

MENINGKATKAN KREATIVITAS MENULIS CERITA RAKYAT (HIKAYAT) MELALUI MEDIA CANVA PADA SISWA KELAS X SMA N 7 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Sri Wahyuni¹, Adyana Sunanda², Gandhung Ismana³

Pendidikan Profesi Guru Bahasa Indonesia

Universitas Muhammadiyah Surakarta

e-mail: yunisisri7624@gmail.com,

as287@ums.ac.id, gandhungismana66@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran menulis kembali teks hikayat atau cerita lintas zaman ke dalam bentuk cerpen merupakan salah satu tujuan pembelajaran di kelas X mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SMA. Penulisan yang masih konvensional atau sederhana masih menimbulkan kurangnya minat siswa dalam menuliskan teks hikayat. Sehingga diperoleh nilai yang tidak mencapai ketentuan atau pada batas minimal yang telah ditentukan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti berusaha mencoba menggunakan media canva agar siswa memiliki daya ketertarikan dan siswa dapat menjadi kreatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas menulis teks hikayat pada siswa di kelas XD dengan menggunakan media canva, dan dalam penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif untuk secara akurat menguraikan kejadian berdasarkan kesesuaian suatu objek. Pengumpulan data selama penelitian menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Tes ini dimaksudkan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menulis cerita rakyat (cerita) dengan menggunakan media canva. Studi ini menemukan bahwa siswa memperoleh skor rata-rata 78 poin pada tes pertama dan skor rata-rata 85 poin pada tes akhir. Oleh karena itu, pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) dengan menggunakan media layar sudah sangat meningkat.

Kata kunci: media canva, menulis, hikayat, kreatif

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMA atau fase E di kelas X salah satunya terdapat materi Cerita Lintas Zaman atau Hikayat pada semester dua. Hikayat merupakan salah satu karya sastra yang dapat dijadikan materi ajar pada peserta didik. Pembelajaran teks hikayat ini

memberikan pemahaman atau pengetahuan pada peserta didik akan kekayaan yang dimiliki dalam sastra. Teks hikayat cenderung memiliki banyak ketentuan atau aspek yang terkandung di dalamnya. Aturan yang digunakan dalam teks hikayat pada tempo dulu sangat beraturan. Berbeda dengan zaman sekarang yang

menggunakan teks hikayat dapat diubah menjadi lebih sederhana atau ditujukan untuk mempermudah pembaca atau penikmatnya dengan lebih santai. Teks Hikayat merupakan salah satu materi yang pada pembelajarannya dapat diubah menjadi sebuah cerpen.

Pada kegiatan menulis atau mengubah teks hikayat menjadi sebuah cerpen maka harus memiliki atau memahami keterampilan menulis. Keterampilan menulis ini harus dikuasi oleh siswa karena sangat penting dan dalam menulis ini peserta didik diharapkan mampu menuangkan idenya secara leluasa. Menulis pada teks rakyat akan memberikan keterampilan pada siswa karena diberikan keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia SMA/SMK/MA. Hikayat atau teks rakyat ialah salah satu materi yang termasuk dalam pelajaran menyimak dan membaca (hikayat). Penulisan cerita rakyat merupakan bagian dari Kompetensi Inti (KD) 4.7: menceritakan kembali isi cerita rakyat (cerita) yang pernah didengar atau dibaca. Pada bidang penulisan cepen dari hikayat, siswa diharapkan mampu untuk mengembangkan idenya atau imajinasi dan kreativitasnya agar dapat menghasilkan suatu produk teks yang sesuai dengan indikator apa yang akan dicapai dan dinilai.

Berdasarkan hasil lapangan yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Indonesia di sekolah SMAN 7 Surakarta, faktanya di dalam pembelajaran kelas masih menunjukkan bahwa KD 4.7 memiliki permasalahannya. Salah satu permasalahan yang peneliti temui adalah siswa masih bingung dengan isi cerita rakyat (hikayat) akibat penggunaan bahasa melayu klasik sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Dua siswa masih kesulitan menggambarkan adegan tersebut Oleh karena itu, ketika ingin menceritakan kembali isi sebuah cerita rakyat (hikayat), Anda menjelaskannya secara konkrit, sehingga berdampak pada pembaca yang tidak dapat memahami latarnya karena kurangnya imajinasi.

