

"Peningkatan Keterampilan Menulis Recount Text Melalui Mind Mapping Digital dengan Aplikasi Mindomo" Studi PTK di SMAK Frateran Surabaya

Heru Purnomo

IKIP Widya Darma, Surabaya, Indonesia, 72003

E-mail: yheru27@gmail.com

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-01-5

Revised : 2025-01-18

Accepted: 2025-01-30

KEYWORD

Action Research

Mind Mapping

Mindomo

Recount Text

Writing

KATA KUNCI

Hasil Belajar

Menulis

Mind Mapping

Pembelajaran

Recount Text

ABSTRACT

The study, titled "Enhancing Recount Text Writing Abilities through Digital Mind Mapping Using the Mindomo Application in Grade 11 at SMAK Frateran Surabaya," aimed to improve students' learning outcomes in recount text material by applying the mind mapping technique via Mindomo within a project-based learning framework. The research employed a two-cycle method, with each cycle comprising the stages of planning, execution, observation, and reflection. The findings indicate that implementing digital mind mapping through Mindomo effectively enhances the recount writing skills of 11th-grade students at SMAK Frateran Surabaya. Furthermore, the researcher recommends: 1) English teachers who have the same difficulty in teaching recount text material can use Mind Mapping method through Mindomo. 2) In order to get maximum results, teachers need to make Mind Mapping through Mindomo according to students' interests and varied. However, this study only measured short-term improvements in writing skills, so further research is needed to test the long-term impact of using Mindomo in English learning.

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul "Enhancing Recount Text Writing Abilities through Digital Mind Mapping Using the Mindomo Application in Grade 11 at SMAK Frateran Surabaya" ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi recount text dengan menerapkan teknik pemetaan pikiran melalui aplikasi Mindomo dalam kerangka kerja pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menggunakan metode dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pemetaan pikiran digital melalui Mindomo secara efektif meningkatkan kemampuan menulis teks recount siswa kelas XI di SMAK Frateran Surabaya. Selanjutnya peneliti merekomendasikan: 1) Bagi guru bahasa Inggris yang memiliki kesulitan yang sama dalam mengajarkan materi *recount text* maka dapat menggunakan metode Mind Mapping melalui Mindomo. 2) Agar mendapatkan hasil yang maksimal maka guru perlu membuat *mind mapping* melalui Mindomo sesuai dengan minat siswa dan bervariasi. Namun, penelitian ini hanya mengukur peningkatan keterampilan menulis dalam jangka pendek, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji dampak jangka panjang dari penggunaan Mindomo dalam pembelajaran bahasa Inggris.

1. Pendahuluan

Salah satu tugas utama guru adalah meningkatkan proses pembelajaran dan kinerja akademik siswa melalui kegiatan instruksional. Peningkatan ini harus diamati dan dievaluasi secara cermat dengan cara yang terukur. Oleh karena itu, melakukan penelitian tindakan kelas menjadi penting bagi guru sebagai sarana untuk mengatasi tantangan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, dan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas secara keseluruhan (Ananda et al., 2023). Hanya mengandalkan hafalan dapat membuat siswa lebih mudah melupakan konsep-konsep bahasa Inggris yang sudah diterima secara umum. Hal ini menjadi tantangan yang harus diatasi oleh para guru. Pendidik diharapkan untuk mengadopsi pendekatan yang lebih kreatif saat merancang dan menyampaikan pelajaran mereka (Anwar et al., 2023).

Untuk mengatasi hal ini, para peneliti merancang pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang menggabungkan gambar seri sebagai strategi dan metode pembelajaran. Ketika guru dipersiapkan dengan baik dalam mengelola proses pembelajaran, hal ini akan berdampak positif pada siswa - yang mengarah pada peningkatan kinerja akademik dan keselarasan dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan (Priyanto & Kock, 2021).

Pembelajaran berbasis proyek yang dikombinasikan dengan metode Pemetaan Pikiran menggunakan Mindomo adalah salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengajarkan teks cerita ulang. Model ini mendorong partisipasi aktif siswa, memberikan peran dan tanggung jawab khusus kepada setiap siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya (Sukowati & Harjono, 2023) telah membahas penggunaan Mind Mapping dalam meningkatkan pemahaman membaca, namun belum banyak yang meneliti penerapannya dalam keterampilan menulis recount text menggunakan aplikasi digital seperti Mindomo.

Metode Mind Mapping melalui Mindomo merupakan suatu metode pemetaan pikiran dalam mengajar dengan lebih dahulu mendistribusikan berbagai gambar kepada masing-masing siswa, kemudian menginstruksikan mereka untuk membuat Mind Mappingnya dengan memberikan kerangka karangan lebih dahulu sehingga membantu mereka dalam menulis untuk dijadikan sebuah cerita (Acesta, 2020).

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang perlu dikuasai oleh siswa. Penguasaan dalam menulis recount text menjadi penting agar peserta didik mampu menyampaikan pengalaman pribadi, baik secara verbal maupun dalam bentuk tulisan. Menulis teks cerita ulang adalah keterampilan yang diperlukan yang diuraikan dalam silabus di bawah kompetensi inti untuk pengetahuan dan kemampuan praktis (Ramadan, 2023). Kompetensi spesifiknya meliputi yang berikut ini:

- 1) Mengidentifikasi perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada berbagai teks recount tertulis dengan memberikan dan mencari informasi yang relevan sesuai konteks.
- 2) Memahami makna kontekstual yang berhubungan dengan fungsi sosial, struktur organisasi, dan fitur kebahasaan dari teks berbentuk recount tertulis.

