KOPULA 8(4) (2026); 731-737

KOPULA: JURNAL BAHASA, SASTRA DAN PENDIDIKAN

https://journal.unram.ac.id/index.php/kopula/en
E-ISSN: 2987-5307; P-ISSN: 2987-8446
DOI: 10.29303/kopula.v8i4.12198



Improving News Writing Skills through the Role-Playing Newsroom Simulation Method for Students at SMA Negeri 9 Surabaya

Peningkatan Keterampilan Menulis Berita melalui *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi pada Siswa SMA Negeri 9 Surabaya

Septya Addiniyah Arif[1], Rini Damayanti[2], Nurani[3]
[12]Universitas Wijaya Kusuma, [3]SMA Negeri 9 Surabaya
*Corresponds Author email: addiniyaarf@gmail.com

Received: 20 September 2026 Revised: 10 Oktober 2026 Accepted: 19 Oktober 2026 Published: 26 Oktober 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis teks berita pada siswa kelas XI B SMA Negeri 9 Surabaya. Masalah utamanya adalah kesulitan siswa merumuskan unsur 5W+1H, menyusun teras berita, dan membedakan fakta dari opini pribadi. Hal ini dibuktikan oleh ketuntasan klasikal awal yang hanya 36,11% dengan rata-rata 63,19. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan tersebut melalui penerapan metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi berbantuan *scaffolding*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui tes unjuk kerja dan observasi aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 52,78% dengan rata-rata 73,78. Setelah pemberian *scaffolding* tambahan berupa panduan kerangka piramida terbalik di Siklus II, ketuntasan melonjak 100% dengan nilai rata-rata 85,17. Secara kualitatif, metode simulasi redaksi ini sukses menumbuhkan kemandirian, objektivitas verifikasi data, serta kolaborasi antar siswa. Kesimpulannya, metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi berbantuan *scaffolding* terbukti efektif mengoptimalkan keterampilan menulis teks berita siswa.

Kata kunci: *keterampilan menulis, role-playing, scaffolding, simulasi ruang redaksi, teks berita*

Abstract

This research is motivated by the low news text writing skills of class XI B students at SMA Negeri 9 Surabaya. The main problem is the students' difficulties in formulating 5W+1H elements, writing news leads, and distinguishing field facts from personal opinions. This is evidenced by the initial classical completeness of only 36.11% with an average of 63.19. This study aims to improve these skills through the application of the Role-Playing Newsroom Simulation method assisted by scaffolding. This Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model was conducted in two cycles. Data collection was done through performance tests and learning activity observations. The research results showed a significant improvement. In Cycle I, classical completeness increased to 52.78% with an average of 73.78. After providing additional scaffolding using an inverted pyramid framework in Cycle II, completeness surged to 100% with an average score of 85.17. Qualitatively, this simulation method successfully fostered student independence, data verification objectivity, and collaboration. In conclusion, the Role-Playing Newsroom Simulation method assisted by scaffolding is proven effective in optimizing students' news text writing skills.

Keywords*: news text, newsroom simulation, role-playing, scaffolding, writing skills*

How to Cite
Peningkatan Keterampilan Menulis Berita melalui *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi pada Siswa SMA Negeri 9 Surabaya . (2026). *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, *8*(4), 731-737 . https://doi.org/10.29303/kopula.v8i4.12198

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License ©2026 by author/s

PENDAHULUAN

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dilatih untuk menguasai empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan ini sangat penting agar siswa bisa berkomunikasi dan memahami informasi dengan baik (Hamidah et al., 2025). Namun, dari keempat keterampilan tersebut, menulis sering kali dianggap paling sulit oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ningsih et al., 2024) yang menyebutkan bahwa menulis itu sangat penting, tetapi menuntut siswa untuk bisa merangkai ide secara runtut dan masuk akal. Menulis bukan sekadar menyusun kata menjadi kalimat, tetapi juga cara untuk menyampaikan informasi secara teratur. Oleh karena itu, saat menulis, siswa harus berpikir kritis untuk bisa mengembangkan dan menghubungkan ide-ide mereka.

