



Efektivitas Penggunaan Metode *Simulation Based Learning* terhadap Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X

Ikfina Nurlaili^{1,*}, Abu Yazid Adnan Quthny¹, Magfirotul Hamdiah¹

¹Universitas Islam Zainul Hasan

*Correspondence: 29.ikfina@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
<u>Submission</u> 2025-05-30	<p>Pada era digital saat ini, inovasi pemakaian AI (<i>Artificial Intelligence</i>) dalam pendidikan sangat diperlukan. Metode <i>Simulation Based Learning</i> (SBL) diartikan sebagai penyajian pengalaman belajar memakai situasi tiruan agar siswa lebih memahami tentang konsep, prinsip, maupun kemampuan tertentu. Tingkat keberhasilan metode <i>Simulation Based Learning</i> (SBL) dalam pembelajaran keterampilan menulis dapat dilihat dari kualitas tulisan, keterlibatan siswa, kemandirian dalam menyelesaikan tugas serta terciptanya interaksi antar sesama siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional dengan jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi tes, dokumentasi dan angket (kuesioner). Pada tahap analisis data, diperoleh nilai <i>t</i>-hitung sebesar 5,585 sedangkan <i>t</i>-tabel menunjukkan angka 2,048. Nilai koefisien korelasi (<i>r</i>) yang tinggi (0,726) juga menunjukkan hubungan yang kuat antara kedua variabel. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan metode <i>Simulation Based Learning</i> terbukti sangat efektif.</p>
<u>Revisions</u> 2025-06-03	
<u>Publish</u> 2025-06-09	
Kata Kunci: Metode Pembelajaran; <i>Simulation Based Learning</i> ; Teks Negosiasi	

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, pemakaian *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan sangat penting. Teknologi kecerdasan buatan (AI) berfungsi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih baik. Pengetahuan tentang AI memungkinkan guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih canggih (Ahnaf & Setiadi, 2023). Pengembangan teknologi juga memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran (Hamdiah et al., 2024). Oleh karena itu, metode pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam aktivitas belajar mengajar. Tujuannya untuk mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menghubungkan teori dengan praktik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu bentuk komunikasi khusus yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam bertukar gagasan untuk mengembangkan pikiran (Aliansyah et al., 2021).

Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada buku teks sering kali gagal menghasilkan konteks yang cocok dengan pengalaman siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis simulasi seperti metode *Simulation Based Learning* (SBL) menjadi semakin penting. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Sitanggang menekankan pentingnya penguasaan *softskill* dalam mempersiapkan magang siswa SMK (Sitanggang, 2020). Metode *Simulation Based Learning* (SBL) dalam pembelajaran ini diterapkan dengan skenario bahwa siswa berada dalam situasi magang di suatu instansi dan dipanggil oleh atasan mereka. Terdapat dua alasan pemanggilan tersebut oleh atasan, yaitu siswa pertama melakukan kesalahan dan siswa kedua mampu melaksanakan pekerjaan yang memuaskan atasan. Pada alasan pertama, siswa memberikan respon dengan memohon maaf serta menunduk, alasan kedua siswa mengucapkan terima kasih sembari tersenyum. Hasil dari keseluruhan metode *Simulation Based Learning* (SBL) yang dilakukan dalam penelitian tersebut sangat memuaskan.

Simulation Based Learning (SBL) berasal dari kata *simulate* yang berarti menirukan atau meniru. Menurut Kamus Bahasa Inggris-Indonesia, *simulate* diartikan sebagai tindakan meniru atau membuat tiruan. Metode ini juga dapat diartikan sebagai penyajian pengalaman belajar melalui situasi yang disimulasikan agar siswa lebih memahami tentang konsep, prinsip, maupun kemampuan tertentu (Qusyairi, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Simulation Based Learning* (SBL) adalah metode pembelajaran yang menampilkan tindakan tiruan terhadap suatu peristiwa, seolah-olah peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Tingkat keberhasilan metode *Simulation Based Learning* (SBL) dalam pembelajaran keterampilan menulis dikelompokkan dalam empat aspek. Pertama, penilaian terhadap kualitas tulisan siswa. Kedua, pengamatan terhadap antusias serta keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran. Ketiga, evaluasi terhadap rasa percaya diri siswa dalam menulis yang diukur melalui kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Keempat, terciptanya interaksi antar sesama siswa (Wikaningtyas, R., 2023).

