



Efektifitas *Graphic Organizer Story Map* Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa Di Sekolah Dasar

Ismi Zikri¹, Taufina², Marlina³

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia¹

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia^{2,3}

E-mail: 94ismizikri@gmail.com¹ taufina_taufik@yahoo.co.id² marlina.muluk@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menguji keefektifan *Graphic Organizer Story Map (GOSM)* untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar. Pendekatan penelitian ini adalah *pre-experiment* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini 13 siswa (yang terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan) sekolah dasar yang ada di Kecamatan Tapung Hulu Riau, yang diperoleh melalui *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen kemampuan menulis narasi yang menggunakan 4 poin dengan model Likert *scale* diantaranya pilihan jawaban: sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Data dianalisis menggunakan teknik statistik nonparametrik yang menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Stacking Rasch Model*. Hasil analisis menunjukkan bahwa efektif pelaksanaan GOSM terhadap peningkatan kemampuan menulis narasi siswa, melalui *Graphic Organizer Story Map* siswa akan digiring untuk menentukan tema secara fokus kemudian membuat kerangka cerita dan mengembangkan gagasan-gagasannya secara runtut.

Kata kunci: *graphic organizer story map (GOSM)*, menulis narasi, *graphic organizer (GO)*

Abstract

The purpose of this study was to test the effectiveness of the Story Map Graphic Organizer (GOSM) to improve the narrative writing skills of elementary school students. This research approach is pre-experiment with one group pretest-posttest design. Subjects in this study were 13 students (consisting of 6 boys and 7 girls) in primary schools in Tapung Hulu Riau District, which were obtained through purposive sampling. The instrument used was the narrative writing ability instrument using 4 points with a Likert scale model including the answer choices: very good, good, good enough, and not good. Data were analyzed using nonparametric statistical techniques using the Wilcoxon Signed Ranks Test and the stacking rasch model. The results of the analysis show that the effective implementation of GOSM in improving students' narrative writing skills, through the Graphic Organizer Story Map students will be led to determine themes in a focused manner then create a story outline and develop their ideas coherently.

Keywords: *graphic organizer story map (GOSM)*, narrative writing, *graphic organizer (GO)*

Copyright (c) 2020 Ismi Zikri, Taufina, Marlina

✉ Corresponding author

Address : Air Tawar Padang

Email : 94ismizikri@gmail.com

Phone : 089531307164

DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.525>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terintegrasi dalam empat kemampuan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Menulis merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai, sebagai salah satu komponen keterampilan berbahasa dan bersastra. Keterampilan menulis sangat dibutuhkan untuk keberhasilan siswa pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan mendorong kesuksesan siswa di lingkungan sosial sekolah (Marlina & Kusumastuti, 2019).

Jenis keterampilan menulis yang perlu untuk dikuasai oleh siswa salah satunya adalah menulis narasi. Sukino (2010: 57), menjelaskan narasi merupakan cerita yang menyajikan hal, kejadian atau peristiwa secara berurutan dengan menonjolkan tokoh. Nuryatin (Ahsin, 2016) bahwa seorang pembaca narasi kebanyakan akan terinspirasi dari sifat maupun kehidupan tokoh yang ia baca. Sasaran dari menulis narasi adalah memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, urutan langkah atau rangkaian terjadinya sesuatu hal. Jika anak mengalami masalah dalam menulis akan menjadi pemicu munculnya masalah belajar di kemudian hari (Marlina, 2019).

Keterampilan menulis penting untuk diajarkan dan menguji kemampuan siswa untuk mengeluarkan ide-ide yang ada dalam pikiran ke dalam bentuk tulisan, dan dapat membantu dalam mengatasi sulitnya siswa dalam menulis, seperti kosa kata, tanda baca, dan ejaan. Kenyataan

dilapangan siswa cenderung enggan mengembangkan kemampuannya dalam menulis terutama menulis narasi. Ibnian (2010) mengatakan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menyusun cerita berdasarkan elemen yang jelas (*setting*, karakter, problem, plot, solusi dan tema).