Salah satu materi di tingkat SMA yang sangat membutuhkan cara berpikir kritis adalah menulis teks berita. Saat menulis berita, siswa tidak hanya dituntut menguasai tata bahasa, tetapi juga harus peka melihat fakta dan mampu menyajikan informasi yang nyata (Nur'aini et al., 2024). Sayangnya, kenyataan di lapangan khususnya pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan menulis berita mereka masih rendah. Pembelajaran di kelas sering kali hanya berfokus pada teori yang membosankan. Siswa masih kebingungan saat harus mengubah kejadian di lapangan menjadi sebuah tulisan yang memenuhi unsur 5W+1H dan pola piramida terbalik. Kurangnya praktik langsung ini membuat siswa menjadi pasif, kurang semangat, dan pada akhirnya membuat kualitas tulisan berita mereka kurang maksimal (Hermilasari et al., 2025).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan cara mengajar yang lebih nyata dan melibatkan siswa secara aktif, salah satunya melalui metode *role-playing* atau bermain peran. (Hardinata et al., 2023) menyatakan bahwa metode *role-playing* sangat cocok untuk anak SMA karena bisa menciptakan suasana belajar yang seru dan penuh kerja sama. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Susanti, 2023) dan (Myrela & Khuzaini, 2024), juga telah membuktikan bahwa metode bermain peran sangat ampuh untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis berita. Posisi penelitian ini hadir untuk melengkapi dan memperbarui penelitian-penelitian terdahulu. Jika penelitian sebelumnya hanya menggunakan bermain peran biasa, penelitian ini lebih spesifik mengemasnya menjadi "Simulasi Ruang Redaksi". Dalam simulasi ini, siswa akan bekerja sama di dalam kelompok layaknya tim redaksi sungguhan. Ada yang berperan mencari berita sebagai reporter, ada yang menjadi pengecek fakta (*fact-checker*), dan ada yang bertugas menjadi editor.

Penelitian ini menjadi sangat penting dilakukan guna memperbaiki proses belajar di kelas, sekaligus membantu siswa kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya agar lebih mudah menulis berita yang sesuai kaidah jurnalistik. Berdasarkan alasan tersebut, fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *role-playing* Simulasi Ruang Redaksi di kelas, dan bagaimana pengaruhnya terhadap kualitas tulisan siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah penerapan simulasi tersebut sekaligus mengukur seberapa besar peningkatan keterampilan menulis berita pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model spiral Kemmis dan McTaggart (Kemmis et al., 2014) ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Surabaya pada semester Ganjil tahun ajaran 2026/2027. Populasi sekaligus sampel penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI-B. Prosedur penelitian dijalankan secara bersiklus, di mana setiap siklusnya secara berurutan mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan menggunakan metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi, pengamatan (observasi), dan refleksi (Utomo et al., 2024).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas kelas dan tes unjuk kerja yang dinilai menggunakan rubrik analitik (kelengkapan 5W+1H, struktur piramida terbalik, dan kaidah jurnalistik). Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan ketuntasan klasikal dan deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi proses pembelajaran (Aulia et al., 2026) . Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 80% subjek mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SMA Negeri 9 Surabaya ini menghasilkan data kuantitatif berupa nilai tes unjuk kerja keterampilan menulis teks berita dari 36 siswa kelas XI B. Pengambilan data dilakukan secara bertahap untuk mengukur progres dan efektivitas penerapan metode *role-playing* simulasi ruang redaksi, yang dimulai dari tahap pengukuran kondisi awal (Pra-siklus), pelaksanaan tindakan pada Siklus I, hingga tindak lanjut perbaikan pada Siklus II. Secara rinci, hasil perolehan nilai 36 subjek penelitian pada tahap Pra-siklus hingga Siklus II dirincikan pada Tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Rekap Hasil Nilai Siswa Tahap Pra-Siklus sampai Siklus II