Berdasarkan penjelasan di atas, penting bagi peneliti untuk menyelidiki masalah yang telah diidentifikasi. Sebagai hasilnya, sebuah inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam teks recount dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Keterampilan Menulis *Mind Mapping Recount Text* Menggunakan Mindomo” pada Kelas 11 SMAK Frateran Surabaya

2. Tinjauan Literatur

Model pemetaan pikiran pada awalnya diperkenalkan oleh Tony Buzan di Inggris pada tahun 1970. Buzan, seorang spesialis dalam pengembangan otak, kreativitas, dan strategi pendidikan, mendeskripsikan pemetaan pikiran sebagai metode pencatatan yang berfokus pada peningkatan kreativitas, menjadikannya alat yang ampuh untuk mengorganisir pikiran (Buzan, 1988). Teknik pemetaan pikiran Tony Buzan didasarkan pada penelitian tentang fungsi alami otak. Seperti yang dikemukakan oleh Deporter (2010), otak umumnya menyimpan informasi melalui gambar, simbol, suara, pola, dan emosi (Sukowati & Harjono, 2023). Pemetaan pikiran dalam bidang pendidikan dapat dipahami dalam beberapa cara. Pertama, mind mapping dapat dilihat sebagai sistem berpikir yang bercabang-sering disebut sebagai pemikiran bercahaya—yakni kemampuan untuk mengembangkan gagasan dan pemikiran ke berbagai arah serta memandangnya secara menyeluruh dari beragam perspektif. Jenis pemikiran ini mencerminkan fungsi sel-sel otak yang saling berhubungan. Selanjutnya, yang kedua,

mind mapping berfungsi sebagai sarana pengorganisasi informasi yang selaras dengan cara kerja otak, sehingga mempermudah proses memasukkan dan mengakses kembali informasi dari dalam pikiran. "Selanjutnya, yang ketiga, mind mapping adalah suatu teknik penulisan yang diterapkan dengan mengadopsi prinsip pengelolaan kinerja otak, sehingga memungkinkan untuk mengoptimalkan akses terhadap seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi (Suhada et al., 2020).

"Selanjutnya, Kartinah (2017) mengungkapkan bahwa saat seseorang menerapkan teknik pemetaan pikiran, hal tersebut dapat membantunya mengingat lebih banyak informasi dalam bentuk gagasan yang terhubung melalui kata kunci dan visualisasi (Kustian, 2021). Hal ini tentunya mempermudah siswa untuk tetap tertarik dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Dengan demikian, salah satu keuntungan yang diperoleh saat peserta didik menerapkan metode pemetaan pikiran ini adalah bahwa peserta didik dapat mengasah kemampuan fungsi kerja otak kanan dan kiri. Sehingga nantinya peserta didik mampu menggabungkan kedua belah pihak otak untuk menghubungkan semua informasi agar tercapainya tujuan pembelajaran (Darmuki et al., 2020).

Perkembangan dunia *mind mapping* sudah masuk pada ranah digital, sehingga lebih memudahkan siswa dalam meningkatkan ketrampilan serta menghancurkan paradigma gptek yang ada di lingkungan siswa. Mind Mapping berbasis digital merupakan sebuah metode pengajaran yang digunakan untuk mengorganisasikan pengetahuan dan konsep dengan cara yang sederhana untuk memahami serta mengaktualisasikan ide-ide (Bhattacharya & Mohalik, 2020). Mind Mapping berbasis digital menawarkan keunggulan dibandingkan metode tradisional dalam hal visualisasi dan aksesibilitas. Namun, efektivitasnya masih tergantung pada faktor seperti kesiapan siswa dan dukungan teknologi yang tersedia di sekolah

Pada dasarnya *mind mapping* itu sendiri terbagi atas dua jenis, yang pertama adalah *mind mapping* dalam bentuk tradisional yang dikembangkan melalui media kertas atau papan yang dituliskan menggunakan tangan. Dan yang kedua adalah mind mapping elektronik yang dikembangkan melalui perangkat lunak seperti komputer, telepon seluler atau bahkan perangkat elektronik lainnya. Versi elektronik yang digunakan pada aplikasi *mind mapping* baru-baru ini menjadi populer dan diminati dikalangan peserta didik (Sairo, 2023).

Sebagai alat pembelajaran yang nanti akan digunakan oleh peserta didik *mind mapping* elektronik melalui perangkat lunak dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Dia dapat mengubah konsep dan ide yang tadinya membosankan menjadi suatu hasil *flowchart* yang penuh warna, menarik serta mengesankan (Nurhabibah et al., 2021). Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode mind mapping adalah suatu teknik pencatatan yang menitikberatkan pada aspek kreativitas melalui pemetaan gagasan yang berasal dari pokok bahasan yang tadinya membosankan menjadi suatu hasil *flowchart* yang penuh warna, menarik serta mengesankan.

