

Peningkatan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa MA Nurul Ichsan Melalui Penerapan AI dan Metode *Mind Mapping*

Increasing the Short Story Writing Creativity of MA Nurul Ichsan Students Through the Application of AI and Mind Mapping Methods

Hanan^{1*}, Moh. Ahsan Shohifur Rizal², Kholik³

Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah, Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia^{1,3}

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia²

*Corresponding author: hanan20@alqolam.ac.id

Rekam jejak: Diunggah: ...Direvisi: ... Diterima: ... Terbit:...

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan pendekatan alternatif untuk pembelajaran sastra di sekolah dan mengkaji potensi peningkatan kreativitas siswa dalam menyusun cerpen melalui pemanfaatan AI dan pemetaan pikiran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metodologi penelitian tindakan. Desain penelitian disusun dalam dua siklus. Tahap pertama, pengamatan dan pengumpulan data awal melalui wawancara dan ujian menulis cerpen I. Tahap kedua, peningkatan pengetahuan dan tes menyusun cerpen melalui pemanfaatan AI dan teknik pemetaan pikiran. Dua eksperimen berbeda dilakukan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode pemetaan pikiran dengan dukungan AI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik pemetaan pikiran dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menggunakan teknik ini, siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menghasilkan ide dan konsep sebelum menyusun cerita pendek, sehingga narasi yang dihasilkan lebih baik dan imajinatif. Persentase peningkatan ini mencapai 17,22%. Karena penelitian ini memanfaatkan peta pikiran dan AI yang berupa Canva sebagai media pembelajarannya, maka penelitian ini berimplikasi pada meningkatnya motivasi, kegembiraan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa lebih memahami materi yang dipelajari dan efektivitas proses pembelajaran meningkat secara keseluruhan.

Kata Kunci: kreativitas, menulis cerpen, *mind mapping*, AI

Abstract

Short stories are literary works that students study at school. Learning to write short stories can improve language skills, because writing is the pinnacle of language skills. However, in literature learning in schools there are still many inappropriate learning methods chosen, so that the goals of literature learning are not achieved well. Choosing the right method and creativity are important in learning to write short stories. Creativity already exists in humans, but it needs to be developed. Therefore, this research aims to present alternative methods for learning literature and examine the potential for increasing students' creativity in writing short stories through the use of AI and *mind maps*. This research uses qualitative research methods with action research methodology. This research design was structured in two cycles. First, observation and initial data collection through interviews and short story writing test I. Second, increasing knowledge and short story writing test through the use of AI and *mind map* techniques. The research results show that the use of *mind map* techniques can increase student creativity. By using this technique, students can improve their ability to generate ideas and concepts before composing a short story, so that the resulting narrative is better and more imaginative. The percentage increase reached 17.22%. Because this research utilizes *mind map* techniques and AI as learning media, this research has implications for increasing student motivation, excitement and involvement in the learning process. As a result, students understand the material studied better and the effectiveness of the learning process increases.

Keywords: creativity, writing short stories, *mind mapping*, AI

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan sesuatu yang unik, baru, dan berbeda (Sukawati, 2016). Kreativitas merupakan sesuatu yang telah melekat pada diri setiap manusia yang lahir ke dunia ini. Kreativitas juga merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran atau pendidikan, karena dengan kreativitas siswa mampu berkarya, menyelesaikan masalah yang ada, menuangkan ide-ide yang dimiliki dalam bentuk tulisan atau produk, menciptakan sesuatu atau inovasi yang baru, dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya belajar tentang bahasa tetapi siswa juga akan belajar mengenai sastra yang salah satunya adalah cerita pendek (cerpen). Siswa akan belajar mengenal, menelaah, menyimpulkan, serta menulis cerpen. Mempelajari sastra termasuk cerpen adalah suatu hal yang menyenangkan, namun menulis cerpen bukanlah sesuatu yang mudah, dibutuhkan ide-ide dan kreativitas untuk menciptakannya. Dengan kreativitas dan ide-ide yang baru, siswa dapat menciptakan karya sastra atau cerpen dengan alur yang menarik dan tidak membosankan.

Namun, pada kenyataannya tidak semua siswa mampu mengenal, mengembangkan, dan mengekspresikan kreativitas yang ada di dalam dirinya. Ketika pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pembelajaran sastra Indonesia (menulis cerpen), banyak siswa yang merasa tidak memiliki ide, tidak mampu menuangkannya dalam bentuk tulisan, atau bahkan tiba-tiba kehilangan ide di tengah-tengah menulis cerpen. Hal tersebut menyebabkan karya atau cerpen yang ditulis oleh siswa tidak terselesaikan dengan baik. Jika dikaji lebih lanjut, salah satu faktor yang mendasari permasalahan ini adalah kurang tepatnya pemilihan dan penerapan teknik pembelajaran cerita pendek. Metode yang digunakan kurang melibatkan siswa dan gagal menumbuhkan potensi kreatif siswa secara penuh, sehingga menimbulkan perasaan bosan dan tantangan dalam menulis cerita fiksi atau karya sastra yang berbentuk cerita pendek. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti mendapatkan rumusan masalah yang berupa pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran berpengaruh terhadap keefektifan proses pembelajaran sastra dan tingkat kreativitas siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghadirkan alternatif metode pembelajaran sastra yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek, dan melihat bagaimana peningkatan kreativitas siswa dalam menulis cerpen jika menerapkan metode *mind mapping* dan bantuan *artificial intelligence*.