NO	NAMA	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	ARA	62	76	89
2	AYPC	55	68	82
3	APHA	74	79	85
4	AZJ	48	70	84
5	APY	68	78	88
6	APS	35	58	80
7	ANH	80	84	90
8	AAS	52	65	80
9	AGR	58	74	86
10	AA	70	80	91
11	BPP	49	64	81
12	BANO	54	71	83
13	CA	51	60	81
14	DE	45	65	82
15	DAK	76	82	89
16	HPH	85	87	92
17	KAY	53	66	82
18	MIPD	57	71	87
19	MCK	86	84	88
20	MAAR	47	62	80
21	MARP	79	85	87
22	MRR	82	81	86
23	MEPC	74	77	81
24	MFM	75	79	84
25	NSA	60	78	88
26	NANSF	80	83	85
27	NAN	40	58	80
28	NNSLDG	64	70	83
29	NORW	87	90	93
30	NAM	55	65	80
31	RIA	38	55	80
32	RBF	51	69	85
33	SDP	82	85	88
34	SKSP	78	84	89
35	TSLS	83	81	86
36	WMMK	77	82	91

Mengacu pada Tabel 1, secara keseluruhan terlihat adanya tren peningkatan perolehan nilai yang positif dan konsisten pada keterampilan menulis teks berita siswa dari tahap Pra-siklus hingga Siklus II. Peningkatan capaian nilai individu ini secara langsung memengaruhi naiknya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal secara bertahap setelah diterapkannya metode *role-playing* simulasi ruang redaksi.

Rincian peningkatan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal yang telah diuraikan pada rekapitulasi gabungan sebelumnya bersumber dari akumulasi capaian individu masing-masing subjek penelitian. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai rekam jejak progres spesifik setiap siswa selama tahapan perbaikan pembelajaran, data perolehan nilai perlu ditelusuri secara mendetail yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Tahap Pra-Siklus hingga Siklus II Siswa

No.	Uraian	Hasil		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai tertinggi	87	90	93
2.	Nilai terendah	35	55	80

3.	**Rata – rata nilai**	**63,19**	**73,78**	**85,17**
4.	Jumlah siswa tuntas	13	19	36
5.	Persentase siswa tuntas	36,11%	52,78%	100%
6.	Jumlah siswa belum tuntas	23	17	0
7.	Persentase siswa belum tuntas	63,89%	47,22%	0%

Pada tahap Pra-Siklus, kemampuan dasar siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai kelas hanya 63,19 dan tingkat ketuntasan sebesar 36,11% (13 siswa). Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional membuat siswa kesulitan memilah nilai berita, merumuskan kelengkapan unsur 5W+1H, dan menerapkan struktur piramida terbalik. Teks yang dihasilkan lebih menyerupai karangan bebas subjektif dibandingkan tulisan jurnalistik. Karena persentase ketuntasan jauh di bawah indikator keberhasilan (80%), tindakan perbaikan dirancang untuk Siklus I.

Pada Siklus I, penerapan metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi mulai memberikan dampak positif. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 73,78 dengan persentase ketuntasan naik menjadi 52,78% (19 siswa). Melalui pembagian peran spesifik seperti reporter dan editor, siswa tampil lebih objektif dan terarah dalam mengumpulkan fakta 5W+1H. Meskipun demikian, target ketuntasan klasikal belum tercapai karena siswa masih kesulitan bertransisi dari proses diskusi menuju penulisan draf individu. (Inggriyani, 2024) Banyak siswa terkendala dalam menyusun teras berita (*lead*) yang ringkas dan mengurutkan informasi sesuai kaidah piramida terbalik, sehingga mengharuskan adanya perencanaan ulang (replanning) ke tahap selanjutnya (Bilqis et al., 2026).

