesalahan.</p> <p>3 =Sangat Baik Orientasi tersampaikan dengan jelas, alur runtut dan menarik, serta bahasa digunakan dengan cukup tepat dan sesuai kaidah.</p> <p>2 =Cukup Orientasi ada namun kurang lengkap, alur kadang membingungkan, dan</p>

	<p>bahasa masih menunjukkan beberapa kesalahan ringan.</p> <p>1 =Kurang Orientasi tidak jelas atau tidak lengkap, alur sulit diikuti, dan bahasa banyak mengandung kesalahan.</p>
Komplikasi	<p>4 = Sangat Baik Sekali Bagian komplikasi sangat jelas, konflik berkembang runtut, ketegangan cerita kuat, serta bahasa sangat tepat dan minim kesalahan.</p> <p>3= Sangat Baik Bagian komplikasi disajikan jelas, konflik muncul dengan runtut, alur menarik, dan bahasa efektif serta sesuai kaidah.</p> <p>2=Cukup Bagian komplikasi terlihat tetapi kurang berkembang, konflik kurang tajam, alur agak membingungkan, dan terdapat beberapa kesalahan bahasa ringan.</p> <p>1=Kurang Bagian komplikasi tidak jelas, konflik tidak tergambar, alur sulit dipahami, dan bahasa banyak mengandung kesalahan.</p>
Resolusi	<p>4= Sangat Baik Sekali Penyelesaian sangat jelas, runtut, dan memuaskan alur menuju akhir sangat logis bahasa sangat tepat, efektif, dan tanpa kesalahan berarti.</p> <p>3=Sangat Baik Penyelesaian disampaikan jelas dan sesuai alur bagian akhir logis dan runtut bahasa efektif dan menggambarkan perubahan situasi dengan baik.</p> <p>2=Cukup Penyelesaian ada tetapi kurang jelas atau terasa terburu-buru; alur masih</p>

	<p>kurang mulus; bahasa cukup baik namun kurang ekspresif.</p> <p>1=Kurang Penyelesaian tidak ada atau tidak logis; akhir cerita menggantung; bahasa kurang efektif dan membingungkan.</p>
a	<p>4=Sangat baik Sekali Koda sangat jelas, kuat, dan menyentuh amanat tersampaikan mendalam dan relevan bahasa sangat efektif, estetis, dan memberi kesan mendalam.</p> <p>3=Sangat Baik Koda sangat jelas, kuat, dan menyentuh amanat tersampaikan mendalam dan relevan bahasa sangat efektif, estetis, dan memberi kesan mendalam.</p> <p>2=Cukup Koda ada namun amanat kurang kuat; akhir cerita cukup jelas tetapi kurang berkesan bahasa cukup baik meski terasa datar.</p> <p>1=Kurang Koda tidak jelas atau tidak ada; amanat tidak tampak atau tidak relevan; bahasa kurang tepat dan tidak mengena.</p>

Teknik analisis data menggunakan N-Gain seperti berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S - S_{pretest}} \quad (\text{Pratiwi, 2016}) \quad (1)$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Kategori	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	rendah

Di kajian ini, pengolahan data statistik dilakukan melalui uji t berpasangan (Paired Sample t-test) menggunakan rumus berikut.

$$t = \frac{\frac{d}{sd}}{\sqrt{n}}$$

df= n-1 (Rahmani, Risnawati, & Hamdani, 2025) (2)

Berdasarkan data tersebut, penjelasannya adalah sebagai berikut: t menunjukkan nilai t hitung, D merupakan rata-rata dari pengukuran sampel 1 dan 2, SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N = Jumlah sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil riset memperlihatkan bahwa penggunaan cerita bergambar digital menghasilkan pengaruh nyata terhadap pertambahan kecakapan itu dan juga capaian studi murid di kelas sasaran. Peningkatan kecakapan tersebut tercermin dari komparasi skor pra-uji dan pasca-uji yang ditampilkan pada daftar ini.