Pemetaan pikiran adalah strategi kognitif yang membantu siswa mengatasi kesulitan sekaligus menciptakan narasi yang ringkas. Penggunaan pemetaan pikiran adalah teknik yang sangat efektif untuk menciptakan dan mengatur ide sebelum siswa memulai proses menulis. Pemetaan pikiran adalah teknik yang menggunakan seluruh otak untuk membuat kesan dengan menggunakan gambar dan sumber grafis lainnya. Pemetaan pikiran memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah materi atau gagasan yang terstruktur secara visual dan grafis, agar siswa dapat memahami gagasan mereka dengan lebih baik, sehingga mereka tahu apa yang akan mereka tulis (Ridho & Imron, 2023). Pendekatan ini sangat cocok untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi siswa, terutama ketika mereka merasa kurang inspirasi dalam membangun alur cerita. Teknik pemetaan pikiran adalah metode yang tidak dibatasi. Siswa mempunyai kebebasan untuk bereksplorasi dan menghasilkan ide tanpa adanya batasan. Kemampuan mereka untuk mengembangkan plot sesuai dengan preferensi mereka sendiri tidak dibatasi (Sukawati, 2016). Dengan cara ini, pengorganisasian ide dipetakan sejak awal cerpen tersebut dibuat. Siswa kemudian dapat mengembangkan peta ide yang dihasilkan menjadi

karangan cerita pendek yang utuh. Peta pikiran juga meningkatkan kreativitas siswa dengan menghilangkan keterbatasan kemampuan mereka untuk bereksplorasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran menulis cerpen itu sangat penting, agar siswa mampu mengembangkan kreativitasnya, menuangkan ide-idenya, menghasilkan karya yang terbaik, dan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengusulkan pendekatan alternatif pendidikan sastra dan mengeksplorasi strategi untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan dalam seni membuat cerita pendek dengan teknik *mind map* dan penerapan kecerdasan buatan.

Kreativitas adalah sesuatu yang dibutuhkan oleh setiap manusia, baik di dalam kehidupan maupun pendidikan. Kreativitas berguna untuk memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi serta menghasilkan sesuatu yang baru (Sitepu & Huda Hutasuhut, 2018). Menurut Nugroho, Kreativitas adalah prosedur kompleks yang memerlukan integrasi harmonis dan pemanfaatan tiga komponen mendasar: kecerdasan analitis, kecerdasan kreatif, dan kecerdasan praktis (Nugroho, 2015). Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru atau objek nyata yang berbeda dari yang sudah ada. Lebih jauh lagi, kreativitas berkaitan dengan kemampuan individu untuk menggabungkan komponen-komponen yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang lebih menawan atau membuat penasaran (Khoirunnisa & Charles, 2024).

Menurut Setia, kreativitas dapat diartikan sebagai suatu konsep atau kognisi manusia yang inovatif, bermanfaat, dan dapat dipahami. Kreativitas mengacu pada kapasitas individu untuk menghasilkan ide-ide baru melalui aktivitas atau integrasi konsep, dengan maksud dan tujuan tertentu, bukan sekadar imajinasi (Setia, 2017). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menyeimbangkan antara kecerdasan analitis, kreatif, dan praktisnya sehingga mampu menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat, memiliki tujuan, dan dapat dipahami yang kemudian dituangkan dalam bentuk karya, produk, atau tindakan.

Ketika belajar bahasa Indonesia, siswa harus memperoleh dan unggul dalam empat kemampuan berbahasa. Empat keterampilan yang tercakup adalah: pemahaman pendengaran, komunikasi lisan, interpretasi tekstual, dan ekspresi tertulis (Budiarti & Riwanto, 2021). Menulis merupakan puncak dari keterampilan berbahasa, karena dalam menulis dibutuhkan ide-ide dan kemampuan untuk menuangkannya dalam bentuk tulisan yang menarik dan dapat dipahami oleh pembaca.

Menulis adalah serangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasannya, kemudian menuangkannya secara tertulis agar pembaca dapat menangkap dan memahami persis seperti yang dimaksudkan penulis (Dafit, 2017). Melalui kegiatan menulis, semua orang dapat menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan mereka (S. Nurhayati et al., 2023). Kemampuan menulis adalah kemampuan bahasa yang sangat kompleks dan dinamis. Dalam kegiatan menulis, tidak hanya membutuhkan pemilihan bahasa yang tepat, tetapi juga terdapat proses penalaran dan pemikiran yang baik yang harus dikuasai saat menyampaikan ide-ide dalam bentuk tulisan (Fauziah et al., 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya belajar menulis karya ilmiah, siswa juga akan belajar menulis karya sastra seperti cerita pendek (cerpen). Siswa akan belajar mengenal cerpen, menelaah, serta menuangkan ide, kreativitas, dan pengalamannya dalam bentuk cerpen.