Pada Siklus II, pembelajaran tetap menggunakan metode *Role-Playing* namun diperkuat dengan intervensi tambahan berupa *scaffolding* (perancah), yakni panduan kerangka piramida terbalik dan pendampingan intensif. Modifikasi ini menghasilkan perbaikan yang sangat pesat. Rata-rata nilai kelas melonjak menjadi 85,17 dan seluruh 36 siswa (100%) berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa terbukti mampu merangkai data temuan investigasi menjadi teks berita yang padu, koheren, dan sesuai struktur bahasa jurnalistik (Doloksaribu et al., 2024). Mengacu pada desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart, karena target ketuntasan belajar di atas 80% telah sukses terlampaui secara maksimal, maka penelitian resmi dihentikan pada Siklus II.

Keberhasilan pencapaian nilai ketuntasan klasikal yang signifikan tersebut tentunya tidak terlepas dari perbaikan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk mengukur sejauh mana efektivitas penerapan metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi, pemantauan tidak hanya difokuskan pada hasil akhir tulisan siswa, tetapi juga melalui observasi menyeluruh terhadap kelancaran aktivitas pengajaran guru dan tingkat keterlibatan siswa selama proses penyusunan teks berita berlangsung. Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No.	Indikator Pengamatan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Pembukaan	4	4	4
2	Penyampaian pemantik awal	4	4	4
3	Pembagian peran redaksi	3	4	4
4	Fasilitasi simulasi peliputan	3	4	4
5	Bimbingan penyusunan draf	4	3	4
6	Pengawasan proses penyuntingan	3	3	4
7	Pelaksanaan panduan refleksi	3	4	4
8	Penutup dan tindak lanjut	4	4	4
Total Skor Perolehan (Maks. 32)		28	30	32
Persentase Keterlaksanaan (%)		87,50%	93,75%	100%

Mengacu pada Tabel 3, persentase keterlaksanaan aktivitas guru menunjukkan peningkatan yang konsisten. Pada tahap Pra-Siklus (87,50%), pendampingan teknis belum maksimal karena ketiadaan intervensi spesifik. Penerapan pembagian peran dan fasilitasi penggalian unsur 5W+1H pada Siklus I berhasil menaikkan angka menjadi 93,75%. Puncak keberhasilan manajerial kelas dicapai pada Siklus II (100%) setelah guru secara optimal memberikan *scaffolding*, membimbing penyusunan draf berpedoman pada struktur piramida terbalik, dan mengeksekusi tahapan refleksi pembelajaran secara utuh. Adapun hasil observasi pada aktivitas siswa pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Indikator Pengamatan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Antusiasme merespons pemantik	4	4	4
2	Keaktifan menjalankan peran	3	4	4
3	Ketelitian memverifikasi data	3	3	4
4	Partisipasi diskusi kelompok	3	4	4
5	Kemampuan merangkai draf	3	3	4
6	Objektivitas menyunting naskah	2	3	4
7	Keaktifan menyampaikan refleksi	3	4	4
Total Skor Perolehan (Maks. 28)		**21**	**25**	**28**
Persentase Keterlaksanaan (%)		**75,00%**	**89,29%**	**100%**

Berdasarkan pada Tabel 4, terlihat perbaikan mutu intervensi berdampak lurus pada tingginya aktivitas partisipatif siswa. Tahap Pra-Siklus hanya mencatat angka 75,00% akibat rendahnya objektivitas penyuntingan naskah sejawat dan kelemahan dalam merangkai draf. Pada Siklus I, penggunaan kartu peran spesifik efektif memancing kolaborasi antar-peran di dalam "kantor redaksi" sehingga persentase naik menjadi 89,29%. Keterlibatan siswa akhirnya menyentuh angka maksimal 100% pada Siklus II, di mana siswa terbukti lebih kritis dalam memverifikasi data faktual dan jauh lebih objektif mengevaluasi karya rekannya, membuktikan bahwa simulasi ini sukses menciptakan ekosistem belajar yang interaktif dan terstruktur.