Kemampuan dasar yang penting untuk diperoleh dan ditingkatkan dalam pendidikan meliputi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Kemampuan-kemampuan ini tidak berkembang secara instan; mereka membutuhkan latihan yang konsisten dan penerapan dalam kehidupan nyata. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, peserta didik dituntut untuk menguasai keempat kemampuan tersebut serta mampu mengaplikasikannya baik dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun dalam ranah akademik (Sitompul et al., 2023).

Teks cerita ulang adalah jenis tulisan yang menceritakan urutan peristiwa masa lalu, menggunakan referensi waktu tertentu untuk menunjukkan kapan peristiwa itu terjadi. Tujuan komunikatifnya adalah untuk berbagi peristiwa atau pengalaman, baik untuk memberi informasi atau menghibur pembaca. Jenis teks recount yang biasanya ditulis oleh siswa adalah personal recount, yang menggambarkan pengalaman penulisnya sendiri (Suhaimi & Nasri, 2021).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Mindomo sebagai *mind mapping*. Mindomo adalah perangkat lunak peta pikiran yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengorganisir ide-ide secara visual. Mindomo adalah pemetaan pikiran kolaboratif freemium serbaguna, pemetaan konsep dan alat penggambaran yang dikembangkan oleh *Expert Software Applications* (Vejayan & Md. Yunus, 2022). Mindomo dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti merencanakan proyek, belajar, atau mengatur tugas. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Vejayan & Md. Yunus (2022) yang mengindikasikan bahwa penerapan Mind Mapping berbasis digital dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur teks.

3. Metode

Studi ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti merujuk pada model tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap, yaitu: perencanaan, implementasi, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 11 SMAK Frateran Surabaya pada tahun ajaran 2023/2024.

Data yang digunakan dalam studi ini mencakup:

- a. Skor dari Penilaian Ulangan Harian yang dilaksanakan pada 10 Februari 2024 sebagai informasi awal sebelum pelaksanaan siklus
- b. Informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik, sesama guru bahasa Inggris, dan pimpinan sekolah
- c. Data hasil pengamatan selama pelaksanaan kegiatan belajar bahasa Inggris

Data untuk penelitian ini diperoleh dari seluruh siswa yang menjadi partisipan penelitian-khususnya Kelas 11 A di SMAK Frateran Surabaya, yang terdiri dari 24 siswa. Selain itu, tiga siswa dipilih secara acak dari kelas tersebut untuk berpartisipasi dalam wawancara.

Proses pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam pelaksanaan riset, sebab fokus utama dari setiap kegiatan riset adalah memperoleh data yang sesuai dan relevan. Hal ini melibatkan pendokumentasian peristiwa, fakta, atau data yang berhubungan dengan sebagian maupun seluruh elemen populasi yang akan memberikan kontribusi serta mendukung jalannya penelitian. Teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti mencakup hal-hal berikut:

1) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang mengandalkan interaksi tatap muka antara peneliti dan narasumber. Melalui wawancara pertanyaan-pertanyaan diajukan dan dijawab secara sistematis dengan berpedoman pada tujuan penelitian. Dalam studi ini, peneliti mengadakan wawancara dengan Kepala Sekolah SMAK Frateran Surabaya, guru bahasa Inggris, dan tiga orang siswa dari kelas 11. Wawancara dengan Kepala Sekolah dilaksanakan untuk mendapatkan informasi mengenai kesiapan lembaga dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif. Sementara itu, wawancara dengan guru bertujuan mengumpulkan data awal mengenai aktivitas pembelajaran sebelum penelitian dilaksanakan. Adapun wawancara dengan siswa ditujukan untuk mengukur sejauh mana

penguasaan mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

2) Observasi

Hal ini bertujuan untuk menilai kesesuaian antara tindakan yang direncanakan dengan pelaksanaannya, serta untuk mengumpulkan data tentang keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan rekan sejawat, menggunakan instrumen observasi yang terstruktur.

3) Dokumentasi

Istilah dokumentasi berasal dari kata 'dokumen', yang merujuk pada benda-benda tertulis. Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data melalui pencatatan informasi yang telah tersedia. Ini mencakup pengumpulan gambar serta catatan tertulis yang dibutuhkan.

4) Tes

Tes adalah serangkaian tugas terstruktur yang dirancang untuk menilai keterampilan, pengetahuan, sikap, kecerdasan, kapabilitas, atau potensi individu atau kelompok. Peningkatan keterampilan menulis diukur melalui tes formatif pada setiap siklus. Kemudian dilakukan analisis dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan LMS-FLC Frateran untuk pelaksanaan tes, sehingga data hasil dapat terdokumentasi secara otomatis di dalam platform tersebut.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, tahap analisis data dimulai dengan memeriksa semua informasi yang dihimpun dari berbagai sumber, termasuk hasil penilaian awal melalui nilai Ulangan Harian dan wawancara dengan Kepala Sekolah SMAK Frateran Surabaya, kolaborator guru bahasa Inggris, bersama dengan hasil observasi yang didokumentasikan dan catatan yang dicatat dalam daftar periksa, juga berkontribusi terhadap data. Standar keberhasilan dalam penelitian tindakan ini didasarkan pada indikator proses dan indikator pencapaian belajar. Indikator proses dalam penelitian ini didefinisikan sebagai siswa yang mencapai setidaknya 75% penguasaan materi.

