

**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPLANASI MELALUI MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DENGAN MEDIA ANIMASI DAN MEDIA AUDIOVISUAL PERISTIWA ALAM PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

Amiroh Putri Jayanti ✉ Tommi Yuniawan

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Januari 2021  
Disetujui Februari 2021  
Dipublikasikan Mei 2021

*Keywords:*  
*explanatory text writing skills, animation media, audiovisual media, creative problem*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media animasi peristiwa alam dan media audiovisual peristiwa alam melalui model *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran keterampilan menulis teks eksplanasi, pada peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen *Quasi Experiment* (eksperimen semu) dengan metode *Nonequivalent Control Grup Design*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 30 Semarang menggunakan dua kelas sebagai sampel. VIII F menggunakan media animasi peristiwa alam dan VIII H menggunakan media audiovisual peristiwa alam. Hasil penghitungan uji t kelas eksperimen 1, diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menunjukkan bahwa media animasi peristiwa alam efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil penghitungan uji t kelas eksperimen 2, diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menunjukkan bahwa media audiovisual peristiwa alam efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji t pada tes terakhir media animasi peristiwa alam dan media audiovisual peristiwa alam menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Rata-rata posttest media animasi sebesar 75,13 dan rata-rata media audiovisual peristiwa alam sebesar 76,36. Disimpulkan media audiovisual peristiwa alam lebih efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks eksplanasi daripada media animasi peristiwa alam pada kelas VIII SMP.

**Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of natural events animation media and natural events audiovisual media through the Creative Problem Solving model in learning explanatory text writing skills for students of class VIII SMP. Quantitative research with the type of Quasi Experiment experiment (pseudo experiment) with the Nonequivalent Control Group Design method. The research was conducted at SMP Negeri 30 Semarang using two classes as samples. VIII F uses animation media of natural events and VIII H uses audiovisual media of natural events. The results of the calculation of the t test for experimental class 1, obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, indicating that the natural events animation media is effectively used in learning. The results of the calculation of the t test for experimental class 2, obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, indicating that the audiovisual media of natural events is effectively used in learning. The results of the t test on the last test of natural events animation media and natural events audiovisual media produce a significance value of  $0.000 < 0.05$  which indicates that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The average posttest of animation media is 75.13 and the average audiovisual media of natural events is 76.36. It can be concluded that the natural events audiovisual media is more effective in learning explanatory text writing skills than the natural events animation media in the eighth grade of junior high school.*

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B1 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [amirohputri9@gmail.com](mailto:amirohputri9@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Menulis teks eksplanasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik untuk lebih aktif dari pendidik. Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu memberikan perubahan bagi peserta didik, meliputi perubahan sikap dan cara berpikir peserta didik. Berdasarkan tujuan tersebut diperlukan media dan model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Pemilihan media pembelajaran berperan penting pada proses pembelajaran. Pendidik masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Media dapat membantu tugas pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, media juga dapat membantu pendidik untuk mematangkan konsep atau gagasan yang ada. Penggunaan media pembelajaran dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir aktif dan kreatif, sehingga mempermudah peserta menuangkan idenya dalam bentuk teks eksplanasi.

Media animasi dan Media audiovisual peristiwa alam dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks eksplanasi. Perpaduan antara media Audio dan media Visual dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi dengan adanya media pembelajaran.

Media animasi merupakan media olahan tangan yang berupa gambar bergerak dan beberapa diantaranya dapat bersuara. Menurut Yuliani (2015: 106) media animasi memiliki banyak keuntungan dalam penggunaannya di berbagai aspek. Kelebihan media animasi apabila digunakan dalam proses pembelajaran antara lain, (1) Memudahkan pendidik untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks; (2) Perhatian peserta didik lebih mudah dikuasai oleh pendidik; (3) Mempermudah dan memperjelas pendidik untuk menyampaikan materi; (4) Media animasi yang digunakan dapat digunakan secara berulang.