Cerita pendek pada dasarnya adalah karya sastra singkat yang terdiri dari bahasa fiksi atau narasi yang dapat dibaca dengan cepat. Secara etimologis, istilah "fiksi" berasal dari kata "fiksi"

dalam bahasa Inggris, yang berarti cerita imajinatif atau fiksi (Septian et al., 2024). Cerpen adalah suatu karya fiksi yang dikarang, dikembangkan, ditemukan, atau dibuat oleh pengarangnya (Rohman, 2019). Meski demikian, cerita pendek mempunyai kapasitas untuk memasukkan fakta atau kejadian aktual. Hal ini menyiratkan bahwa penulis memiliki kemampuan untuk menyusun narasi singkat yang terinspirasi oleh pertemuan pribadi, menyajikannya sebagai episode atau peristiwa kehidupan nyata, dan kemudian menggabungkan imajinasi kreatif mereka sendiri (E. Nurhayati & Soleh, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Sholeh & Afriani berpendapat bahwa keterampilan menulis cerita pendek adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan karya seni imajinatif yang singkat dan ringkas dengan menulis kalimat secara efektif dan kreatif (Sholeh & Afriani, 2016).

Dalam memperoleh keterampilan menulis cerita pendek, penting untuk menerapkan teknik pembelajaran efektif yang memfasilitasi siswa dalam mengartikulasikan pemikirannya dan mengeluarkan potensi kreatifnya melalui ekspresi tertulis. Pendekatan pembelajaran membuat cerita pendek yang efektif adalah dengan menggunakan metode *mind map* (Sari et al., 2020). Teknik ini memungkinkan siswa bebas bereksplorasi dengan imajinasinya dan menetapkan alur cerita karya tulisnya tanpa ada kendala. Teknik pemetaan pikiran merupakan metode yang tidak terbatas. Siswa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi lokasi mana pun, sehingga proses menghasilkan ide yang tidak terbatas (Sukawati, 2016). *Mind mapping* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi pemetaan konten atau materi, sehingga meningkatkan proses pembelajaran dan analisis. Peta pikiran dapat dikategorikan sebagai alat pengatur kognitif yang merangsang kecerdasan manusia untuk meningkatkan efektivitasnya (Kustian, 2021). Dalam konteks menulis cerpen di sekolah, *mind mapping* berarti model pembelajaran yang membantu siswa memetakan ide-ide yang dimiliki agar lebih mudah menentukan alur cerita dan menulisnya menjadi sebuah karya yang menarik.

Mind mapping merupakan suatu teknik pencatatan yang mengembangkan gaya belajar visual, karena cara yang dilakukan adalah dengan meletakkan topik utama atau inti pembahasan di tengah-tengah dan membuat cabang, simbol, gambar, dan warna agar lebih menarik. Integrasi warna, simbol, dan bentuk memfasilitasi asimilasi informasi yang diterima oleh otak (Acesta, 2020). Selain caranya yang tidak membatasi siswa dalam berimajinasi dan bereksplorasi, metode *mind mapping* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menarik adalah memungkinkan siswa untuk melatih kreativitas mereka dengan memasukkan warna dan simbol pilihan mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa merasa terlibat dan antusias, daripada menjadi tidak tertarik saat belajar membuat cerita pendek.

Seiring berjalannya waktu, terjadi kemajuan yang terus menerus dan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Saat ini banyak sekali kemajuan teknologi yang sangat memudahkan individu dalam menyelesaikan tugasnya, khususnya di bidang pendidikan (Maufidhoh & Maghfirah, 2023). Kemajuan teknologi telah mendorong berkembangnya kecerdasan buatan yang biasa disebut dengan AI. Kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) merupakan kemampuan mesin atau sistem komputer untuk meniru atau melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti penalaran logis, pembelajaran, dan pemecahan masalah (Naraine et al., 2022). Kecerdasan buatan adalah penggunaan perangkat lunak dan instruksi untuk memprogram komputer untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya dianggap cerdas oleh manusia (Sri Tjahyanti et al., 2022).

Dalam hal pendidikan, ada kemungkinan besar bahwa kecerdasan buatan (AI) akan merevolusi pembelajaran Bahasa Indonesia. AI dapat membuat pengalaman belajar yang lebih