4. Hasil

Deskripsi Kondisi Awal

Data dasar untuk penelitian ini diperoleh dari skor Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa kelas 11 di SMAK Frateran Surabaya pada topik recount

text. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 67,7, yang masih jauh dari standar kelulusan minimum yaitu 70. Rincian nilai Penilaian Tengah Semester adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Penilaian Tengah Semester

No.	No Peserta	Nama	Kelas	Lama Ujian	Benar	Salah	Nilai PG	Nilai Essay	Nilai Skor
1	12-060-21	ACHMAD RAMADHAN	10 AKL	23 Menit	15	10	39	30	65
2	12-060-01	ADELLYA BUDIANTY	10 AKL	50 Menit	13	12	33	26	55
3	12-060-22	AKHMAD ZAENI	10 AKL	57 Menit	17	8	45	34	75
4	12-060-23	ALI ASDA	10 AKL	01 Jam 02 Menit	16	9	42	32	70
5	12-060-02	ANNISA RAHMANYAH	10 AKL	52 Menit	11	14	27	22	45
6	12-060-03	Aprila Ernawati	10 AKL	01 Jam 03 Menit	18	7	48	36	80
7	12-060-24	ARIEL APRIANSYAH	10 AKL	25 Menit	13	12	33	26	55
8	12-060-04	AZZAHRA NABILA	10 AKL	54 Menit	14	11	36	28	60
9	12-060-25	BAHAKI ABDULLAH	10 AKL	49 Menit	13	12	33	26	55
10	12-060-05	BAYU SYAMSUL ARIFIN	10 AKL	59 Menit	13	12	33	26	55
11	12-060-26	CINDY OKTAVIYANTI	10 AKL	55 Menit	15	10	39	30	65
12	12-060-27	DEVAN PERMANA	10 AKL	32 Menit	16	9	42	32	70
13	12-060-06	DHANI ARDIANSYAH	10 AKL	47 Menit	18	7	48	36	80
14	12-060-28	DIMAZ FEBRI PRASETIO	10 AKL	01 Jam	20	5	54	40	90
15	12-060-29	Dwani Citra	10 AKL	55 Menit	14	11	36	28	60
16	12-060-30	EKA SETIANI	10 AKL	38 Menit	14	11	36	28	60
17	12-060-07	FIKIH RIVALDI	10 AKL	44 Menit	14	11	36	28	60
18	12-060-08	FINY SANDRIANI	10 AKL	46 Menit	15	10	39	30	65
19	12-060-09	FITRI NURHALIZA	10 AKL	47 Menit	17	8	45	34	75
20	12-060-10	GISKA ADELIA	10 AKL	52 Menit	15	10	39	30	65
21	12-060-11	HALIMAHTUS TSADIAH	10 AKL	54 Menit	15	10	39	30	65
22	12-060-31	HIK RALIYANY	10 AKL	01 Jam 02 Menit	21	4	57	42	95
23	12-060-12	INAYAH NARENDRA PUTRI	10 AKL	47 Menit	16	9	42	32	70
24	12-060-32	INDAH ROSMALAWATI DEWI	10 AKL	57 Menit	20	5	54	40	90
Nilai Tertinggi									95
Nilai Terendah									45
Nilai Rata – Rata									67,7

Deskripsi Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, pengajar merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan model pembelajaran berbasis masalah serta memilih media yang tepat untuk materi recount text. Selain itu, guru juga mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun alat pengamatan guna memantau aktivitas pengajar maupun peserta didik. Tes untuk mengukur hasil belajar turut disusun. Sebelum pelaksanaan kegiatan di kelas, guru bersama observer menelaah serta mendiskusikan lembar observasi secara kolaboratif.

2) Pelaksanaan

Kegiatan siklus pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Februari 2024, dari pukul 08.00-09.00 WIB. Sesi pembelajaran terbagi dalam tiga tahap utama: aktivitas pembukaan, kegiatan inti, dan sesi penutupan. Tahap pembukaan dialokasikan selama 10 menit, tahap inti 50 menit, dan tahap penutup 20 menit. Pada tahap pembukaan, guru melakukan tiga kegiatan utama: (1) menyapa siswa dan mengabsen, (2) memimpin kegiatan apersepsi, dan (3) mengaktifkan pengetahuan awal siswa dengan mengaitkannya dengan materi yang akan diperkenalkan.

Dalam kegiatan utama, guru merancang aktivitas pembelajaran agar siswa dapat mengalami proses penemuan, pemberian nama, dan penyampaian hasil. Untuk mendukung proses penemuan yang berkaitan dengan penggunaan media board game, guru terlebih dahulu membagi

siswa ke dalam empat kelompok, masing-masing beranggotakan 5 hingga 6 orang. Guru memulai dengan memberikan penjelasan mengenai tugas-tugas yang harus dilakukan guna memastikan bahwa setiap siswa memahami peran dan tanggung jawabnya di dalam kelompok. Selama diskusi kelompok, guru berkeliling kelas untuk memantau kemajuan siswa dan sesekali memberikan umpan balik atas pekerjaan mereka. Setelah itu, perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka. Siswa dari kelompok lain diundang untuk berbagi pemikiran mereka tentang jawaban kelompok penyaji. Jika ada kesalahan yang teridentifikasi, guru mendorong koreksi dari teman sebaya sebelum memberikan klarifikasi. Kelompok yang mempresentasikan temuan yang akurat dan menunjukkan kemampuan presentasi yang baik diberi pujian, sedangkan kelompok yang belum mencapai potensi mereka diberi semangat dan penguatan yang mendukung.