Menurut Rima Wati (2016, h. 44) media audiovisual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audiovisual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Media Audiovisual memiliki beberapa kelebihan apabila diterapkan dalam pembelajaran, diantaranya, (1) Video bisa menarik

perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya; (2) Demontrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar pendidik dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya; (3) Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.

Selain pemilihan media pembelajaran, pemilihan model dalam proses pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam sebuah pembelajaran. Model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpikir kritis dan kreatif adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Lestari & Yudhanegara, (2015) menyatakan bahwa CPS merupakan variasi dalam pembelajaran penyelesaian masalah dengan sistematis sehingga dalam penyelesaian masalahnya dapat teroganisir dengan baik. Hal tersebut dikarenakan model ini dapat membantu peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada dengan mudah. Model CPS memungkinkan peserta didik untuk berhadapan dengan masalah yang menjadi materi pembelajaran secara langsung, sehingga peserta didik akan lebih paham terkait materi pembelajaran yang disampaikan.

Menurut (Parnes, 2015), pembelajaran dengan dengan model *Creative Problem Solving* dengan keterampilan menulis memiliki kelebihan, (1) menyamakan ide yang dimiliki oleh kelompok dan memungkinkan lebih banyak orang *introvert* untuk mengkomunikasikan pikiran/ide mereka; (2) materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami; (3) proses pembelajaran memiliki suasana yang menyenangkan karena peserta didik bekerja dalam kelompok; (4) memberikan peluang untuk menstimulus pikiran/ide orang lain secara sengaja; (5) memungkinkan untuk mengubah suasana kelas yang sebelumnya diam menjadi keras dan riuh.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian adalah *Quasi Experiment* (eksprimen semu) dengan metode *Nonequivalent Control Grup Design*.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

K <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
K <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Tabel 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- K<sub>1</sub> : Kelas Eksperimen 1
- K<sub>2</sub> : Kelas Eksperimen 2
- X<sub>1</sub> : Perlakuan dengan Media 1
- X<sub>2</sub> : Perlakuan dengan Media 2
- O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub> : Pretest, kelas eksperimen sebelum diberikan media
- O<sub>2</sub>, O<sub>4</sub> : Posttest, kelas eksperimen setelah diberikan media

Kelas VIII F dan VIII H sebagai sampel. Kelas VIII F sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VIII H sebagai kelas eksperimen 2. Variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan terikat, variabel bebas berupa penerapan media animasi peristiwa alam dan media audiovisual peristiwa alam, variabel terikat berupa keterampilan menulis tes eksplanasi. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dan nontes dalam pengumpulan datanya. Instrument tes berupa soal atau lembar kerja, instrumen nontes berupa pedoman observasi dan pedoman dokumentasi. Data yang dianalisis berasal dari data tes awal (*pretest*) dan data tes akhir (*posttest*).

Analisis tes awal (*pretest*) berupa uji normalitas dan homogenitas data. Analisis tes akhir (*posttest*) berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pada uji hipotesis terdapat dua uji yang dilakukan, yaitu uji perbedaan dua rata-rata dan uji beda sampel berpasangan. Penghitungan uji analisis data akan dilakukan menggunakan program SPSS versi 22.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian disajikan dalam tiga subab sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini, sebelum dilakukan uji hipotesis yang berupa uji t, data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui signifikansi dari nilai *Pretest* kelas eksperimen 1 adalah 0,200 dan *posttest* kelas eksperimen 1 adalah 0,200. Sedangkan signifikansi *pretest* kelas eksperimen 2 adalah 0,079 dan signifikansi nilai *posttest* kelas eksperimen 2 adalah 0,114. Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi sebelum penggunaan media animasi dan media audiovisual peristiwa alam >0,05. Melalui signifikansi yang telah diketahui, pendistribusian data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas eksperimen dengan model *Creative Problem Solving* dapat dikatakan normal karena hasilnya >0,05 (batas signifikansi).