unik, menarik, dan efektif. Pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Shohifur Rizal, 2024). AI dapat membantu para siswa menyelesaikan berbagai tugasnya dengan mudah termasuk membuat peta konsep dan menulis cerpen. Dengan bantuan AI ini, siswa dapat membuat peta konsep dengan mudah dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tidak membosankan. Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sukawati pada tahun 2016. Ia meneliti peningkatan kreativitas siswa dalam menulis cerpen melalui pemetaan pikiran (*mind mapping*). Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan metode *mind mapping* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan narasi ringkas atau cerita pendek. Ia juga menyampaikan bahwa secara keseluruhan persentase kreativitas siswa memang mengalami peningkatan, akan tetapi hasil analisisnya menunjukkan bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan dalam setiap kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Hal ini merupakan permasalahan yang belum terpecahkan pada penelitian tersebut (Sukawati, 2016). Penelitian ini berusaha menjawab permasalahan yang belum terpecahkan pada penelitian terdahulu tersebut, dengan menambahkan komponen baru di dalamnya yang berupa pemanfaatan kecerdasan buatan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, dengan tujuan semua siswa mengalami peningkatan kreativitas pada saat belajar menulis cerpen. Hal ini merupakan inovasi atau hal baru yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang lain. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dan teknik pemetaan pikiran, penelitian ini akan memberikan gambaran teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa pada saat mempelajari sastra. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia, terutama pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Peningkatan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa MA Nurul Ichsan Melalui Penerapan AI dan Metode *Mind Mapping*”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metodologi penelitian tindakan atau Penelitian Tindakan Kelas, yang melibatkan pelaksanaan kegiatan penelitian di ruang kelas untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang dihadapi siswa atau guru, meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, dan bereksperimen dengan pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Pahleviannur et al., 2022). Penelitian dilakukan di MA Nurul Ichsan Gedangan yang terletak di Desa Sumberejo, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang. Alasan peneliti memilih MA Nurul Ichsan Gedangan sebagai objek penelitian adalah karena motivasi, semangat belajar, dan kemampuan literasi siswa MA Nurul Ichsan Gedangan belum memuaskan. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan gairah belajar, kreativitas, dan keterampilan mereka. Hal ini diketahui dari penjelasan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut pada saat diwawancarai oleh peneliti. Partisipan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan. Alasan peneliti memilih kelas X sebagai sampel penelitian adalah karena penelitian ini berkaitan dengan materi yang akan mereka pelajari, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi siswa dan guru. Selain itu, kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan adalah kelas yang paling mungkin untuk melakukan pengumpulan data, baik dari segi jumlah siswa maupun dari segi kesediaan siswa untuk diteliti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tahap awal meliputi observasi dan pengumpulan data melalui wawancara dan pelaksanaan ujian menulis

cerita pendek pertama (*pre-test*). Tujuan dari latihan ini adalah untuk menilai kemahiran siswa dalam menyusun narasi ringkas tanpa mengandalkan teknik pemetaan pikiran. Pada siklus kedua, siswa akan mendapat instruksi dan bimbingan menulis narasi ringkas menggunakan teknik AI dan pemetaan pikiran. Kemudian, siswa akan diminta untuk menulis cerpen ke-2 dengan menerapkan apa yang telah diajarkan oleh peneliti pada siklus kedua. Dengan menggunakan kedua siklus tersebut, peneliti dapat memastikan apakah pemanfaatan teknik pemetaan pikiran dan bantuan AI dapat meningkatkan orisinalitas dan kemampuan menulis siswa saat mengarang cerita pendek.

Peneliti mengidentifikasi dua aspek penilaian yang spesifik selama proses penelitian: penilaian proses dan penilaian produk. Penilaian proses dilakukan sambil melakukan proses pembelajaran dan mempraktikkan seni menulis cerpen. Siswa dievaluasi berdasarkan tingkat perhatian, keinginan belajar, tingkat partisipasi, dan tingkat motivasi. Evaluasi produk dilakukan setelah selesainya proses pembelajaran. Penilaian tersebut berasal dari hasil komposisi cerpen siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan teknik *mind map* dan dukungan kecerdasan buatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi peningkatan keterampilan menulis kreatif siswa dalam komposisi cerita pendek dengan memanfaatkan teknik AI dan pemetaan pikiran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dalam dua tahap dengan tujuan untuk mengetahui disparitas bakat kreatif dan kemampuan menulis cerita pendek siswa sebelum menerapkan teknik pemetaan pikiran, dan kapasitas kreatif siswa dalam menulis cerita pendek ketika menggunakan metode pemetaan pikiran. dengan dukungan AI. Apa alasan untuk itu? Metode pemetaan pemikiran sangat efektif dalam memfasilitasi perolehan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Sebelum menulis cerita pendek, melakukan pemetaan pikiran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita yang ingin mereka tulis, sehingga menghasilkan narasi yang lebih terorganisir dan menawan. Berikut ini adalah pembahasan dari penelitian tersebut.

Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini adalah observasi dan pengumpulan data awal. Observasi dan pengumpulan data awal ini dilakukan dengan cara wawancara dengan semua siswa kelas X MA Nurul Ihsan Gedangan, terkait sejauh mana pengetahuan mereka tentang cerpen dan bagaimana pendapat mereka jika diminta untuk menulis cerpen. Pada saat diwawancarai, hampir semua siswa kurang paham mengenai unsur-unsur cerpen, terutama bagaimana cara menulis cerpen. Mereka juga menyampaikan bahwa mereka merasa bosan, malas, dan pusing ketika diminta untuk menulis cerpen. Meski demikian, ada juga beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka senang menulis cerpen, hanya saja mereka bingung ketika mereka harus mencari tema dan menentukan alur dari cerita tersebut.