Kegiatan penutup pada Siklus I terdiri dari: (1) memberikan evaluasi untuk menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media board game/gambar seri, (2) membimbing siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang baru saja mereka alami, dan (3) menutup pembelajaran dengan doa bersama yang dipimpin oleh siswa dan guru.

a) Observasi Hasil Belajar Siswa

Partisipasi aktif siswa kelas XI Akuntansi di SMA Frateran Surabaya menunjukkan peningkatan selama pelaksanaan Siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif dengan memanfaatkan media board game atau gambar berseri. Peningkatan ini tercermin dari capaian hasil belajar serta tanggapan positif siswa terhadap proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa hambatan yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Untuk menanggapi permasalahan yang teridentifikasi pada Siklus I, peneliti bersama pengamat melakukan refleksi guna mengenali aspek-aspek yang perlu diperbaiki pada Siklus II, yang bertujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar seluruh peserta didik. Pada Siklus I, melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah disertai penggunaan board game/gambar seri, sebanyak 18 dari 24 siswa (75%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 6 siswa (25%) belum memenuhi KKM. Data secara lebih rinci disajikan dalam tabel berikut.

Tabel.2 Hasil ulangan harian pada siklus II

No.	No. Peserta	Nama	Kelas	Lama Ujian	Benar	Salah	Nilai PG	Nilai Essai	Nilai Skor
1	12-060-21	ACHMAD RAMADHAN	10 AKL	01 Jam 06 Menit	19	6	38	38	76
2	12-060-01	ADELLYA BUDIANTY	10 AKL	01 Jam 07 Menit	20	5	40	40	80
3	12-060-22	AKHMAD ZAENI	10 AKL	01 Jam 05 Menit	18	7	36	36	72
4	12-060-23	ALI ASDA	10 AKL	01 Jam 09 Menit	23	2	46	46	92
5	12-060-02	ANNISA RAHMANIYAH	10 AKL	01 Jam 08 Menit	19	6	38	38	76
6	12-060-03	Aprilia Emawati	10 AKL	52 Menit	18	7	36	36	72
7	12-060-24	ARIEL APRIANSYAH	10 AKL	48 Menit	18	7	36	36	72
8	12-060-04	AZZAHRA NABILA	10 AKL	01 Jam	17	8	34	34	68
9	12-060-25	BAIHAQI ABDULLAH	10 AKL	01 Jam	16	9	32	32	64
10	12-060-05	BAYU SYAMSUL ARIFIN	10 AKL	58 Menit	16	9	32	32	64
11	12-060-26	CINDY OKTAVIYANTI	10 AKL	01 Jam 05 Menit	19	6	38	38	76
12	12-060-27	DEVAN PERMANA	10 AKL	50 Menit	16	9	32	32	64
13	12-060-06	DHANI ARDIANSYAH	10 AKL	01 Jam 06 Menit	18	7	36	36	72
14	12-060-28	DIMAZ FEBRI PRASETIO	10 AKL	01 Jam 07 Menit	20	5	40	40	80
15	12-060-29	Duwi Citra	10 AKL	01 Jam 05 Menit	19	6	38	38	76
16	12-060-30	EKA SETIANI	10 AKL	01 Jam 02 Menit	17	8	34	34	68
17	12-060-07	FIKIH RIVALDI	10 AKL	56 Menit	20	5	40	40	80
18	12-060-08	FINY SANDRIANI	10 AKL	01 Jam 02 Menit	19	6	38	38	76
19	12-060-09	FITRI NURHALIZA	10 AKL	01 Jam 01 Menit	17	8	34	34	68
20	12-060-10	GISKA ADELIA	10 AKL	01 Jam 02 Menit	20	5	40	40	80
21	12-060-11	HALIMAHTUS TSADIAH	10 AKL	56 Menit	22	3	44	44	88
22	12-060-31	IHK RALIYANY	10 AKL	01 Jam 02 Menit	21	4	42	42	84
23	12-060-12	INAYAH NARENDRA PUTRI	10 AKL	01 Jam 01 Menit	21	4	42	42	84
24	12-060-32	INDAH ROSMALAWATI DEWI	10 AKL	01 Jam 02 Menit	20	5	40	40	80
Nilai Tertinggi									92
Nilai Terendah									64
Nilai Rata – Rata									75,5

Aktivitas Siswa Berdasarkan hasil temuan observer, keaktifan siswa selama pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media permainan papan pada Siklus I memperoleh skor rata-rata 3,04, sehingga berada pada kategori “baik”. Rincian lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran. Untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media board game/gambar seri, dilakukan penyebaran angket setelah kegiatan pembelajaran selesai. Rangkuman tanggapan siswa yang dikumpulkan dari 24 peserta mengenai penggunaan media permainan papan dalam model pembelajaran berbasis masalah untuk materi recount text disajikan dalam tabel di bawah ini. Secara keseluruhan, siswa memberikan respons yang positif selama mengikuti proses pembelajaran.