Berdasarkan tabel uji homogenitas tersebut dapat diketahui bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen 1 (media animasi peristiwa alam) dan kelas eksperimen 2 (media audiovisual peristiwa alam) Levene sebesar 0,875, df1 4, df2 16, dan signifikansi 0,500. Hasil signifikansi tersebut melebihi 0,05 (0,500>0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 memiliki variasi yang sama dan dapat dikatakan homogen.

Lebih lanjut hasil *posttest* kelas eksperimen 1 (media animasi peristiwa alam) dan kelas eksperimen 2 (media audiovisual peristiwa alam) Levene sebesar 1,393, df1 5, df2 16, dan signifikansi 0,279. Hasil signifikansi tersebut melebihi

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest_1	Posttest_1	Pretest_2	Posttest_2
N		23	23	22	22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	63.13	75.13	61.73	76.36
	Std. Deviation	5.521	5.903	6.181	4.766
Most Extreme Differences	Absolute	.149	.143	.175	.167
	Positive	.149	.137	.175	.167
	Negative	-.128	-.143	-.132	-.151
Test Statistic		.149	.143	.175	.167
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c</sup>	.200 <sup>c,d</sup>	.079 <sup>c</sup>	.114 <sup>c</sup>

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	.875	4	16	.500
Posttest	1.393	5	16	.279

0,05 ( $0,279 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 memiliki variasi yang sama dan dapat dikatakan homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis menggunakan uji-t. Berikut adalah hasil uji hipotesis menggunakan uji-t terhadap pembelajaran menulis teks eksplanasi melalui model *Creative Problem Solving* dengan media animasi dan media Audiovisual Peristiwa Alam.

**Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Dengan Media Animasi Peristiwa Alam melalui Model *Creative Problem Solving***

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa  $df = 2$  dengan nilai  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel} = 8,712 > 1,717$  dan signifikansi hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1 adalah 0,000. Dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menunjukkan pembelajaran yang telah dilakukan dengan media animasi peristiwa alam dengan model *Creative Problem Solving* dapat dikatakan efektif. Hal itu dinyatakan dengan hasil signifikansi yang kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, maka pembelajaran keterampilan menulis teks eksplanasi dengan media animasi peristiwa alam efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari analisis tersebut adalah pembelajaran menulis teks eksplanasi setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media animasi peristiwa alam melalui model *Creative Problem Solving* mengalami peningkatan dari *pretest* ke

*posttest*.

**Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Dengan Media Audiovisual Peristiwa Alam melalui Model *Creative Problem Solving***

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan bahwa  $df = 21$  dengan nilai  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel} = 12,037 > 1,720$  dan signifikansi hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 2 adalah 0,000. Dapat dikatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menunjukkan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan media audiovisual peristiwa alam dengan model *Creative Problem Solving* dapat dikatakan efektif. Hal itu dinyatakan dengan hasil signifikansi yang kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) menandakan bahwa. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, maka pembelajaran keterampilan menulis teks eksplanasi dengan media audiovisual peristiwa alam efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks eksplanasi setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media audiovisual peristiwa alam melalui model *Creative Problem Solving* mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*.

**Keefektifan antara Media Animasi Peristiwa Alam dan Media Audiovisual Peristiwa Alam dengan Model *Creative Problem Solving***

Berdasarkan tabel 6 hasil penghitungan menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Rata-rata nilai *posttest* Media Audiovisual Peristiwa

Tabel 4. Uji pretest dan posttest kelas eksperimen 1

Paired Samples Test		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eks1 - Posttest_Eks1	-12.000	6.606	1.377	-14.857	-9.143	-8.712	22	.000

Tabel 5. Uji pretest dan posttest kelas eksperimen 2

Paired Samples Test		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eks2 - Posttest_Eks2	-14.636	5.703	1.216	-17.165	-12.108	-12.037	21	.000

Tabel 6. Uji T Posttest Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Group Statistics			N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Df	S i g . (2-tailed)
Hasil Belajar Posttest	Kelas Eksperimen 2	22	76.36	4.766	1.016	43	,000	
	Kelas Eksperimen 1	23	75.13	5.903	1.231			

wa Alam sebesar 76,36 dan rata-rata *posttest* media Animasi Peristiwa Alam sebesar 75,13. Hasil rata-rata *posttest* menunjukkan bahwa adanya perbedaan atau kenaikan nilai antara media Audiovisual Peristiwa Alam dan media animasi peristiwa alam. Dapat disimpulkan bahwa media Audiovisual Peristiwa Alam lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi dibandingkan dengan media Animasi Peristiwa Alam.