Masalah siswa ini berdampak pada kinerja guru sehari-hari. Siswa memiliki rata-rata hanya meraih poin 70, pada sekolah menentukan nilai KKM 76. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan inovasi untuk membantu siswa meningkatkan minatnya dalam mempelajari materi teks cerita rakyat (cerita). Seperti yang dikemukakan Sadiman (2010), inovasi ini berupa penggunaan media. Penggunaan media dalam pembelajaran antara lain menyangkut penggunaan ruang kelas dan meminimalisir waktu. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka

diperlukan inovasi untuk membantu siswa meningkatkan minatnya dalam mempelajari materi teks cerita rakyat (cerita). Seperti yang dikemukakan Sadiman (2010), inovasi ini berupa penggunaan media. Penggunaan media dalam pembelajaran antara lain menyangkut bagaimana kesiapan peserta didik dan guru. Media *canva* dapat dijadikan media dalam menuliskan teks hikayat ke dalam bentuk cerpen. Media yang terdapat di *canva* memiliki beberapa pelayanan yang dapat dimanfaatkan seperti presentasi, dalam bidang pendidikan yang memberi warna kreatif dan menyesuaikan perkembangan teknologi dan lainnya (Hariyani et al., 2022).

Menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022), *canva* memiliki beberapa manfaat yang dapat dijadikan untuk membuat materi pendidikan. Dengan penggunaan media *canva* maka seseorang dapat mengatur sesuai dengan penggunaannya. Penggunaan media *canva* ini membuat atau dapat mengembangkan dan memberikan manfaat pada guru dan siswa lebih inovatif, kreatif dan efisien untuk menyampaikan pembelajaran dari guru maupun ketika akan melaksanakan presentasi dari peta pikiran dan poster.

Berdasarkan masalah tersebut maka rumusan masalahnya adalah rasa ingin tahu tentang penulisan cerpen yang

berasal dari hikayat dari peserta didik tempat saya PPL yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis disini adalah menulis teks cerita rakyat (saga) dengan menggunakan media *Canva*. Pertama, pelajari cara menggunakan media *Canva* untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Kedua, media *Canva* dapat digunakan untuk membantu siswa menjelaskan struktur cerita, misalnya setting, sehingga pembaca dapat lebih memahaminya.

Menurut Wikanengsih (2013), menyampaikan tulisan dalam sebuah cerpen yang berasal dari teks rakyat merupakan hasil dari penuangan ide yang berasal dari pikiran seseorang secara kreatif kemudian dituangkan dalam tulisan menggunakan bahasa yang lebih sederhana mudah dipahami yang mempengaruhi seseorang dalam menentukan tulisannya ketika menulis. Menulis merupakan kegiatan atau melainkan suatu proses berpikir kreatif dalam pemikiran yang kritis menuangkan ide untuk menghasilkan teks yang bermanfaat dan mudah dipahami oleh pembaca.

Istilah saga merupakan dari bahasa Arab dan berarti haka, yang berarti "bercerita atau menceritakan" atau "menceritakan sebuah kisah". Teks rakyat atau hikayat merupakan sebuah karya atau tulisan cerita yang masuk ke dalam teks

naratif atau bersifat tidak secara nyata. Teks rakyat atau cerita lintas zaman merupakan sebuah karya Melayu klasik kemudian mengedepankan unsur istanasentris atau naratif yang di dalamnya bisa mengandung kesaktian para tokohnya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hikayat adalah salah satu jenis sastra kuno yang disusun, ditulis, dan diucapkan dalam bahasa Melayu. Akar kata *saga* berasal dari bahasa Arab hikayat yang berarti cerita atau kisah. Hikayat muncul pada awal perkembangan sastra Melayu, dan banyak di antaranya berisi cerita fiksi yang berkaitan erat dengan kepercayaan masyarakat adat pada masa itu.

Menggabungkan media *Canva* dengan pembelajaran cerita rakyat (*saga*) membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan apa yang menjadi budaya lokal dalam daerah sarat akan makna dan nilai moral seperti kejujuran, kerendahan hati, dan kesabaran. Kurikulum mandiri yang selaras dengan motto dan tujuan pendidikan berbasis karakter. Penelitian ini memiliki tujuan yang berdasarakan permasalahan tersebut yaitu: Pertama, menggunakan media *Canva* untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi sastra khususnya cerita rakyat. Kedua, membantu siswa menuliskan unsur-unsur cerita agar

pembaca yang menggunakan media *Canva* dapat lebih memahaminya.