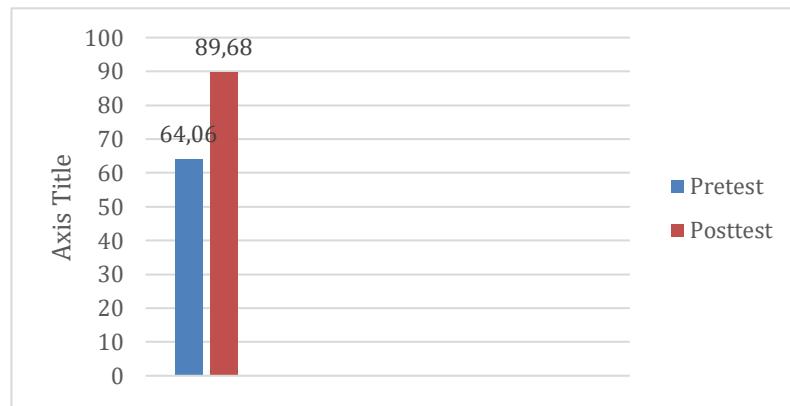
Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (n)	20	20
Jumlah Nilai	1281	1794
Nilai tertinggi	75	100
Nilai terendah	44	75
Rata-rata (X)	64	90
Standar Deviasi (s)	6,81078	8,449066
Varians (s^2)	46,38672	71,38672

Hasil posttest yang didapat siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis Inquiry Learning menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Melalui penerapan model ini, murid disediakan peluang untuk berpartisipasi giat di tahapan pembelajaran mulai dari mengamati, mengajukan pertanyaan, mencari informasi, hingga menarik kesimpulan sehingga pemahaman mereka terhadap materi penulisan teks narasi menjadi lebih kuat dan mendalam. Selain itu, tahapan pembelajaran dalam *Inquiry Learning* selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga mampu mendukung pengembangan kemampuan menulis narasi secara lebih terarah, logis, dan kreatif.

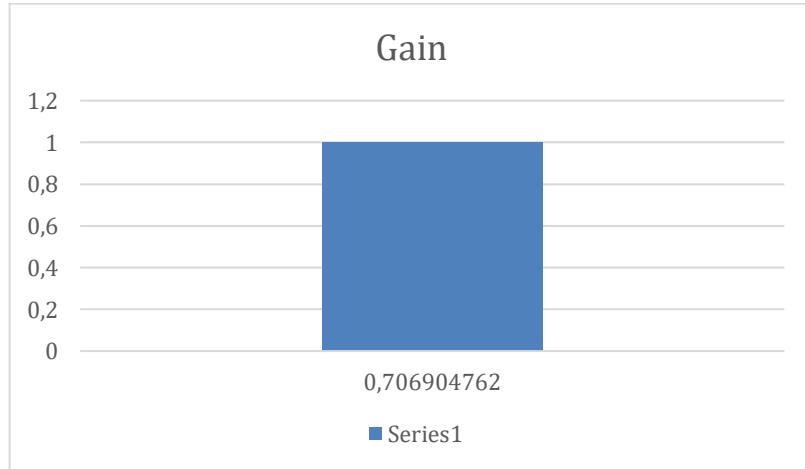
Meskipun demikian, pencapaian kategori tinggi ini menegaskan bahwa perpaduan model dan media bekerja secara efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami teks narasi dan menghasilkan komik digital. Hasil ini konsisten dengan pandangan Sanjaya (2013) yang mengungkapkan bahwa *Inquiry Learning* mampu mengembangkan kecakapan bernalar tajam, kuriositas, dan keterlibatan aktif siswa melalui proses penyelidikan dan penemuan. Selain itu, penggunaan komik digital juga diperkuat oleh gagasan Sudjana & Rivai (2011) yang mengemukakan bahwa sarana gambar bisa menumbuhkan minat, konsentrasi, serta pengertian murid lantaran data disajikan secara makin riil dan simpel dipahami.

Temuan ini selaras dengan pandangan Suryani (2021) mengemukakan bahwa komik digital adalah media pembelajaran yang efisien karena mampu mendorong motivasi belajar serta mendukung murid menguasai bahan ajar dengan makin gampang. Penggabungan elemen visual dan cerita yang disajikan secara menarik dalam komik digital memungkinkan peserta didik lebih fokus selama proses pembelajaran, mempermudah mereka dalam menangkap konsep, serta mendukung keterlibatan aktif selama kegiatan belajar.

Penggunaan komik digital turut meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari kenaikan rata-rata skor sebesar 25,62, yaitu dari nilai pretest 64,06 menjadi 89,68 pada saat posttest. Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu menciptakan proses belajar yang lebih optimal serta mendukung pemahaman siswa secara lebih mendalam, sebagaimana terlihat pada grafik yang ditampilkan dalam hasil penelitian.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar



Gambar 3. Grafik Nilai N-Gain

Merujuk pada grafik nilai N-Gain, diperoleh skor 0,7069 yang mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan menulis teks narasi terletak dalam golongan atas. Hasil ini memperlihatkan bahwa mayoritas siswa mengalami perkembangan yang cukup signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Inquiry Learning yang dipadukan dengan komik digital. Visualisasi cerita dalam komik

digital membantu peserta didik memahami unsur narasi secara lebih konkret sehingga proses analisis, penyusunan alur, dan pengembangan gagasan dapat berlangsung lebih efektif.