**PENUTUP**

Pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan media animasi peristiwa alam dengan model *Creative Problem Solving* telah memenuhi kriteria keefektifan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan media animasi peristiwa alam dengan rata-rata nilai *pretest*  $63,13 <$  rata-rata nilai *posttest*  $75,13$ . Selain itu, keefektifan pembelajaran menulis teks eksplanasi berbantuan media animasi peristiwa alam juga dilihat dari hasil observasi penilaian sikap selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan sikap peserta didik selama proses pembelajaran memperoleh nilai 89,85% dengan kategori baik.

Pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan media audiovisual peristiwa alam dengan model *Creative Problem Solving* telah memenuhi kriteria keefektifan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan media audiovisual peristiwa alam dengan rata-rata nilai *pretest*  $61,73 <$  rata-rata nilai *posttest*  $76,36$ . Selain itu, keefektifan pembelajaran menulis teks eksplanasi berbantuan media audiovisual peristiwa alam juga dilihat dari hasil observasi penilaian sikap selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan sikap peserta didik selama proses pembelajaran memperoleh nilai 92,23% dengan kategori sangat baik.

Terdapat perbedaan tingkat keefektifan antara pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan media Animasi Peristiwa Alam dan Media Audiovisual Peristiwa Alam. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji beda rata-rata yang diketahui memperoleh nilai sig (2-tailed) yaitu 0,000. Nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang melaksanakan pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan media audiovisual peristiwa alam dengan kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan animasi peristiwa alam. Rata-rata nilai *posttest* media Audiovisual Peristiwa Alam lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* Media Animasi Peristiwa Alam yaitu  $76,36 > 75,13$ . Perbedaan keefektifan pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan media audiovisual peristiwa alam dan animasi peristiwa alam juga dilihat dari observasi penilaian sikap selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik pada kelas eksperimen 2 media audiovisual peristiwa alam mendapatkan persentase nilai 92,23% dengan kategori sangat baik dinyatakan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 1 animasi peristiwa alam yang memperoleh persentase nilai 89,85% dengan kategori baik.

Berdasarkan simpulan tersebut, penulis mengemukakan beberapa saran berikut, (1) Peserta didik diharapkan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) Pendidik meningkatkan wawasan tentang muatan karakter pada penggunaan media pembelajaran terutama dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Teknik Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsana, I. W. (2011). *Pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V yang memiliki kecerdasan emosional dan gaya belajar yang berbeda di Kecamatan Rendang, Karangasem, Bali*. Bua-

- na Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 7(13). NAL-web-watermark.pdf Diakses 10 Agustus 2019
- Dalman (2016). Keterampilan Menulis. Depok: Rajawali Pers.
- Djatmika dan Rachmad Isnanto. (2015). Menulis Teks Eksplanasi dalam Bahasa Inggris. Bandung: Pakar Raya.
- Lestari, & Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama.
- Maulidiyahwanti, G., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(2), 94-100.
- Parnes, S. (2015). *Creative Problem Solving Tools & Techniques Resource Guide*. <http://www.creativeeducationfoundation.org/wp-content/uploads/2015/06/ToolsTechniques-Guide-FI>
- Rima Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran* (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.
- Sabarti, A., Arsjad, M. G., & Ridwan, S. H. (1991). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning Theori: Ri-set dan Praktis*. Bandung. Nusa Media.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sobari, T. (2015). Penerapan Teknik Siklus Belajar Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Ilmiah Berbasis Vokasional di SMK. *Semantik*, 1(1).