2. KAJIAN TEORI

Menulis merupakan suatu kegiatan yang dapat peserta didik dari ide atau gagasan yang dimiliki kemudian dituangkan dalam tulisan melalui kerangka atau draf hingga pada tahap akhir yaitu untuk proses menyusun atau menggabungkan dari tahap-tahap tersebut Cuestra dan Stela (2010:100). Pembelajaran menulis pada peserta didik memiliki tujuan agar peserta didik dapat belajar menuangkan idenya melalui tulisan dengan baik. Menulis juga merupakan cara untuk berkomunikasi, sehingga ditujukan memiliki manfaat pada kehidupan yang dijalani Kieft (2006:18).

Pada kegiatan menulis maka penerapannya harus memperhatikan beberapa hal yang digunakan sebagai acuan dalam menulis seperti tata bahasa, struktur bahasa, tema, gaya bahasa, fungsi teks, proses penulisan, isi dari teks, maupun konteks penulisan (Hyland, 2003:2). Menulis juga dapat diartikan sebagai media untuk mengekspresikan dan membentuk makna dari ide atau gagasan yang dimiliki kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan yang nantinya akan dipahami atau diserap oleh pembaca (Abidin, 2015:173).

Proses menulis kreatif pada walnya dimulai dari tahap persiapan, tahap inkubasi atau pemerolehan ide, tahap inspirasi, tahap penulisan, dan yang terakhir tahap revisi hal tersebut diungkapkan oleh (Sumardjo, 2007:75-78). Menulis kreatif bagian dari penciptaan sebuah gagasan yang dituangkan dalam sebuah tulisan yang mampu dimaknai oleh pembaca.

Teks cerita lintas zaman atau hikayat merupakan sebuah karya sastra yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hikayat merupakan sebuah prosa fiksi yang sudah lama dan berisi atau menceritakan sebuah kehidupan istana yang disebut dengan istilah istanasentris karena di dalam teks hikayat biasanya mengandung penokan raja-raja (Hamzah, 1996:128). Hikayat dapat pula diartikan sebagai karya sastra yang berupa dongeng atau cerita sejarah yang menceritakan seseorang, dengan kepahlawanan ataupun kekuatan kesaktian yang dimiliki (Supratman, 1996:65).

Media *canva* merupakan sebuah program yang memiliki beberapa template untuk membuat media pembelajaran. *Canva* memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Wulandari (2022 hml 110) *canva* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan guru dalam mempersiapkan

materi atau media pembelajaran. Penggunaan *canva* dapat menarik perhatian siswa ketika ingin menuangkan tulisannya. Dalam kegiatan menulis sebuah hikayat menjadi cerpen tentu setiap siswa memiliki keragaman atau ide yang dituangkan berbeda. Sehingga dalam pembelajaran menulis hikayat menjadi cerpen perlu menggunakan media yang dapat mendukung proses penulisan kreatif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Bertujuan untuk memberikan pandangan atau gambaran apa yang akan terjadi dan bagaimana peristiwa tersebut dan peristiwa yang terjadi. Dalam penelitian ini menggunakan rancangan dua langkah. Pada langkah awal adalah melaksanakan observasi dengan memberikan pretest agar dapat diketahui kemampuan siswa dalam menulis sebelum menggunakan media *canva*. Pada tahap kedua dalam prosesnya adalah menggunakan media *Canva*. Formulir observasi dan formulir tes berfungsi sebagai alat bantu pengumpulan data selama penelitian. Penggunaan lembar observasi dimaksudkan melihat dan mengamati siswa dalam menggunakan media *Canva* dalam pembelajaran, lembar tes pada siswa yang digunakan memuat soal-soal menulis cerita rakyat (cerita).

Pengumpulan data yang digunakan selama penelitian adalah menggunakan teknik tes. Tes ini dimaksudkan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menulis cerita rakyat (cerita) dengan menggunakan media *Canva*. Dengan cara ini Anda akan melihat perbedaan pengujian pertama dan terakhir Anda setelah diproses dengan media *Canva*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran menulis teks hikayat menjadi sebuah cerpen berlangsung selama 2 jam pertemuan.