Selain itu, untuk mengumpulkan data awal, peneliti juga melakukan tes menulis cerpen tanpa menggunakan metode atau model pembelajaran apapun. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengevaluasi keterampilan dasar siswa dalam menyusun narasi ringkas. Sebelum menugaskan tugas menulis narasi singkat, peneliti memberikan gambaran awal tentang ciri-ciri mendasar sebuah cerita pendek. Namun demikian, terlepas dari penjelasan peneliti, hanya sebagian kecil siswa yang secara aktif terlibat dan mencatat informasi penting yang disajikan, sementara sisanya sibuk dengan kegiatan lain dan terlibat dalam percakapan dengan teman-temannya. Setelah

menyampaikan tentang penjelasan narasi singkat tersebut, guru (peneliti) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang aspek-aspek yang mereka anggap kurang jelas. Namun, tidak satu pun siswa menunjukkan kesediaannya untuk bertanya, mereka tampak malu dan khawatir.

Setelah memberikan penjelasan tentang gambaran umum cerpen, peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa mereka akan diberikan tugas menulis cerpen. Ketika mereka mengetahui hal tersebut, mereka merasa enggan untuk melakukan tugas tersebut. Namun, meski keberatan mereka tetap menulis cerpen dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Pada saat proses menulis cerpen, semua siswa terlihat bingung dalam menentukan tema dan alur dari cerita yang akan mereka tulis, bahkan ada juga beberapa siswa yang tidak menghiraukan tugas yang diberikan oleh guru (peneliti). Namun, setelah peneliti menghampiri siswa tersebut dan memberikan sedikit motivasi, mereka mau menyelesaikan tugas tersebut meskipun dengan sedikit keberatan. Berdasarkan proses pembelajaran di atas, terlihat bahwa siswa pada siklus I menunjukkan rendahnya motivasi dan semangat belajar. Mereka tampak kurang memperhatikan instruksi peneliti sehingga mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi pasif dan tidak produktif. Berikut ini adalah tabel hasil evaluasi atau penilaian proses pada siklus I.

Tabel 1. Hasil Evaluasi atau Penilaian Proses Pada Siklus I.

No	Aspek Evaluasi	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tingkat Perhatian	✓			
2	Keinginan Belajar		✓		
3	Tingkat Partisipasi	✓			
4	Motivasi		✓		

*Keterangan :

Skor 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = baik sekali

Data nilai yang dicapai siswa dalam menulis cerpen juga diperoleh dari hasil penelitian pada siklus I. Berdasarkan data tersebut, nilai rata-rata siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan pada siklus I adalah 62,22. Skor tersebut diperoleh dari rata-rata hasil evaluasi setiap komponen komposisi cerpen, dengan skor maksimal 100. Hal ini menunjukkan kemahiran siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam menulis cerita pendek. Penilaian produk ini didasarkan pada kesesuaian dan keterkaitan judul dengan isi, tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan penggunaan bahasa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada setiap aspek adalah sebagai berikut: (1) kesesuaian judul dan isi: 6,44; (2) tema yang dipilih: 5,11; (3) jalan cerita: 10,67; (4) tokoh dan penokohan: 6,67; (5) latar: 12,44; (6) sudut pandang: 5,78; (7) gaya bahasa: 7,11; dan (8) penggunaan bahasa: 8,00.

Siklus II

Setelah melakukan observasi dan pengumpulan data awal pada siklus I, peneliti merencanakan proses pembelajaran yang lebih baik pada siklus II, dengan menerapkan AI dan metode *mind mapping*. Pemanfaatan AI yang diterapkan di dalam penelitian ini terutama pada siklus II adalah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan pemahaman siswa terhadap instruksi guru dengan berfungsi sebagai perantara atau alat yang meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Selain

itu, dengan media pembelajaran siswa juga dapat menyelesaikan tugas mereka dengan lebih mudah.

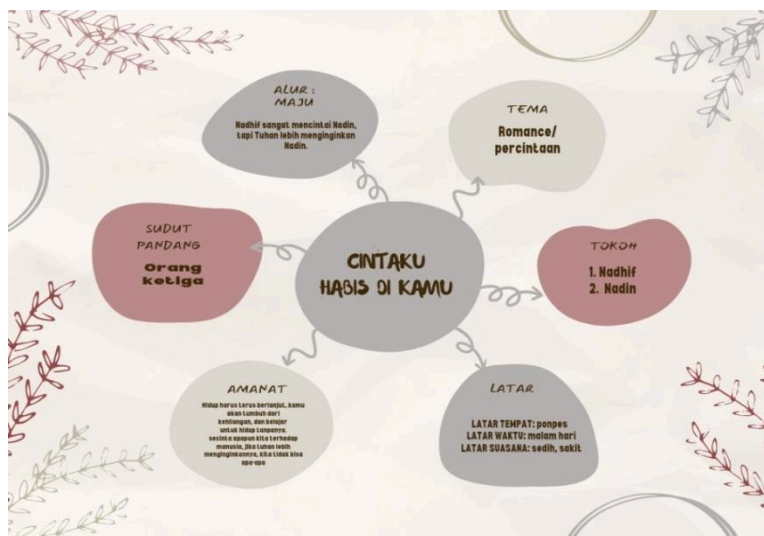
Canva adalah program desain grafis berbasis web yang memfasilitasi pembuatan, desain, dan pengeditan desain visual. Beragam desain dapat digunakan, termasuk poster, kartu ucapan, brosur, infografis, presentasi, film, dan bahkan peta konsep (Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Canva kompatibel dengan berbagai platform, termasuk web, iPhone, dan Android (Kala'lembang et al., 2021). Selain itu, para pengguna tidak hanya bisa mengakses Canva melalui aplikasi, melainkan Canva juga bisa diakses melalui web. Hal ini memudahkan para pengguna untuk mengakses Canva, terutama bagi para pelajar, mereka tidak perlu mengunduh aplikasi Canva untuk menggunakannya, mereka bisa mengakses Canva melalui web dengan bantuan email atau *facebook*. Canva menawarkan banyak manfaat, seperti beragam pilihan desain grafis yang menarik secara visual sehingga meningkatkan presisi dan menghemat waktu selama proses desain. Canva merupakan alat praktis dengan gambar resolusi tinggi, dapat memfasilitasi untuk berkolaborasi dengan orang lain, dan desain akhir dapat dengan mudah diunduh dalam format JPG dan PDF (Suharyanto et al., 2022). Kelebihan tersebut menjadikan Canva sangat sesuai jika dijadikan sebagai media pembelajaran dalam belajar menulis cerpen dengan metode *mind mapping*. Mengapa demikian? Karena siswa tidak perlu lagi menggambar peta konsep secara manual di kertas, mereka hanya perlu mengakses Canva, memilih desain peta konsep sesuai keinginan mereka, dan mulai memetakan pikiran mereka. Tidak dapat disangkal bahwa hal ini dapat meningkatkan pengalaman belajar, membuatnya lebih menarik dan efisien.