Hasil penelitian dari berbagai negara, seperti di Belanda (von Koss Torkildsen, Morken, Helland, & Helland, 2016), Nepal (Sapkota, 2013), Tiongkok (Mo, 2012), Pakistan (Dastgeer & Afzal, 2015), menunjukkan berbagai masalah dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi, yaitu (1) kurang memperhatikan format, jarak, ejaan, tata bahasa dan tanda baca saat menulis esai, (2) penilaian yang tidak tepat pada tulisan siswa, dan (3) pendekatan pengajaran yang tidak tepat digunakan oleh guru saat mengajar menulis.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut oleh guru. Mengacu pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa salah satu standar untuk dikembangkan oleh para guru adalah standar proses. Ini termasuk perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, dan mengawasi proses pembelajaran (Husada, Taufina, & Zikri, 2020; Taufina & Chandra, 2017). Maka solusi yang ditawarkan adalah menulis narasi menggunakan *Graphic Organizer*.

Graphic Organizer ini terbukti keberhasilannya dalam penelitian yang dilakukan oleh Tayib (2015), Pratama et al., (2017), (Chien, 2012), Ibnian (2010), (Mercuri, 2007), secara umum menyatakan bahwa penggunaan *Graphic*

Organizer berpengaruh dalam meningkatkan dan mengembangkan keterampilan menulis untuk siswa. Ada banyak bentuk dari *Graphic Organizer*, salah satu yang cocok untuk membantu siswa dalam membuat kerangka karangan, mengembangkan gagasan, dan merevisi hasil tulisan siswa adalah *Graphic Organizer Story Map*. *Story map* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan interpretatif siswa dengan memungkinkannya memvisualisasikan karakter, peristiwa, dan latar cerita. *Story map* dapat memainkan peran kunci dalam membantu siswa mengidentifikasi elemen-elemen cerita, membantu siswa membuat kerangka karangan, dan sebuah fakta yang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar untuk mengembangkan penulisan cerita pendek siswa (Ibnian, 2010). Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas *Graphic Organizer Story Map* dalam peningkatan kemampuan menulis narasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini 13 siswa (yang terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan) Dasar 002 Senama Nenek Kecamatan Tapung Hulu Riau, yang diperoleh melalui *purposive sampling*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa yang keterampilan menulis narasinya rendah dengan pertimbangan sebagai berikut; bingung menentukan tema yang akan dibuat, belum bisa menyusun kerangka dari sebuah karangan yang benar, dan tidak mengetahui langkah-langkah yang benar dalam proses menulis. Data dikumpulkan melalui lembar penilaian kemampuan menulis narasi yang dikembangkan

dari teori (Abidin, 2012). Kuisisioner menggunakan 4 point dengan model *Likert scale* diantaranya pilihan jawaban: sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik nonparametrik yang menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang dikombinasikan dengan *Stacking Model Rasch* (Bond & Fox, 2015; Ifdil et al., 2018; Syahputra, Prayitno, Syahniar, Karneli, & Hariyani, 2019) dengan bantuan WINSTEP Version 3.73 (Linacre, 2011). Lebih lanjut, berkenaan data sebelum dan sesudah perlakuan GOSM terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi siswa menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dan analisis kemampuan siswa menjawab menggunakan *Stacking Model Rasch* (Sumintono, B., & Widhiarso, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

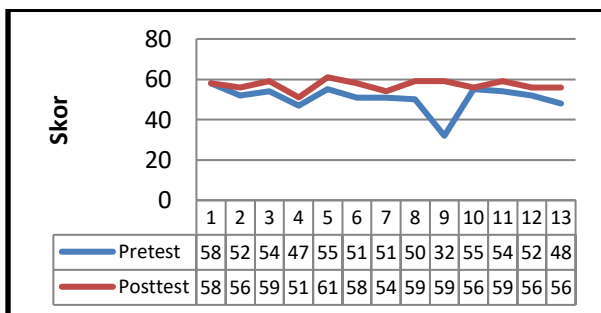
Pembahasan hasil penelitian ini tentang menguji efek dari perlakuan *Graphic Organizer Story Map* untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V di Sekolah Dasar 002 Senama Nenek Kecamatan Tapung Hulu Riau. Lebih lanjut hasil analisis *wilcoxon signed rank test* disampaikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil *Wilcoxon test Pretest dan Posttest*