Materi ini bagi sebagian peserta didik dianggap tidak menarik karena bahasa yang susah dimengerti sehingga dalam tes awal nilai siswa masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XD sebagai data selanjutnya menggunakan teknik pre-test dan post test kemudian melaksanakan observasi penggunaan media *canva* dalam menuliskan kembali cerita hikayat menjadi sebuah cerpen yang mudah dipahami oleh pembaca. Test awal dilaksanakan, hasil tes tersebut dapat diperoleh bahwa hasil pemahaman peserta didik pada kegiatan menulis cerita hikayat sebelum menggunakan media *canva*.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi cerita	Isi cerita sesuai dengan aslinya (Sangat baik)	Isi cerita sesuai dengan aslinya (Baik)	Isi cerita sesuai dengan aslinya (Cukup baik)	Isi cerita sesuai dengan aslinya (Kurang)	Ketidak sesuaian dengan isi cerita
2	Diksi	Pemilihan kata tepat sangat baik	Pemilihan kata tepat dengan baik	Pemilihan kata pada setiap kalimatnya sangat baik.	Tidak semua kalimat mempunyai pilihan kata	Penggunaan kata tidak sesuai

					yang baik.	
3	Gaya Bahasa	Gaya bahasa jelas, tepat, bervariasi, dan ekspresif	Gaya bahasa jelas, tepat, dan bervariasi	Gaya bahasa jelas dan tepat	Gaya bahasa yang digunakan tepat	Gaya bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan isid cerita
4	Penggunaan Tanda Baca	Ketepatan Tanda baca yang digunaka sangat baik	Ketepatan Tanda baca yang digunakan pada setiap kalimat baik	Ketepatan penggunaan tanda baca pada setiap cukup baik	Ketepatan Tanda baca yang digunakan masih kurang	Tanda baca yang digunakan tidak sesuai atau tidak tepat
5	Penggunaan Ejaan	Ketepatan ejaan dan penggunaan bentuk kata menurut PU EBI pada setiap kalimat sangat baik	Penggunaan ejaan dan bentuk kata yang benar sesuai PU EBI pada setiap kalimat adalah baik	Keakuratan ejaan dan penggunaan bentuk kata menurut PU EBI pada setiap kalimat sangat baik.	Kurang akuratnya ejaan dan penggunaan bentuk kata menurut PU EBI pada setiap kalimat	Penggunaan ejaan dan bentuk kata tidak sesuai dengan PU EBI di semua kalimat.
Skor Maksimum		25				

Rumus yang digunakan sebagai berikut

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

Setelah melaksanakan pembelajaran pada pertemuan pertama yang diberikan kepada siswa sebelum

menggunakan mediacnva untuk menuliskan teks rakyat ke dalam bentuk sebuah cerpen, rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 78. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor salah satunya siswa merasa kesulitan dalam mengubah atau menerjemahkan bahasa Melayu ke dalam

bahasa Indonesia, kemudian siswa yang kurang minat dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik. Proses pembelajaran selanjutnya adalah penggunaan media *canva*. Pada penggunaan media *canva* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih dapat mengeksplor kemampuan dalam menuangkan idenya

ketika mengubah sebuah teks hikayat menjadi sebuah cerpen yang mudah dipahami. Sehingga penggunaan media dapat juga memberikan nilai kreativitas siswa dalam menyusun teks. Memberikan manfaat dalam penggunaan teknologi serta mendukung kegiatan pembelajaran mereka dengan baik.

Tabel 2. Hasil Tes Siswa

No	Nama	Nilai 1	Nilai 2
1	Abdur	64	70
2	Agatha	70	74
3	Aisyah	74	80
4	Albertus	76	82
5	Andhika	62	78
6	Anfielda	80	90
7	Aqila	80	90
8	Arimbi	78	84
9	Aura	76	80
10	Aurora	76	86
11	Bagus	78	82
12	Bernard	80	88
13	Bunga	74	80
14	Cecilia	76	82
15	Dhian	80	86
16	Dimas	80	92
17	Dina	78	80
18	Fabian	70	76
19	Fadhila	88	88
20	Favian	76	78
21	Ferdian	74	80

22	Hertama	60	72
23	Kania	78	80
24	Lintang	76	80
25	Lunette	76	80
26	Malika	64	74
27	Muhammad Raffi	88	90
28	Muhammad Naufal	78	82
29	Mutiara	80	88
30	Nastiti	78	80
31	Nathaniel	80	84
32	Naufal	78	80
33	Ronan	76	78
34	Wildan	70	74
35	Yulia	78	80
36	Zaki	78	78
Nilai Tertinggi		88	90
Nilai Terendah		62	70
Rata-rata		78	85

Setelah dilaksanakan pembelajaran yang kedua melalui media *canva* selanjutnya dilaksanakan tes akhir untuk digunakan dalam memperoleh nilai akhir. Pada tes akhir siswa mendapatkan nilai rata-rata skor 85 untuk setiap butir penilaian. Hal tersebut dengan memperhatikan penggunaan tanda baca, kemudian ejaan, kosa kata, dan isi cerita.