Pada siklus kedua, sebelum memulai tahap pembelajaran, guru (peneliti) memberikan pemberitahuan awal kepada siswa bahwa mereka akan memperoleh keterampilan menyusun narasi ringkas dengan cara yang sederhana namun menawan. Mendengar hal tersebut, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran, mereka terlihat penasaran dengan hal baru yang akan mereka lakukan untuk belajar menulis cerpen. Di awal proses pembelajaran, guru (peneliti) kembali menjelaskan tentang cerpen, unsur-unsur cerpen, dan bagaimana cara menulisnya. Pada siklus II ini, guru (peneliti) memberikan penjelasan yang lebih rinci dibandingkan penjelasan pada siklus I. Berbeda dengan siklus I, pada saat guru (peneliti) memberikan penjelasan pada siklus II, semua siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru (peneliti), bahkan mereka juga mencatat hal-hal yang dianggap penting yang dapat mereka lakukan ketika menulis cerpen. Sehingga, siswa terlihat lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru (peneliti).

Setelah memberikan penjelasan tentang cerpen, peneliti menyampaikan bahwa cara mudah untuk menulis cerpen adalah dengan membuat peta konsep terlebih dahulu. Peneliti mulai mengenalkan apa itu peta konsep, bagaimana bentuk peta konsep, dan bagaimana cara membuat peta konsep ketika akan menulis cerpen. Peneliti juga memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan tersebut mereka akan belajar membuat peta konsep dengan bantuan Canva, sehingga mereka tidak perlu lagi menggambar dan mewarnai peta konsep di kertas. Guru (peneliti) meminta siswa untuk mengeluarkan ponsel mereka, kemudian peneliti mengenalkan Canva kepada mereka, mengajarkan siswa bagaimana cara mengakses Canva, memilih desain, dan membuat peta konsep dengan bantuan AI (Canva). Peneliti juga memberikan contoh peta konsep dan cerpen yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti, sehingga siswa memiliki gambaran cerita dan peta konsep yang akan mereka buat. Pada proses pembelajaran tersebut, semua siswa mematuhi apa yang disampaikan oleh peneliti, semuanya terlihat asik memilih desain peta konsep yang beragam. Proses pembelajaran juga menjadi lebih aktif, beberapa siswa yang mengalami kendala dan

kurang paham cara menggunakan Canva berani bertanya kepada guru. Guru (peneliti) terus mendampingi siswa dalam proses pembuatan peta konsep.

Setelah proses pembuatan peta konsep selesai, guru (peneliti) mengajarkan kepada siswa bagaimana cara mengunduh dan membagikan peta konsep yang mereka buat. Kemudian, guru (peneliti) meminta siswa untuk mengubah peta konsep tersebut menjadi sebuah cerpen. Adapun fungsi dari peta konsep tersebut adalah sebagai panduan agar ketika menulis cerpen siswa tidak kehilangan ide, mereka tahu alur cerita yang akan mereka tulis, sudut pandang yang digunakan, tokoh yang terlibat, latar yang dipilih, pesan yang ingin disampaikan, dan sebagainya. Berikut ini adalah salah satu contoh peta konsep yang dibuat oleh siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan.