Mereka merasa antusias terhadap penggunaan LKPD, suasana kelas yang menyenangkan, penyampaian materi oleh guru, serta model pembelajaran baru yang diterapkan. Selama berlangsungnya kegiatan, siswa juga merasa senang karena diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mereka menganggap bahwa metode pembelajaran yang digunakan memberikan manfaat dalam proses belajar di kelas.

b) Aktifitas Guru

Data yang diperoleh dari pengamatan terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media board game/picture series disajikan dalam tabel di bawah ini. Tabel tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran problem based learning dan media board game pada materi recount text di Siklus I memperoleh skor 2,75, yang termasuk dalam kategori baik.

c) Refleksi

Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana hasil belajar siswa meningkat pada materi recount text dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning serta menggunakan media board game atau gambar berseri. Oleh karena itu, fokus utama dalam proses refleksi adalah untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam topik recount text. Selama pelaksanaan Siklus I, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih belum optimal. Berdasarkan pengamatan, terdapat beberapa faktor yang diduga menjadi penyebabnya. Pertama, siswa kurang berkonsentrasi saat mengerjakan LKPD, sehingga beberapa bagian dalam lembar kerja tidak terisi secara lengkap. Kedua, beberapa siswa melakukan kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran, seperti bercanda atau bermain bersama teman dalam kelompok mereka. Ketiga, terdapat satu atau dua kelompok yang tidak dapat memberikan jawaban yang memadai terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru pada sesi evaluasi di akhir pembelajaran. Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ditemukan tersebut, peneliti merancang strategi baru untuk mengatasi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa, yang akan diterapkan pada Siklus II. Untuk mengatasi permasalahan pertama, peneliti menugaskan tiga siswa di setiap kelompok untuk mencatat hasil kegiatan, agar seluruh bagian dalam LKPD dapat terisi dengan lengkap. Dengan pendekatan ini, data yang diperoleh menjadi lebih menyeluruh, sekaligus membantu siswa dalam

memahami materi melalui pembagian tugas yang lebih terstruktur, sehingga dapat mengurangi kecenderungan mereka untuk bermain-main selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, untuk mengatasi permasalahan ketiga, peneliti memberikan penjelasan tambahan secara lebih rinci mengenai materi recount text melalui LMS FLC, terutama pada bagian pertanyaan yang dianggap sulit atau belum dapat dijawab oleh kelompok saat diskusi.

Deskripsi Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyusun rencana tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis masalah. RPP ini juga mencakup perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada Siklus I terkait materi recount text. Selain itu, guru mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan mempersiapkan lembar observasi untuk memantau aktivitas baik dari guru maupun siswa. Tes untuk mengukur hasil belajar juga dirancang. Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas, guru dan pengamat bersama-sama meninjau dan mendiskusikan lembar observasi.

2) Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Februari 2024, dari pukul 08.00 hingga 09.00 WIB. Pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap utama: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap pembukaan diberikan waktu selama 10 menit, tahap inti 50 menit, dan tahap penutup 20 menit. Pada tahap pembukaan, guru melakukan tiga hal: (1) menyapa siswa dan mencatat absensi, (2) melakukan kegiatan apersepsi untuk mempersiapkan siswa, dan (3) mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari untuk membangkitkan pemahaman mereka.

Selama kegiatan inti, pelajaran disusun agar siswa terlibat dalam proses penemuan, identifikasi, dan presentasi. Untuk memperkenalkan penggunaan media permainan papan/gambar seri, guru memulai dengan membagi kelas menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 siswa. Guru menjelaskan dengan jelas tugas-tugas yang harus dilakukan sehingga setiap siswa memahami peran mereka dalam kelompok. Selama diskusi kelompok berlangsung, guru berkeliling kelas untuk mengamati dan mengawasi pekerjaan

siswa, sambil sesekali memberikan umpan balik. Setiap kelompok kemudian menunjuk seorang perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Siswa dari kelompok lain diundang untuk berbagi pemikiran mereka tentang jawaban kelompok penyaji. Jika ada jawaban yang salah, guru mendorong siswa untuk mengoreksi jawaban mereka terlebih dahulu. Kelompok yang memberikan presentasi yang akurat dan terstruktur dengan baik akan mendapatkan pujian, sementara kelompok yang masih perlu perbaikan akan diberikan motivasi dan penguatan yang konstruktif. Kegiatan akhir siklus II antara lain: (1) memberikan penilaian untuk mengevaluasi pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan papan/gambar seri, (2) membimbing siswa dalam merefleksikan pengalaman belajar, dan (3) menutup pembelajaran dengan doa bersama yang dipimpin oleh siswa dan guru.

3) Observasi

a) Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa kelas XI di SMAK Frateran Surabaya menunjukkan peningkatan yang signifikan selama Siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media permainan papan dan gambar berseri. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa serta tanggapan mereka terhadap kegiatan yang dilaksanakan, meskipun masih ada beberapa kendala kecil yang terjadi selama proses pembelajaran. Pada Siklus II, dari 24 siswa, 22 siswa (92%) mencapai standar kompetensi minimal, sedangkan 2 siswa (8%) tidak mencapai standar kompetensi minimal, dengan nilai rata-rata 80,5. Data selengkapnya disajikan pada tabel di bawah ini.