Pembelajaran menulis cerita rakyat (hikayat) dengan menggunakan media *canva* memberikan dampak yang baik bagi keberhasilan dan terlaksananya

pembelajaran yang menggunakan metode lebih kreatif serta inovatif bagi siswa. San Fauziya (2014) menyampaikan dari hasil pembelajaran perlu juga memanfaatkan potensi yang dimiliki siswa maupun siswa luar, seperti lingkungan dan fasilitas, agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Media massa baik cetak maupun elektronik dapat dijadikan wahana. Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan metode yang kreatif agar siswa dapat memperoleh pengalaman terkini dalam menulis cerita

rakyat (cerita) dengan menggunakan media *Canva*.

Untuk mempelajari cara menulis cerita rakyat (hikayat) menggunakan media *Canva*, siswa melalui proses dimana mereka mulai mencari cerita untuk dibuat di media *Canva*. Begitu siswa menemukan cerita yang menarik minat mereka, mereka mulai menerjemahkan cerita tersebut dari bahasa yang susah dipahami atau bahasa Melayu ke bahasa yang mudah dipahami bahasa Indonesia. Setelah selesai, siswa akan mulai membuat kerangka pembuatan cerita di media *Canva*. Media-media tersebut menjadi lebih menarik dengan memadukan kreativitas teks dan gambar, merangsang minat belajar siswa dan kreativitas menulis.

Ketika proses belajar mengajar berlangsung, kesulitan menulis menjadi berkurang dan siswa tampak lebih menikmati proses yang mereka alami. Media *Canva* juga membantu siswa mengeluarkan imajinasinya dan menciptakan karya yang menarik secara visual. Sebelum diberikan perlakuan, siswa tidak terlalu tertarik untuk menulis karena hanya membaca saja bukan menerjemahkan bahasanya, namun dengan media *canva* siswa dapat memiliki gambaran atau bayangan terlebih dahulu adegan tersebut. Membuat di *Canva* membantu siswa memvisualisasikan lebih

banyak atau lebih sedikit cerita. Selain itu, selama proses pembelajaran, siswa dapat berpikir dan mengungkapkan kata dengan lebih kreatif dengan *Canva*.

5. SIMPULAN

Pembelajaran teks rakyat atau hikayat merupakan suatu proses dalam mempelajari sebuah karya sastra. Karya sastra tersebut dimuat dalam materi pembelajaran di kelas X mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu tujuan dalam pembelajaran tersebut ialah menulis kembali teks hikayat ke dalam bentuk cerpen. Pada awal pembelajaran sebelum menggunakan media hasil dari pembelajaran masih rendah dengan rata-rata nilai 78 hal tersebut dikarenakan kurang menarik dan dianggap peserta didik sulit. Setelah menggunakan media *canva* hasil tes siswa yang mencapai nilai maksimal 90. Setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media *canva* maka dapat disimpulkan menulis teks rakyat (cerita hikayat) dengan menggunakan media *Canva* memberikan hasil yang memuaskan. Setelah pembelajaran tidak menulis secara konvensional dengan menggunakan media pop up, siswa menunjukkan minat dan menunjukkan minat yang besar dalam menulis cerita rakyat (cerita).

SARAN

Setelah dilaksanakannya penelitian pada kegiatan pembelajaran menulis teks hikayat dalam bentuk cerpen, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut;

1. Kegiatan menulis teks hikayat dalam bentuk sebuah cerpen dapat disajikan secara individu agar peserta didik dapat menuangkan hasil ide atau gagasannya dalam sebuah canva secara mandiri.
2. Pembelajaran menggunakan media canva dapat terlebih dahulu diperkenalkan pada peserta didik agar mereka mengenal dan memanfaatkan dengan baik kemudian dapat menuliskan secara kreatif.

Bagi peneliti kedepannya dapat memahami dan dapat mengembangkan ide supaya kreativitas dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamadi. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, A. 1996. *Sastra Melayu Lama dan RajaRajanya*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Indah sylvia, n. U. R. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Masna, A. A. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Pop-Up Mata Pelajaran IPA Untuk Anak Tunarungu Kelas IV SDLB B di Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Sadiman, A. 2010. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- San Fauziya, D., & Bandung, S. S. (n.d.). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Massa Dalam Implementasi Kurikulum 2013*.
- Shella, a. P. (2020). *Pengembangan Media Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Supratman. 1996. *Ikhtisar Sastra Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Wikanengsih, W. 2013. Model Pembelajaran Neurolinguistic Programming Berorientasi Karakter Bagi Peningkatan Kemampuan \Menulis Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 19(2).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102– 118.