Pembahasan

Berdasarkan keseluruhan tindakan perbaikan pembelajaran, terlihat tren peningkatan yang konsisten terhadap keterampilan menulis teks berita siswa kelas XI-B SMA Negeri 9 Surabaya. Pada tahap Pra-Siklus, keterampilan siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata kelas hanya 63,19 dan ketuntasan klasikal 36,11% (13 dari 36 siswa). Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh kesulitan siswa merumuskan unsur 5W+1H, menyusun teras berita (*lead*), dan membedakan fakta lapangan dengan opini pribadi. Kondisi ini sejalan dengan (Nur'aini et al., 2024) yang menegaskan bahwa tanpa observasi yang objektif terhadap fakta, tulisan siswa cenderung terjebak pada bentuk karangan naratif bebas alih-alih teks berita yang faktual.

Untuk mengatasi kendala tersebut, metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi diterapkan pada Siklus I dan mulai menunjukkan dampak positif. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 73,78 dengan angka ketuntasan klasikal merangkak naik menjadi 52,78%. Intervensi berupa pembagian peran spesifik di dalam kelompok sebagai reporter, pengecek fakta, dan editor berhasil mengarahkan siswa meninggalkan kebiasaan menulis secara subjektif dan beralih pada penggalian data aktual. Hal ini mengonfirmasi temuan (Zalukhu et al., 2025) bahwa tanggung jawab peran secara kooperatif dalam *role-playing* menciptakan interaksi yang intensif, sehingga siswa lebih berani mengemukakan temuan lapangan untuk bahan tulisan.

Akan tetapi, capaian Siklus I yang baru menyentuh 52,78% menunjukkan masih terdapat 17 siswa yang belum tuntas, sehingga memerlukan refleksi lebih lanjut. Kendala utama siswa kini bergeser pada kesulitan bertransisi dari fase investigasi kelompok menuju penulisan draf secara individu (Lamahoda et al., 2025). Mereka gagal mengurutkan fakta temuan ke dalam pola piramida terbalik dan kurang menguasai kaidah kebahasaan jurnalistik. Mengingat ketuntasan klasikal masih di bawah indikator keberhasilan 80%, peneliti merancang perbaikan untuk Siklus II melalui penambahan *scaffolding* (perancah penulisan) intensif berupa panduan kerangka piramida terbalik dan pendampingan khusus penyuntingan naskah.

Melalui perbaikan strategi yang berfokus pada pemberian *scaffolding* di Siklus II, pelaksanaan tindakan akhirnya membuahkan hasil yang sangat memuaskan. Nilai rata-rata kelas melesat signifikan menjadi 85,17, diiringi tingkat ketuntasan belajar klasikal yang berhasil menyentuh angka paripurna 100%, di mana seluruh 36 siswa melampaui ambang batas KKM 75. Keberhasilan mutlak ini secara langsung menjawab kendala transisi pada siklus sebelumnya, karena panduan kerangka tersebut memetakan secara spesifik bagian kepala, tubuh, dan ekor berita sehingga siswa mampu mengembangkan kelengkapan unsur 5W+1H secara objektif dan sistematis (Nur Hayatunnufus, 2023).

Selain menghasilkan lonjakan kognitif dengan total peningkatan rata-rata sebesar 21,98 poin dari kondisi awal, penyempurnaan tindakan pada siklus kedua ini juga mengubah iklim belajar menjadi lebih afektif dan mandiri (Maulidya et al., 2024). Perpaduan simulasi redaksi dan panduan kerangka sukses meminimalisasi *blank page syndrome* (kebingungan saat mulai menulis) dan memperkuat kolaborasi siswa. Mengingat tingkat ketuntasan klasikal pada Siklus II telah mencapai 100% dan melampaui target indikator keberhasilan penelitian (yakni 80%), maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi berbantuan *scaffolding* terbukti sangat efektif mengoptimalkan keterampilan menulis teks berita siswa, sehingga pelaksanaan PTK ini resmi dihentikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role-Playing* Simulasi Ruang Redaksi berbantuan *scaffolding* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa kelas XI B SMA Negeri 9 Surabaya. Keberhasilan ini dibuktikan oleh peningkatan data kuantitatif secara bertahap, di mana nilai rata-rata kelas melonjak dari 63,19 pada tahap Pra-Siklus menjadi 73,78 pada Siklus I, dan memuncak di angka 85,17 pada Siklus II. Seiring dengan peningkatan perolehan individu tersebut, persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat drastis dari 36,11% pada kondisi awal menjadi 52,78% pada Siklus I, hingga akhirnya menyentuh angka paripurna 100% pada akhir Siklus II, sehingga sukses melampaui indikator keberhasilan 80% yang ditetapkan. Selain capaian kognitif, metode simulasi yang mengintegrasikan pembagian peran sebagai reporter, pengecek fakta, dan editor ini secara kualitatif berhasil menciptakan iklim kelas yang interaktif dan kolaboratif. Didukung oleh *scaffolding* berupa panduan kerangka piramida terbalik, kendala kebingungan saat memulai tulisan dapat diatasi, sehingga siswa menjadi lebih tajam dalam memverifikasi data dan mampu merangkai temuan unsur 5W+1H menjadi teks berita yang objektif, kohesif, serta memenuhi kaidah jurnalistik.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, D., Hermina, D., & Salamah. (2026). Desain Penelitian Tindakan Kelas. *JIS: Journal Islamic Studies*, *4*(2). https://doi.org/10.71456/jis.v4i2.1927