Table 3. Lembar Angket Peserta Didik

No	Uraian Pertanyaan	Respon Siswa		Persen-tase
		Iya	Tidak	
1	Apakah kamu senang mengikuti kegiatan pembelajaran ini ?	24	-	100
2	Apakah kamu senang dengan tahap : a. Materi pelajaran b. Lembar kerja siswa c. Suasana Belajar di Kelas d. Cara penyajian materi oleh guru	24 22 23 24	- 2 1 - -	100 91 96 100
3	Apakah pembelajaran ini bermanfaat bagi kamu ?	24	-	100
4	Apakah pembelajaran ini baru bagi kamu?	24	-	100
5	Apakah kamu menginginkan pokok bahasan yang lain menggunakan Media Game Who Wants To Be Millionaire?	23	1	96

b) Aktifitas Guru

Data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media board game disajikan dalam tabel di bawah ini. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran untuk materi recount text, dengan skor rata-rata 2,9 sehingga masuk dalam kategori "baik". Data secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Lembar observasi kegiatan guru

No	Aspek yang Diamati	Skor	Ket
1	Persiapan	3	Baik
2	Pelaksanaan	2.5	Baik
3	Pengelolaan Kelas	2.5	Baik
4	Suasana Kelas	3	Baik
Rata - rata		2.75	Baik

Keterangan:

0.00 - 1.49 : Kurang

1.50 - 2.49 : Cukup

2.50 - 3.00 : Baik

3.00 - 4.00 : Sangat Baik

c) Refleksi

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada materi recount text melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media board game/gambar seri. Oleh karena itu, refleksi ditekankan pada peningkatan kinerja siswa dalam materi recount text. Kegiatan pada Siklus II dirancang untuk mengatasi masalah yang teridentifikasi pada Siklus I. Sebagai hasil dari tindakan yang dilakukan pada Siklus II, proses dan hasil pembelajaran di kelas menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata tes siswa, yaitu dari 75,5 pada Siklus I menjadi 80,5 pada Siklus II. Namun, beberapa siswa masih mendapat nilai di bawah rata-rata, yang disebabkan oleh kurangnya persiapan mereka sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Diskusi

a. Hasil Belajar

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar awal siswa kelas 10 akuntansi di SMAK Frateran Surabaya pada materi recount text, dengan menggunakan media papan tulis, menunjukkan nilai rata-rata 67,7, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 45. Pada tahap ini, 44% siswa memenuhi kriteria ketuntasan belajar, sedangkan 56% tidak. Pada Siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan nilai rata-

rata 75,5, nilai tertinggi mencapai 92 dan terendah 64. Pada siklus ini, 79% siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan, sementara 21% masih berada di bawah tingkat yang dipersyaratkan. Sementara itu, pada pelaksanaan Siklus II untuk materi recount text, diperoleh rata-rata nilai sebesar 80,5, dengan capaian tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah sebesar 65,8. Persentase ketuntasan belajar mencapai 92%, sedangkan 8% siswa belum mencapai KKM. Adapun siswa yang belum tuntas baik pada Siklus I maupun Siklus II merupakan individu yang sama, yang disebabkan oleh kurangnya kesiapan dalam mengikuti pembelajaran serta tingkat kehadiran yang rendah di sekolah. Pada siklus I, peningkatan masih terbatas karena kurangnya familiaritas siswa dengan Mindomo. Pada siklus II, setelah penyesuaian strategi pembelajaran, nilai rata-rata meningkat dari 75,5 menjadi 80,5

Berdasarkan hasil belajar siswa dari Siklus I dan Siklus II di kelas 11 di SMAK Frateran Surabaya pada tahun ajaran 2023/2024, terlihat adanya peningkatan yang nyata pada kinerja siswa pada materi yang sama, yaitu recount text. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media permainan papan pada kedua siklus tersebut.

b. Aktivitas Siswa

Menurut pengamat, keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan papan untuk materi teks recount dinilai baik di semua aspek partisipasi. Aspek-aspek yang dievaluasi meliputi: mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian, bekerja sama dalam kelompok, menggunakan alat bantu pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan hasil temuan kelompok, merangkum isi pelajaran, dan menanggapi pertanyaan guru.

Berdasarkan hasil evaluasi, aktivitas siswa yang paling menonjol adalah berkolaborasi dalam mengerjakan LKPD dan terlibat dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan kerja sama tim dan rasa tanggung jawab dalam mengupayakan hasil yang positif. Hal ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran kooperatif memotivasi siswa dalam kelompok untuk bekerja secara kolaboratif dan mengambil tanggung jawab individu dan kelompok dengan serius hingga tugas-tugas selesai (Sukowati & Harjono, 2023).

c. Pengelolaan Pembelajaran Model *Problem Based Learning* dengan Media *Board game*