Nilai	Wilcoxon Signed Rank Test
	Sig. (2-tailed)
Pretest and Posttests	.002

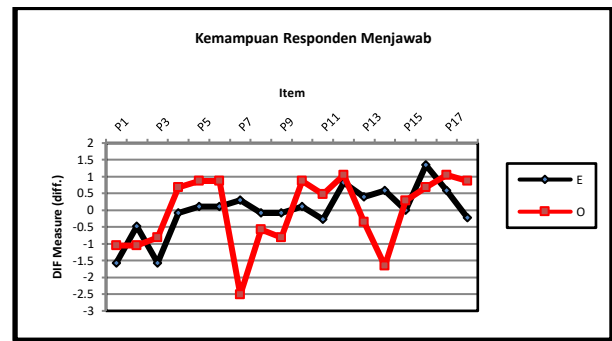
Pada tabel 1 di atas, menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* ($\text{sig}=0.002$), hal ini menyatakan $p\text{-value} < 0.05$, yang menandakan terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan

menulis narasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan GOSM. Hal ini dapat dinyatakan GOSM berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa Sekolah Dasar. Pelaksanaan GOSM dalam pembelajaran membuat siswa aktif dalam mengembangkan gagasan-gagasan yang berupa kerangka cerita berdasarkan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Melalui *Graphic Organizer Story Map* siswa akan digiring untuk menentukan tema secara fokus kemudian membuat kerangka cerita dan mengembangkan gagasan-gagasannya secara runtut. Berikut disampaikan gambar 1 tentang perbedaan keterampilan menulis narasi sebelum dan sesudah perlakuan GOSM pada pembelajaran.



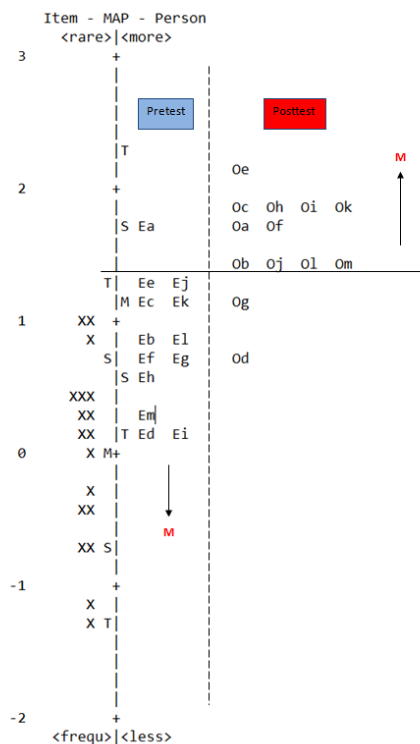
Gambar 1. Perbedaan Keterampilan Menulis Narasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan GOSM

Pada gambar 1 memperlihatkan adanya perbedaan keterampilan menulis narasi siswa setelah diberikan perlakuan GOSM, dimana kecenderungan garis merah (*posttest*) lebih tinggi daripada garis biru (*pretest*) yang menandakan efek dari GOSM mempengaruhi keterampilan menulis narasi siswa.



Gambar 2. Efek Perlakuan GOSM Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Pada gambar 2 memperlihatkan kemampuan menulis narasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan GOSM. Sebelum diberikan perlakuan GOSM, kemampuan siswa merespon instrumen masih sangat rendah, hal ini disebabkan oleh pemahaman menulis narasi yang rendah mempengaruhi siswa dalam memberikan respon. Namun, berbeda setelah diberikan perlakuan GOSM pada siswa, hal ini ditandai dari garis merah (*posttest*) yang mulai meningkat daripada garis biru (*pretest*). Berdasarkan hasil di atas, dinyatakan bahwa efek yang ditimbulkan oleh GOSM meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa Sekolah Dasar di Tapung Hulu Riau. Penerapan GOSM dalam pembelajaran membuat siswa menjadi aktif, dalam mengembangkan gagasan-gagasan yang berupa kerangka cerita berdasarkan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, gagasan tersebut dibentuk menjadi rangkaian peta-peta yang membuat siswa sekolah dasar berminat dalam menulis narasi.