Mengukur efektivitas atau tingkat keberhasilan metode *Simulation Based Learning* (SBL) dalam pembelajaran menulis sangat penting (Amanah et al., 2023). Hal ini dilakukan untuk membuktikan bahwa metode ini benar-benar memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis siswa. Melalui pengukuran efektivitas, guru dapat memastikan seberapa jauh metode *Simulation Based Learning* (SBL) mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa. Guru juga dapat memastikan bahwa metode yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Metode *Simulation Based Learning* (SBL) memungkinkan siswa untuk mengalami langsung situasi negosiasi melalui simulasi, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur dan strategi negosiasi dalam teks tertulis (Hasbullah, 2021). Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menyampaikan pesan secara tertulis kepada pihak lain, dan pihak lain tersebut berperan sebagai penerima.

Keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang muncul secara alami, melainkan diperoleh melalui proses pembelajaran yang berkesinambungan. Menulis adalah melambangkan ide atau bunyi dengan huruf dan melibatkan gerak tangan (Susetya & Susetya, 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi tidak langsung dengan mengungkapkan gagasan, pemikiran, perasaan, dan lain-lain secara tertulis. Teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda (Harijanti, 2020). Melalui metode *Simulation Based Learning* (SBL), siswa dapat merasakan negosiasi secara langsung sebelum menuangkannya ke dalam teks tertulis. Hal ini bukan hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis.

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan metode *Simulation Based Learning* (SBL) dalam pembelajaran menulis teks negosiasi pada siswa kelas X MA Mirqotul Ulum. Melalui metode *Simulation Based Learning* (SBL), hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dalam menyusun metode pembelajaran yang lebih kreatif serta berbasis pengalaman. Berdasarkan observasi awal, ditemukan banyak siswa kesulitan dalam menguasai materi yang disampaikan menggunakan metode konvensional. Ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar yang terlihat dari minimnya keterlibatan dalam diskusi di kelas serta kesulitan dalam menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran.

Metode pembelajaran konvensional yang lebih banyak berorientasi pada ceramah dan tugas individu yang cenderung membuat peserta didik menjadi pasif. Metode pembelajaran yang diterapkan belum optimal dalam merangsang pemahaman serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Secara umum, hasil observasi awal tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan metode pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Metode *Simulation Based Learning* (SBL) berpotensi menjadi solusi karena memungkinkan bagi siswa untuk berlatih dan mengalami proses pembelajaran secara langsung dalam lingkungan yang menyerupai situasi nyata (Hasbullah, 2021). Metode ini juga mendukung siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama, yang merupakan aspek penting dalam menulis teks negosiasi (Rostinah, 2023).

Teks negosiasi memiliki struktur yang khas sehingga berbeda dengan teks lain. Dengan demikian, sangat penting untuk memerhatikan struktur teks negosiasi saat penulisan. Struktur teks negosiasi mencakup

orientasi, pengajuan, penawaran, kesepakatan atau persetujuan, serta penutup yang menandakan akhir percakapan (Harijanti, 2020). Selain itu, saat bernegosiasi kita harus memerhatikan penggunaan bahasa yang digunakan agar tetap santun. Kesantunan dalam berbahasa dapat menciptakan interaksi yang harmonis dan mencegah terjadinya konflik. Dengan begitu, kedua belah pihak dapat mencapai kesepakatan tanpa menyinggung satu sama lain. Kemampuan berbahasa yang santun terbentuk melalui penggunaan ujaran yang tepat dan sesuai dengan aturan kebahasaan yang benar (Hasanah et al., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penggunaan metode *Simulation Based Learning* (SBL) dalam pembelajaran menulis teks negosiasi adalah untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi siswa. Metode ini membantu siswa memahami konsep negosiasi secara langsung. Dengan demikian, siswa lebih mudah menyusun struktur teks negosiasi yang efektif sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan argumen. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilakukan di MA Mirqotul Ulum kecamatan Banyuanyar dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Simulation Based Learning* Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X”.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan korelasional. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA Mirqotul Ulum Banyuanyar yang terdiri atas satu kelas dengan jumlah 30 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MA Mirqotul Ulum Banyuanyar. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Alasan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel adalah karena jumlah populasi yang relatif kecil. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi tes, dokumentasi dan angket (kuesioner). Uji validitas dilakukan pada angket atau kuesioner untuk mengetahui alat ukur dapat digunakan dengan tepat. Validitas angket diuji menggunakan analisis korelasi *product moment*, sedangkan pengujian reabilitas instrument dilakukan dengan teknik belah dua menggunakan rumus *spearman brown*. Analisis data juga menggunakan korelasi *product moment* (Sugiyono, 2024). Semua rumus tersebut, dihitung menggunakan Ms. Excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas Angket

Untuk mengetahui instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini valid, dilakukan uji validitas terhadap setiap item pernyataan. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa setiap item angket benar-benar mengukur tingkat keefektivan metode terhadap materi yang diajarkan. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi untuk menentukan item tersebut valid. Berikut disajikan hasil penghitungan validitas angket dalam berikut:

Tabel 1. Hasil Penghitungan Validitas Angket Menggunakan Rumus KPM

No.	r-hitung	r-tabel	Keterangan
P1	0,966	0,361	Valid
P2	0,987	0,361	Valid
P3	0,96	0,36	Valid
P4	0,97	0,36	Valid
P5	0,987	0,361	Valid
P6	0,966	0,361	Valid
P7	0,99	0,36	Valid
P8	0,97	0,36	Valid
P9	0,99	0,36	Valid
P10	0,96	0,36	Valid
P11	0,956	0,361	Valid
P12	0,99	0,36	Valid
P13	0,99	0,36	Valid

No.	r-hitung	r-tabel	Keterangan
P14	0,96	0,36	Valid
P15	0,97	0,36	Valid

Setiap butir dalam angket dianalisis menggunakan teknik korelasi antar skor perbutir dan skor total. Tujuannya adalah untuk mengetahui setiap butir pernyataan angket mampu mengukur aspek yang dimaksud dalam variabel penelitian. sebuah butir $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$. Hasil uji validitas yang ditampilkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh butir (P1 - P15) memiliki nilai $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$, bahkan Sebagian besar mendekati 1, yang menunjukkan tingkat korelasi sangat tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir angket dinyatakan dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti karena semua item telah memenuhi syarat validitas.

Reliabilitas Angket

Setelah dilakukan uji validitas, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas angket. Uji reliabilitas angket bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan instrumen memberikan hasil yang konsisten pada saat digunakan dalam pengukuran berulang. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa angket dapat diandalkan sebagai alat ukur dalam penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan teknik belah dua dan dihitung menggunakan rumus *spearman brown*. Caranya yaitu: 1) butir-butir angket dibagi ke dalam dua bagian, yakni berdasarkan nomor ganjil dan genap; 2) selanjutnya, dicari korelasi antar kedua kelompok tersebut; dan 3) korelasi tersebut diperkuat dengan rumus *spearman brown* untuk mendapatkan reliabilitas total instrumen. Hasil penghitungan reliabilitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penghitungan Reliabilitas Angket Menggunakan Rumus *Spearman Brown*.

[illegible]

Ganjil	Genap
24	21
24	21
r-hitung 0,992	Spearman Brown 0,996

Pada penelitian ini, nilai *r*-hitung sebesar 0,992 dan nilai *spearman brown* sebesar 0,996. Oleh karena itu, angket yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Artinya, instrumen ini menunjukkan konsistensi yang sangat baik dan dapat diandalkan untuk keperluan penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan metode belah dua dan menggunakan rumus *spearman brown*, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,996. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket dalam penelitian ini bersifat reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Analisis Data

Setelah seluruh data dikumpulkan melalui instrumen penelitian, tahap berikutnya yaitu melakukan analisis data. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan metode *Simulation Based Learning* (SBL) dengan keterampilan menulis teks negosiasi, dilakukan analisis data menggunakan rumus korelasi *product moment*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antar dua variabel, yaitu variabel X (penilaian metode SBL) dan variabel Y (penilaian keterampilan menulis). Data yang dianalisis merupakan hasil penilaian terhadap 30 siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Sebelum dilakukan koefisien korelasi, terlebih dahulu dilakukan perhitungan jumlah nilai X, Y, X^2 , Y^2 dan XY untuk masing-masing subjek penelitian. Hasil penghitungan disajikan dalam uraian berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Menggunakan Rumus Korelasi *Roduct Moment*

No.	Nama	Penilaian Metode SBL (X)	Penilaian Keterampilan Menulis (Y)	X^2	Y^2	XY
1	Siswa 1	80	100	6400	10000	8000
2	Siswa 2	75	60	5625	3600	4500
3	Siswa 3	80	70	6400	4900	5600
4	Siswa 4	80	70	6400	4900	5600
5	Siswa 5	75	70	5625	4900	5250
6	Siswa 6	80	100	6400	10000	8000
7	Siswa 7	75	60	5625	3600	4500
8	Siswa 8	75	60	5625	3600	4500
9	Siswa 9	80	100	6400	10000	8000
10	Siswa 10	75	70	5625	4900	5250
11	Siswa 11	75	70	5625	4900	5250
12	Siswa 12	80	100	6400	10000	8000
13	Siswa 13	80	100	6400	10000	8000
14	Siswa 14	75	70	5625	4900	5250
15	Siswa 15	75	70	5625	4900	5250
16	Siswa 16	75	70	5625	4900	5250
17	Siswa 17	80	100	6400	10000	8000
18	Siswa 18	75	70	5625	4900	5250
19	Siswa 19	75	70	5625	4900	5250
20	Siswa 20	85	100	7225	10000	8500
21	Siswa 21	80	80	6400	6400	6400
22	Siswa 22	80	80	6400	6400	6400
23	Siswa 23	80	100	6400	10000	8000
24	Siswa 24	85	100	7225	10000	8500
25	Siswa 25	75	80	5625	6400	6000
26	Siswa 26	75	100	5625	10000	7500