Berdasarkan temuan penelitian, kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran berbasis masalah dan menggunakan media permainan papan dinilai baik di semua aspek yang dievaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, guru menunjukkan kompetensi yang kuat dalam mengimplementasikan media permainan papan/gambar berseri untuk mengajarkan materi teks recount. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan bahwa guru memiliki peran sentral dalam mengatur jalannya proses pembelajaran, yang mengharuskan guru untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang aktivitas belajar di dalam kelas. Upaya tersebut berkontribusi pada peningkatan minat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Naserly, 2024). Selain itu, perspektif lain menyoroti bahwa kompetensi guru memainkan peran penting dalam mengelola proses pembelajaran untuk memastikan bahwa kegiatan pendidikan dilakukan secara efektif dan efisien (Maulana et al., 2023).

d. Respons Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media *Board Game/Picture Series*

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, mereka memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media permainan papan. Siswa merasa senang dengan materi pelajaran yang disampaikan, lembar kerja siswa (LKPD) yang digunakan, suasana atau lingkungan belajar di kelas, serta cara guru menyampaikan materi. Kombinasi antara pembelajaran berbasis masalah dan media permainan papan dinilai membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, kegiatan diskusi yang dilakukan selama pembelajaran terbukti mampu meningkatkan interaksi, baik antara guru dan siswa maupun antar siswa itu sendiri. Namun, beberapa siswa menyebutkan bahwa kekurangan dari penggunaan pendekatan ini adalah suasana kelas yang sedikit berisik. Semua siswa (100%) melaporkan bahwa ini adalah pengalaman pertama mereka belajar melalui permainan papan. Mereka menyatakan kegembiraannya, terutama tentang penggunaan permainan papan untuk topik-topik yang akan datang, dan merasa bahwa pendekatan ini bermanfaat karena mendorong berbagi ide dan membantu membuat materi lebih mudah diingat.

6. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dari implementasi model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media permainan papan/gambar seri, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Integrasi media Board Game/Picture Series telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis teks recount siswa kelas 11 di SMAK Frateran Surabaya pada tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan ini dibuktikan dengan hasil evaluasi tertulis, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 75,5 pada siklus pertama menjadi 80,5 pada siklus kedua.
- 2) Pembelajaran dilakukan melalui metode sinkron dan asinkron, memanfaatkan media yang menarik yang telah terbukti meningkatkan partisipasi siswa.

7. Referensi

- 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>
- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis keterampilan profesional guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6638–6646. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2802>
- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam mendorong kreativitas siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 208–214. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Bhattacharya, D., & Mohalik, R. (2020). Digital mind mapping software: A new horizon in the modern teaching-learning strategy. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 4(10), 400–406. <https://doi.org/10.36348/jaep.2020.v04i10.001>
- Buzan, T. (1988). *Make the most of your mind map*. Colt Books Ltd.
- Darmuki, A., Hariyadi, A., & Hidayati, N. A. (2020). Peningkatan minat dan hasil belajar keterampilan berbicara menggunakan metode mind map pada mahasiswa kelas IA PBSI IKIP PGRI Bojonegoro tahun akademik 2019/2020. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*,

- 3(2), 263–276.
<https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4687>
- 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>
- Maulana, M. R., Hanafi, M. S., & Atikah, C. (2023). Efektivitas media pembelajaran bahasa Inggris berbasis PADLET pada materi recount text (The effectiveness of Padlet based English learning media in recount text material). *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 40–48. <https://jurnal.untirta.ac.id/>
- Naserly, M. K. (2024). Analisis kesalahan simple past tense pada latihan menulis recount text pada materi kuliah Bahasa Inggris dasar (Studi kasus pada kelas 63.1C.25 Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi & Bisnis 2022/2023 UBSI). *Journal on Education*, 6(2), 11019–11028. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4893>
- Nurhabibah, S., Ga, P. R., Koroh, T. R., Adoe, T., & Nawa, N. E. A. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dengan model mind mapping berbasis digital Android terhadap hasil belajar mahasiswa PGSD UNDANA. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 30–37. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i2.5379>
- Prijanto, J. H., & De Kock, F. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251. <https://ejournal.uksw.edu/>
- Ramadan, S. (2023). Penguasaan kosakata dengan model pembelajaran *card sort* pada keterampilan menulis teks recount Bahasa Inggris. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 3(1), 56–65. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1999>
- Sairo, M. I. (2023). Penggunaan digital mind mapping meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 369–374. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.27813>
- Sitompul, H. T., Purba, E., Murni, N., & Situmorang, B. (2023). Sosialisasi penggunaan picture series untuk menunjang keterampilan siswa dalam menulis recount text. *Jurnal Bangun Abdimas*, 2(1), 129–135. <https://doi.org/10.56854/ba.v2i1.180>
- Suhada, S., Bahu, K., & Amali, L. N. (2020). Pengaruh metode pembelajaran mind map terhadap hasil belajar siswa. *Jambura Journal of Informatics*, 2(2), 86–94. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.7280>
- Suhaimi, N. I., & Nasri, N. M. (2021). Pelaksanaan ‘colourful sentence strips’ dalam meningkatkan pembinaan ayat mudah Bahasa Inggris (Implementation of ‘colourful sentence strips’ in improving simple sentence construction). *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 148–157. <https://myjms.mohe.gov.my/>
- Sukowati, V. P., & Harjono, N. (2023). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10641–10646. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3212>
- Vejayam, L., & Md. Yunus, M. (2022). Application of digital mind mapping (MINDOMO) in improving weak students’ narrative writing performance. *Creative Education*, 13(8), 2730–2743. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.138172>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).