Gambar 3. Hasil *Variable Maps* Perbedaan *Pretest* dan *Posttest*

Pada gambar 3 menunjukkan hasil *maps* adanya perbedaan keterampilan menulis narasi sebelum dan sesudah perlakuan GOSM pada pembelajaran. Pada *wright map* sebelah kiri terlihat 2 kelompok *pretest* (ditandai dengan kode “E”) dan kelompok *posttest* (ditandai dengan kode “O”), dari hasil *maps* menunjukkan bahwa sebelum perlakuan GOSM pada pembelajaran kelompok *pretest* rata-rata berada pada logit 0.82 dan setelah diberikan perlakuan GOSM pada pembelajaran rata-rata berada pada logit 1.58, artinya adanya peningkatan keterampilan menulis narasi setelah diberikan perlakuan GOSM.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian GOSM efektif dalam peningkatan kemampuan menulis narasi, terlihat dari hasil pada tabel 1 yang menemukan perbedaan skor *pretest* siswa sebelum diberikan

GOSM dengan skor *posttest* setelah diberikan GOSM. *Graphic Organizer Story Map* ini memudahkan siswa untuk mengembangkan gagasan-gagasannya ketika akan menulis cerita. Sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, Sharrock (2008) mengungkapkan bahwa penggunaan *Graphic Organizer* dapat meningkatkan hasil menulis narasi siswa. Kurniawati & Jenuri (2015) mengungkapkan metode peta cerita dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan baik serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sidekli (2013) mengungkapkan *Story Map*, mahasiswa dapat menentukan topik, subjek, karakter utama, pengenalan dan bagian dalam cerita sebagai hasil dari kegiatan peta cerita diterapkan dalam kelas. Sejalan dengan Ellis (2004) yang memberikan tiga alasan mengapa guru bahasa harus menggunakan *Graphic Organizers* (GO) di kelas mereka. Pertama, pelajar jauh lebih mungkin untuk memahami dan mengingat subjek konten karena guru membantu siswa mengidentifikasi apa yang penting untuk diketahui tentang sebuah teks. Kedua, karena permintaan pemrosesan semantik diminimalkan, guru dapat menangani konten pada tingkat yang lebih canggih atau kompleks. Ketiga, pelajar lebih cenderung menjadi pembaca strategis karena mereka mengenali pola berpikir, membangun dan menggunakan pengatur grafik.

Selain itu, penggunaan strategi *Graphic Organizer* juga digunakan untuk siswa disabilitas ringan di empat bidang kurikulum utama bahasa, matematika, sains, dan sosial (Gajria, Jitendra, Sood, & Sacks, 2007). Lebih lanjut, ada beberapa langkah yang harus diikuti guru bahasa saat

memperkenalkan GO kepada siswa seperti, menyajikan garis besar grafik, memodelkan bagaimana membangun yang sama, memberikan pengetahuan prosedural, membimbing pelajar dan memberi mereka kesempatan untuk berlatih secara individu memberikan umpan balik tentang bagian penting (Fly, Jean, & Hunter, 1988). Selain itu, penggunaan GO merupakan strategi yang ampuh dan efektif untuk pembelajaran yang bermakna karena membantu siswa untuk menghasilkan gambaran mental dengan informasi yang mereka peroleh dari apa yang mereka baca dan juga membuat representasi grafik untuk informasi tersebut (Amin, 2004). Apabila ditinjau dari story map, (Gardill & Jitendra, 1999) mengemukakan bahwa story map membantu menunjukkan keterkaitan antara ide penting, gagasan-gagasan, dan fakta yang terjadi dalam cerita dengan memanfaatkan visual/gambar. Penggunaan peta cerita juga membantu pencatatan dan peninjauan informasi penting dari sebuah cerita setelah proses membaca (Boulineau, Fore, Hagan, & Burke, 2004).