No.	Nama	Penilaian Metode SBL (X)	Penilaian Keterampilan Menulis (Y)	X ²	Y ²	XY
27	Siswa 27	75	70	5625	4900	5250
28	Siswa 28	75	70	5625	4900	5250
29	Siswa 29	75	70	5625	4900	5250
30	Siswa 30	75	70	5625	4900	5250
	Σ	X	Y	X ²	Y ²	XY
		2325	2400	180475	198600	187000

Berdasarkan data diatas, kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{30 \cdot 187000 - (2325)(2400)}{\sqrt{(30 \cdot 180475 - (2325)^2)(30 \cdot 198600 - 2400^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{5610000 - 5580000}{\sqrt{(5414250 - (5405625))(5958000 - 5760000)}}$$

$$r_{xy} = \frac{30000}{\sqrt{(8625)(198000)}}$$

$$r_{xy} = \frac{30000}{\sqrt{1707750000}}$$

$$r_{xy} = \frac{30000}{413441}$$

$$r_{xy} = 0,726$$

Untuk menguji signifikansi korelasi product moment, diperlukan analisis sesuai rumus berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Diketahui:

$$r = 0,726$$

$$n = 30$$

$$\text{derajat kebebasan (df)} = n - 2 = 28$$

Langkah-langkah perhitungan:

Hitung r^2

$$r^2 = (0,726)^2 = 0,527$$

Hitung $1 - r^2$

$$1 - r^2 = 1 - 0,527 = 0,473$$

Hitung $\sqrt{n - 2} = \sqrt{28} = 5,2915$

Substasi ke dalam rumus t:

$$t = \frac{0,726 \cdot 5,2915}{\sqrt{0,473}} = \frac{3,841}{0,6877} = 5,585$$

Bandingkan dengan t-tabel

Jika df=28, maka t-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%)=2,048 dan t-hitung=5,585. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara variable X dan Y dalam data diatas, karena t-hitung \geq t-tabel. Hal itu juga menandakan bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan metode *Simulation Based Learning* terbukti efektif.

KESIMPULAN

Penggunaan metode *Simulation Based Learning* (SBL) terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X. Efektivitas metode ini didukung oleh hasil perhitungan yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,585 dan lebih besar dari t-tabel yang menunjukkan angka 2,048. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan dan kuat antara penerapan metode *Simulation Based Learning* (SBL) dengan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X. Nilai r yang tinggi (0,726) juga menunjukkan hubungan yang kuat antara kedua variabel. Data ini menunjukkan bahwa pelaksanaan metode *Simulation Based Learning* (SBL) terbukti efektif dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Hal ini dapat terjadi karena metode tersebut memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, mengalami simulasi situasi negosiasi secara langsung dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta komunikasi dalam konteks nyata.

Daftar Pustaka

- Ahnaf & Setiadi. (2023). "Efektivitas Teknologi Artificial Intelligence berbasis Text to Image Adobe Firefly untuk meningkatkan Kreativitas Menulis Cerpen", *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 8(4), 675.
- Aliansyah et al. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di Pesantren Ainul Hasan", *Jurnal Syntax Fusion*. 1(7), 622.
- Amanah et al. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Simulasi Berbantuan Phet Simulation Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*. 9(2), 187-188.
- Hamdiah et al. (2024). Pemerolehan Bahasa Melalui Program Visitting Lecturer Pada Pembelajar BIPA Filipina. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*. 9(3), 533.
- Harijanti. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Semarang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Hasanah et al. (2024). Kesantunan Berbahasa Pada Dialog Debat Calon Presiden 2024 Serta Relevansinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA", *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*. 5(2), 342.
- Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru: Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 11(2), 157-158.
- Ikhwan. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 12-13.
- Mardiah & Indihadi. (2024). Keterampilan Menulis Puisi dengan Media Gambar Tokoh Pahlawan di Kelas IV SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2(1), 163-164.
- Qusyairi. (2020). Pemanfaatan Media Dalam Metode Simulasi Pada Pembelajaran PAI. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(2), 199.
- Rostinah. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Informasi dan Teks. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*. 6(2), 158.
- Sitanggang. (2020). Pentingnya softskill untuk persiapan magang siswa SMK. *JUARA: Jurnal Wahana Abdimas Sejahtera*. 1(2), 190-196.
- Sugiyono. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susetya & Susetya. (2022). Kesalahan Morfologi Bahasa Indonesia Pada Buletin Aktualita Lembaga Pers Mahasiswa Aspiratif UNZAH, *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 309.
- Wikaningtyas, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Simulasi Seminar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(2), 187-191.