Gambar 1. Peta Konsep Karya Siswa Kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan

Karena waktu yang terbatas, pembuatan peta konsep dan penulisan cerpen tidak dapat diselesaikan dalam satu waktu. Oleh karena itu, guru (peneliti) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan penulisan cerpen tersebut di tempat tinggal masing-masing, kemudian cerpen tersebut harus dikumpulkan di pertemuan berikutnya. Dalam penulisan cerpen ini, peneliti juga meminta siswa untuk memanfaatkan Canva sebagai media tulis, karena Canva sebagai salah satu bentuk dari kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) tidak hanya bisa mendesain peta konsep, tetapi juga berbagai dokumen termasuk cerpen. Penggunaan Canva sebagai media menulis cerpen ini adalah sesuatu yang menarik, karena siswa dapat memilih desain atau templat yang tersedia, sehingga cerpen yang dihasilkan oleh siswa lebih bagus, lebih praktis, dan proses penulisan tidak membosankan. Sebelum proses pembelajaran berakhir, peneliti kembali menjelaskan bagaimana cara menulis cerpen menggunakan Canva, mulai dari langkah-langkah memilih templat hingga cara membagikan cerpen yang telah mereka buat. Di akhir pembelajaran, siswa tetap semangat untuk menyimak dengan penuh perhatian penjelasan yang diberikan oleh guru (peneliti). Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran konsep-konsep baru (inovasi) dan pemanfaatan teknik-teknik yang sesuai dalam proses pendidikan berdampak signifikan terhadap efisiensi dan kemandirian pembelajaran. Berikut ini adalah tabel hasil evaluasi atau penilaian proses pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Evaluasi atau Penilaian Proses Pada Siklus II.

No	Aspek Evaluasi	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tingkat Perhatian			✓	
2	Keinginan Belajar			✓	
3	Tingkat Partisipasi			✓	
4	Motivasi			✓	

*Keterangan :

Skor 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = baik sekali

Selain unsur proses pembelajaran, penelitian pada siklus II juga menghasilkan data skor cerpen kreasi siswa dengan menggunakan pendekatan *mind map* dan penggunaan AI. Selama siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan pada tugas menulis cerpen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan pada siklus II adalah 79,44. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada siklus II telah berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan dan dapat dikategorikan baik atau memuaskan. Penilaian penulisan cerpen menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspeknya. Rinciannya sebagai berikut: (1) Kesesuaian judul dan isi memperoleh skor 6,67; (2) Tema yang dipilih memperoleh skor 7,56; (3) Alur cerita memperoleh nilai 13,33; (4) Penokohan tokoh memperoleh skor 12,44; (5) Latar belakang cerita memperoleh skor 13,33; (6) Sudut pandang cerita memperoleh skor 6,67; (7) Gaya bahasa memperoleh nilai 11,11; dan (8) Penggunaan bahasa memperoleh skor 8,33. Analisis Di bawah ini perbandingan nilai rata-rata yang dicapai siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Kesesuaian judul dengan isi	6,44	6,67	0,23
2	Tema	5,11	7,56	2,45
3	Alur	10,67	13,33	2,66
4	Tokoh dan penokohan	6,67	12,44	5,77
5	Latar	12,44	13,33	0,89
6	Sudut pandang	5,78	6,67	0,89
7	Gaya bahasa	7,11	11,11	4
8	Penggunaan bahasa	8	8,33	0,33
	Jumlah	62,22	79,44	17,22
	Kategori	Cukup	Baik	-

Dari tabel perbandingan di atas, dapat dipahami bahwa pada siklus II produk cerpen yang dihasilkan oleh siswa mengalami peningkatan sebesar 17,22, dengan rincian: kesesuaian judul dengan isi meningkat sebesar 0,23. Dari segi tema terjadi peningkatan sebesar 2,45. Jalan cerita meningkat sebesar 2,66. Aspek yang berkaitan dengan karakter dan penokohan mengalami peningkatan sebesar 5,77. Komponen latar mengalami kenaikan 0,89. Aspek sudut pandangnya

pun mengalami peningkatan sebesar 0,89. Unsur gaya bahasa mengalami peningkatan sebesar 4 poin, sedangkan aspek penggunaan bahasa mengalami peningkatan sebesar 0,33 poin.

Pada siklus I, cerpen yang dihasilkan oleh siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan memang sesuai antara judul dengan isi, namun tema yang dipilih oleh siswa kurang menarik. Mereka hanya menceritakan pengalaman pribadi mereka dengan bahasa yang datar, penggunaan gaya bahasa yang sangat kurang, dan terdapat beberapa penggunaan bahasa yang perlu diperbaiki. Selain itu, pada siklus I alur yang ditulis oleh sebagian siswa sedikit membingungkan, penggambaran tokoh (penokohan) dan penggambaran latar hampir tidak ada.