Lebih lanjut, Kurnia, Arief, & Irdamurni (2018) mengungkapkan bahwa *Graphical Organizer Story Map* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis naratif 86,9%. Capretz, Ricker, & Sasak (2003) menunjukkan peningkatan fokus pada karya tulis dari 80-95% dan organisasi kerja meningkat dari 68-84% dengan menerapkan *Graphical Organizer*. Penggunaan strategi pemetaan semantik meningkatkan kualitas menulis (Strangman, Hall, & Meyer, 2003). Ibnian (2010) menjelaskan bahwa penggunaan teknik pemetaan cerita sangat berperan dalam membiasakan siswa dengan unsur-

unsur cerita dan membantu mereka meningkatkan kesadaran tentang keterkaitan elemen cerita.

SIMPULAN

Hasil temuan menunjukkan bahwa efektif pelaksanaan GOSM terhadap peningkatan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar di Riau, sebelum diberikan perlakuan GOSM pada siswa, kemampuan siswa merespon instrumen masih sangat rendah yang mengakibatkan jawaban yang diberikan siswa juga masih rendah. Namun, berbeda setelah diberikan perlakuan GOSM, kemampuan siswa merespon jawaban pada *posttest* tinggi, yang mengakibatkan hasil menjadi tinggi. Berdasarkan hasil temuan dapat dipergunakan oleh guru sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa di sekolah dasar. Temuan ini dapat menjadi masukan bagi guru-guru sekolah dasar untuk menerapkan GOSM dalam proses pembelajaran. Keterbatasan dalam penelitian ini subjek yang diuji dengan GOSM masih pada satu kelompok saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Ahsin, M. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dan Metode Quantum Learning. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 158–171. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.607>
- Amin, M. B. A. (2004). *Using Graphic Organizers*. Singapore: Institute of Technical Education (ITE).
- Bond, T. G., & Fox, C. M. (2015). *Applying the Rasch Model, Fundamental Measurement in*