Hasil perhitungan uji t berpasangan (*Paired Sample t-test*) ditampilkan pada tabel berikut.

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Postes</i>	<i>Pretes</i>
Mean	89,6875	64,0625
Variance	75,14391447	48,828125
Observations	20	20
Pearson Correlation	0,144249206	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	19	
t Stat	11,10480087	
P(T<=t) one-tail	4,74279E-10	
t Critical one-tail	1,729132812	
P(T<=t) two-tail	9,48559E-10	
t Critical two-tail	2,093024054	

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai t hitung tercatat jauh lebih besar daripada t tabel ($11,1048 > 2,0930$), sehingga H_0 ditolak. Temuan ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis teks narasi siswa sebelum dan setelah penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan komik digital. Temuan tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran ini berkontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa, terutama karena proses penyelidikan, pengamatan, dan analisis yang terstruktur mendorong siswa memahami unsur-unsur narasi secara lebih mendalam.

SIMPULAN

Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 diperoleh bahwa nilai $t_{0,05/2,19} = 11,1048$ dan t tabel = 2,0930, sehingga t hitung lebih tinggi dibanding t tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis teks narasi siswa setelah diajar dengan Model *Inquiry Learning* berbantuan komik digital mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan hasil tersebut, Model *Inquiry Learning* berbantuan komik digital dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks narasi.

REFERENSI

- Balqis., N. 2025. *Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Deep Learning Kelas VII Fase D Tunanetra*. Gresik: CV. Penerbit Ilmu Literasi dan Riset (Pilar).
- Bastin., N. 2022. *Keterampilan Literasi, Membaca, dan Menulis*. Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing.
- Dalman. 2021. *Keterampilan Menulis - Rajawali Pers*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Dimat, M. T., Parmithi, N. N., & Sumaryani, N. P. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiiri Berbantuan Komik Digital Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 97-107. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7477496>
- Hasanudin, C., Fitrianingsih, A., Zulaeha, I., Fitriyana, N., & Saddhono, K. (2025). Si Raca App in Quantum Learning, Is It Effective to be Implemented in Early Reading Material for Primary School?. *International Research Journal of Multidisciplinary Scope (IRJMS)*, 6(1), 383-394. <https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.01875>.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Islami, M., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas model pembelajaran inquiry menggunakan quizizz multimedia berbasis gamification terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal ilmiah pendidikan profesi guru*, 5(2), 383-392. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>
- Julia., Hanifah, N. 2014. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik*. Bandung: UPI Sumedang Press.
- Jumriah, J. (2023). Kemampuan Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka dalam Menulis Teks Narasi. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 267-277. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.513>
- Lestari, A. (2017). Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 214-225. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>.
- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh minat baca dan penguasaan kalimat terhadap kemampuan menulis narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169-184. <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>.
- Mudikawaty., M, Meisawati., M, Nurdiana., A. 2018. *SUPER COMPLETE KELAS 4, 5, 6 SD/MI*. Indonesia: Magenta Media.
- Mustikowati, D., & Wijayanti, E. (2016). Meningkatkan semangat membaca dan menulis siswa sekolah dasar dengan permainan kata bersambut. *Briliant: Jurnal riset dan konseptual*, 1(1), 39-42. <https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>.
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9684>.
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>.
- Ramadhan, G., & Indihadi, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Non-Fiksi Melalui Gambar Seri di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 178-188. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.24928>.

- Sabilla, S., Khairani, L. P., & Syaputra, E. (2022). Menganalisis kemampuan gemar membaca teks narasi siswa di MAN 2 Deli Serdang. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 159-164. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2484>.
- Safarina, N. A., Safuwan, S., Dewi, R., & Zahara, C. I. (2022). Psikoedukasi writing for happiness "menulis ekspresif untuk mencapai kesehatan mental yang optimal". *Jurnal pendidikan dan pengabdian masyarakat*, 5(3), 215-219. <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v5i3.3756>.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Solichin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Discovery dalam Pendidikan Agama Islam. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 214-231. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v12i2.1580>.
- Solichin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Discovery dalam Pendidikan Agama Islam. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 214-231. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v12i2.1580>.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, N. (2021). *Inovasi Pembelajaran Digital di Era Pandemi*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2019). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waruwu, L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Ulasan. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 167-173. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.24>
- Wibowo., H. (2018). *Model Dan Penelitian Pembelajaran Bahasa Indonesia: Sebuah Bunga Rampai*. Surabaya: Puri Cipta Media.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran problem based learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61-67. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/368>.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80. <https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>.