Pada siklus II, siswa memanfaatkan metode pemetaan pikiran dengan bantuan AI untuk menyusun cerita pendek, sehingga terjadi peningkatan nyata pada kemampuan menulis kreatif mereka. Hal ini terlihat dari pemilihan judul yang menarik, tema, dan alur yang dipilih oleh siswa. Tema yang dipilih pada siklus II lebih beragam, judul dan isi lebih sesuai, dan cara siswa menceritakan alur dari cerita tersebut lebih menarik. Mereka mulai menggunakan gaya bahasa yang indah, menggambarkan tokoh dengan baik, dan memunculkan latar dengan baik. Namun demikian, ada beberapa hal yang memerlukan perbaikan lebih lanjut, termasuk penggunaan bahasa yang tidak sesuai, tanda baca yang tidak tepat, dan perubahan perspektif naratif secara tiba-tiba. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *mind map* dan penerapan kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan kemampuan kreatif siswa kelas X MA Nurul Ichsan dalam seni membuat narasi ringkas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X MA Nurul Ichsan Gedangan mempunyai potensi untuk meningkatkan kemampuan menulisnya, khususnya orisinalitasnya dalam mengarang cerpen, melalui penggunaan dan penerapan teknik *mind map* dan kecerdasan buatan (AI). Pencapaian ini dapat disaksikan dengan memperoleh keterampilan menyusun narasi yang ringkas. Setelah penerapan teknik pemetaan pikiran dan integrasi kecerdasan buatan, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan antusiasme dalam membuat cerita pendek. Hal ini dapat dikaitkan dengan pemilihan metodologi yang tepat dan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, mereka memiliki pemahaman yang komprehensif tentang jalan cerita yang ingin mereka buat. Kemajuan yang signifikan dan kemajuan ke arah yang lebih baik terlihat selama transisi dari siklus I ke siklus II dalam proses perolehan keterampilan menulis cerita pendek, mulai dari semangat belajar siswa, motivasi belajar, aktivitas, perhatian, dan kreativitas siswa. Selain itu, nilai rata-rata siswa setelah menggunakan metode *mind map* dan penerapan AI juga meningkat, sebesar 17,22%.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 581–586. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>
- Budiarti, W. N., & Riwanto, M. A. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E Modul) Keterampilan Berbahasa Dan Sastra Indonesia Sd Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa Pgsd. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 97–104. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.996>

- Dafit, F. (2017). KEEFEKTIFAN KEMAMPUAN MENULIS KREATIF SISWA SD DENGAN MODEL PEMBELAJARAN MULTILITERASI. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7. <http://www.albayan.ac>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauziah, A., Lestari, S., & Suwarni. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Metode Project Based Learning Pada Pembelajaran Teks Drama Kelas Viii Smp Negeri 1 Berbek Tahun 2022/2023. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i1.20007>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Spoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jprm/article/view/813/219>
- Khoirunnisa, E., & Charles, C. (2024). Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Youtube Pada Pembelajaran Pai Di Kelas V Sd Negeri 100790 Situmbaga Kabupaten Padang Lawas Utara. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 311–318. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/1076%0Ahttps://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/download/1076/953>
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43.
- Naraine, M. ., Hayduk, T. I., & Jason, P. (2022). *The Routledge Handbook of Digital Sport Management* (1st ed.). [https://doi.org/Naraine, M.L., Hayduk III, T., & Doyle, J.P. \(Eds.\). \(2022\). The Routledge Handbook of Digital Sport Management \(1st ed.\). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003088899](https://doi.org/Naraine, M.L., Hayduk III, T., & Doyle, J.P. (Eds.). (2022). The Routledge Handbook of Digital Sport Management (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003088899)
- Nugroho, M. B. (2015). Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Smp N 10 Padangsidempuan. *Jurnal EduTech*, 1(1), 1689–1699.
- Nurhayati, E., & Soleh, D. R. (2022). Pembelajaran Menulis Cerpen Dengan Metode Discovery Learning Dan Media Lagu Pada Siswa Smpn 3 Madiun. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru*, III(2), 74–76. <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JPKG/article/view/1336>
- Nurhayati, S., Mutmainnah, S., Surya Saputra, M. A., & Fitriyah, M. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Editorial dan Opini pada Siswa SMA/SMK. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2), 134–141. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20393>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS* (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari (eds.); I). Pradina Pustaka Grup.

- Ridho, A., & Imron, M. (2023). Penerapan Metode Mind Mapping Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Journal Creativity*, 1(2), 88–95. <https://doi.org/10.62288/creativity.v1i2.10>
- Rohman, S. (2019). *PEMBELAJARAN CERPEN*. Bumi Aksara.
- Sari, L., Wikanengsih, & Fauziya, D. S. (2020). Pembelajaran menulis cerita pendek melalui metode mind mapping. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 159–170.
- Septian, D. A., Kamaruddin, & Rasdawita. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Materi Menemukan Unsur Karya Fiksi di kelas VIII SMP Negeri 12 kota jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 14–22. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.597>
- Setia, I. (2017). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkembangkan Kreativitas Anak. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.15575/ath.v2i1.2724>
- Shohifur Rizal, M. A. (2024). Eksplorasi Penggunaan AI Generatif untuk Menciptakan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 7080–7095.
- Sholeh, K., & Afriani, S. (2016). Teknik Mind Mapping Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa SMA. *JPSE: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 2, 26–45.
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Sitepu, J. M., & Huda Hutasuhut, S. N. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN BOUNCH MAGIC BALL PADA KELOMPOK A DI RA AL-FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN. *INTIQAD: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 53–54.
- Sri Tjahyanti, L. P. A., Saputra, P. S., & Gitakarma, M. S. (2022). PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/10.1097/01.ccm.0000474893.34162.5c>
- Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi “Canva” Pada Smp Pgr 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 171–177. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.218>
- Sukawati, S. (2016). PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM MENULIS CERPEN MELALUI METODE PEMETAAN PIKIRAN (MIND MAPPING): Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X SMA N 14 Bandung. *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 68–86.