- 1234 *Efektifitas Graphic Organizer Story Map Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar - Ismi Zikri, Taufina, Marlina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.525>
- the Human Science* (3rd Editio). New York: Routledge.
- Boulineau, T., Fore, C., Hagan, S., & Burke, M. (2004). Use of storymapping to increase the story-grammar text comprehension of elementary students with learning disabilities. *Learn. Disabil. Q*, 27, 105–121.
- Capretz, K., Ricker, B., & Sasak, A. (2003). Improving organizational skills through the use of graphic organizers (MA Research Project, Saint Xavier University and Skylight Professional Development, City, IL). *ERIC Document Reproduction Service*, ED473056.
- Chien, C. W. (2012). Use of Graphic Organizers in a Language Teachers' Professional Development. *English Language Teaching*, 5(10), 49–57. <https://doi.org/10.5539/elt.v5n10p49>
- Dastgeer, G., & Afzal, M. T. (2015). Improving English Writing Skill : A Case of Problem Based Learning. *American Journal of Educational Research*, 3(10), 1315–1319. <https://doi.org/10.12691/education-3-10-17>
- Ellis, E. (2004). Makes Sense Strategies Overview.
- Fly, J. B., Jean, P., & Hunter, B. (1988). Teaching students to construct graphic representations. *Educational Leadership*, 46(4), 20–25.
- Gajria, M., Jitendra, A. K., Sood, S., & Sacks, G. (2007). . Improving comprehension of expository text in students with LD: A research synthesis. *Journal of Learning Disabilities*, 40, 210–225.
- Gardill, M., & Jitendra, A. (1999). Advanced story map instruction: Effects on the reading comprehension of students with learning disabilities. *J. Spec. Educ*, 33, 2–17.
- Husada, S. P., Taufina, & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>
- Ibnian, S. S. K. (2010). The Effect of Using the Story-Mapping Technique on Developing Tenth Grade Students' Short Story Writing Skills in EFL. *English Language Teaching*, 3(4), 181–194.
- Ifdil, I., Fadli, R. P., Syahputra, Y., Erwinda, L., Zola, N., & Afdal, A. (2018). Rasch stacking analysis: differences in student resilience in terms of gender. *Konselor*, 7(3), 95–100.
- Kurnia, R., Arief, D., & Irdamurni, I. (2018). Development Of Teaching Material For Narrative Writing Using Graphic Organizer Story Map In Elementary School. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(1), 22–26.
- Kurniawati, K., & Jenuri, J. (2015). Penerapan Metode Peta Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Kampus Cibiru*, 3(2).
- Linacre, J. M. (2011). *A User's Guide to WINSTEPS Ministeps Rasch-Model Computer Programs*. <https://doi.org/ISBN-0-941938-03-4>
- Marlina, M. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Marlina, M., & Kusumastuti, G. (2019). Social participation of students with special educational needs in inclusive elementary schools. *Specialis Ugdymas*, 1(39), 121–132. <https://doi.org/10.21277/se.v1i39.412>
- Mercuri, S. P. (2007). Using Graphic Organizers as a Tool for the Development of Scientific Language 1. *Gist Education and Learning Research Journal*, IV(1), 30–49.
- Mo, H. (2012). A Study of the Teaching of ESL Writing in Colleges in China. *International Journal of English Linguistics*, 2(1), 118–127. <https://doi.org/10.5539/ijel.v2n1p118>
- Pratama, S., Rahmawati, I. N., & Irfani, B. (2017). Graphic Organizer as One Alternative Technique to Teach Writing. *English Education: Tadris Bahasa Inggris*, 10(2), 344–357.
- Saleh Khalaf Ibnian, S. (2010). The Effect of Using the Story- Mapping Technique on Developing Tenth Grade Students' Short Story Writing Skills in EFL. *English*

- 1235 *Efektifitas Graphic Organizer Story Map Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar - Ismi Zikri, Taufina, Marlina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.525>
- Language Teaching*, 3(4), 181–194.
<https://doi.org/10.5539/elt.v3n4p181>
554. <https://doi.org/10.1007/s11145-015-9618-4>
- Sapkota, A. (2013). Developing Students' Writing Skill Through Peer and Teacher Correction: An Action Research. *Journal of NELTA*, 17(1–2), 70–82.
<https://doi.org/10.3126/nelta.v17i1-2.8094>
- Sharrock, T. (2008). The effect of graphic organizers on students' writing. *Action Research. Kennesaw State University*, 1–22.
- Sidekli, S. (2013). Story map: How to improve writing skills. Educational Research and Reviews. *Educational Research and Reviews*, 8(7), 289–296.
- Strangman, N., Hall, T., & Meyer, A. (2003). Graphic organizers and implications for universal design for learning: Curriculum enhancement report.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Model Rasch untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Bandung: Trim Komunikata.
- Syahputra, Y., Prayitno, P., Syahniar, S., Karneli, Y., & Hariyani, H. (2019). Rasch stacking analysis of student internet addiction based on gender. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 35–41.
- Taufina, D., & Chandra, D. (2017). Developing The Big Questions And Bookmark Organizers (BQBO) Strategy-Based Literacy Reading Learning Materials In The 4th Grade Of Elementary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 118(5), 857–864.
<https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.139>
- Tayib, A.-M. (2015). The effect of using graphic organizers on writing (a case study of preparatory college student at Umm-Al-Qura University). *International Journal of English Language and Linguistics Research*, 151(1), 10–17.
<https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- von Koss Torkildsen, J., Morken, F., Helland, W. A., & Helland, T. (2016). The Dynamics of Narrative Writing in Primary Grade Children: Writing Process Factors Predict Story Quality. *Reading and Writing*, 29(3), 529–