Bilqis, S., Priyanto, & Oktri Wini, L. (2026). Efektivitas Pendekatan Scaffolding Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Fase D. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, *8*(1). https://doi.org/10.29303/kopula.v8i1.9723

Doloksaribu, P., Frince S, M., & Manurung, R. (2024). Pengaruh Media Interaktif Google Sites terhadap Kemampuan Membacakan Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, *6*(2). https://doi.org/10.29303/kopula.v6i2.5381

Hamidah, I., Ratnafuri, N. I., & Rohana, M. A. (2025). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Melalui Media Kartu Pengandaian Menggunakan Model Project Based Learning Dan Pendekatan Berdiferensiasi. *Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *5*(1).

Hardinata, V., Warsiman, & Abadi, M. (2023). Redesain Metode Role Playing dalam Optimalisasi Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siswa SMA di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8333

Hermilasari, T., Nurhasanah, N., & Hakim, M. (2025). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Peserta Didik Kelas IV SDN 18 Ampenan Tahun Pelajaran 2024/2025. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(3). https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1464

Inggriyani, F. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Argumentasi Mahasiswa. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, *14*(1). https://doi.org/10.23969/literasi.v14i1.11758

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Lamahoda, L. S., Pande, R., & Lawet, P. W. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Drama Dengan Metode Buzz Group pada Siswa Kelas VIII Di SMPN Balaweling. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, *7*(2). https://doi.org/10.29303/kopula.v7i2.8191

Maulidya, N. F., Ernawati, D., & Indarti, T. (2024). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, *6*(2). https://doi.org/10.29303/kopula.v6i2.5243

Myrela, A. C., & Khuzaini, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Drama (Roleplaying) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas XI. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(2). https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.595

Ningsih, C. R., Sirait, G. A., & Harahap, S. H. (2024). Analisis Penerapan Literasi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, *2*(1). https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i1.1809

Nur Hayatunnufus, N. H. (2023). Kemampuan Siswa Kelas VII MTsN 2 Kota Bima dalam Memproduksi Teks Prosedur. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, *5*(2). https://doi.org/10.29303/kopula.v5i2.3397

Nur'aini, D. M. R., Sumarwati, S., Suryanto, E., & Suwandi, S. (2024). Keterampilan Menulis Teks Berita Ditinjau dari Penguasaan Kosakata dan Motivasi Belajar. *WIDYANTARA*, *2*(1). https://doi.org/10.63629/widyantara.v2i1.56

Susanti, E. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Menulis Berita Peserta Didik Kelas VIII SMP Islam Ciherang. *Journal Educational of Indonesia Language*, *4*(2). https://doi.org/10.36269/jeil.v4i2.2172

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4). https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Zalukhu, M., Bawamenewi, A., Harefa, N. A. J., & Waruwu, L. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita SMP Negeri 1 Afulu. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *13*(2). https://doi.org/10.23960/simbol.v13i2.1002