GHAITSA : Islamic Education Journal Vol (4) Issue (3) 2023 e-ISSN : 2721-1592:
https://siducat.org/index.php/ghaitsa

Received: 4 April 2023 | Revised: 8 Mei 2023 | Accepted: 21 Mei 2023

Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, UINFAS Bengkulu.

Oleh :
Neni Novriyani, Dr. Irwan satria, S.Ag, M.Pd. . Dina Putri Juni Astuti, M.Pd.
Email:
Neninovriyani12@gmail.com, Satriairwan1974@gmail.com,
dinaputri@mail.uinfasbengkulu.ac.id

ABSTRAK

Tujuannya penelitian ini adalah, Terhadap mendeskripsikan Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita Terhadap kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara. Jenis penelitian ini Kuantitatif *quasi eksperimen* bentuk *nonequivalent pretest posttest design*. Penelitian *quasi eksperimen* bertujuan Terhadap mencari tau antar variabel yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B. Penelitian ini menggunakan 36 subjek yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana proses pengambilan sampel Terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan cara sampling. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif quasi eksperimen. Penelitian ini mengunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar *(intact group)* Terhadap diberikan perlakuan *(treatmeant)*, bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Teknik tes berupa tes tertulis menulis fabel, sedangkan teknik non tes meliputi lembar observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes dan nontes. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa 1) terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel pretes ke postes kelas eksperimen penerapan media pembelajaran kartu bercerita Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara dan 2) hasil Dua Sampel yang Tidak Saling Berpasangan Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara terdapat konstribusi media pembelajaran kartu bercerita Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII.

Kata Kunci : *Media Pembejaran Kartu Bercerita, Kemampuan Menulis Fabel*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang selalu digunakan setiap hari, namun kenyataannya di SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara bahwa pelajaran bahasa Indonesia banyak sekali kendala khususnya bercerita, hambatan tersebut berasal dari siswa tersebut. Siswa masih sulit Terhadap bercerita. Guru harus dapat menumbuhkan motivasi siswa Terhadap lebih menyenangi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru harus dapat memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru dapat melatih kemandirian siswa, melatih bercerita dan menciptakan situasi yang menyenangkan Terhadap siswa. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua

bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia masih bertumpu pada pelajaran klasik, konvensional dengan strategi pendekatan dan metode pembelajaran yang belum mampu menumbuhkan kebiasaan produktif dan kreatif. Sebagai guru hendaknya pandai memilih metode yang sesuai dan menyenangkan Terhadap siswa, agar siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan kemampuan berbicara yang dimilikinya akan mampu berkomunikasi dengan masnyarakat di lingkungannya, keterampilan berbicara ini sangat penting bagi siswa sebagai sarana komunikasi antar sesama. Selain itu guru melakukan penilaian tidak hanya sebatas pengetahuan dan pemahaman konsep.[1] Salah satu standar kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara adalah "Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog terulis" dengan kompetensi dasar, "Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan." Berikutnya indikator pembelajarannya adalah siswa dapat menyusun karangan berdasarkan pengalaman sesuai dengan pilihan kata yang tepat dan siswa dapat menulis karangan deskripsi berdasarkan pengalaman sesuai dengan EYD.

Pembelajaran tentang kompetensi dasar di atas telah dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pada kegiatan awal pembelajaran, dilakukan apersepsi dan tanya jawab tentang pengalaman siswa. Pada kegiatan ini, dijelaskan cara menulis karangan dengan bait yang dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada siswa Terhadap membuat sebuah karangan deskripsi sebanyak dua paragraf.

Salah satu karya sastra fiksi yang diajarkan kepada siswa disekolah adalah cerita binatang (fiksi). Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu mengenal, memahami, dan memanfaatkan cerita fabel tersebut Terhadap mengekspresikan diri dengan mengungkapkan sesuatu dengan bahasa yang tepat, meningkatkan kebiasaan pemakaian diksi atau pilihan kata yang tepat, meningkatkan ketajaman keruntutan berpikir, dan menghidupkan imaji atau citraan yang tepat dalam sebuah cerita. Selain itu, dalam fabel juga disuguhkan pesan moral yang sangat bermanfaat bagi perkembangan karakter siswa. Oleh karena itu, kegiatan menulis fabel perlu diajarkan di sekolah mengingat banyak manfaat yang dapat diambil setelah mempelajarinya.

Adapun alasan penulis memilih judul Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa kelas VII SMP 15 kabupaten Bengkulu Utara yaitu sebagai berikut: 1. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. 2. Masih banyak siswa yang kurang mampu dalam mengembangkan kemampuan menulis fabel. 3. Cerita fabel merupakan karya sastra yang disebarkan secara lisan yang mengajarkan nilai-nilai moral. Nilai moral contohnya berkaitan dengan sikap moral seseorang seperti perbuatan, sikap, kewajiban, budi pekerti, jujur, ramah dan lain-lain.

Adapun kekurangan dari menulis fabel yaitu semua fabel mengandung unsur hewan kurang menarik daripada cerpen. Maka, tak heran jika mahasiswa mengalami berbagai kesulitan dalam belajar menulis fabel. Kesulitan pada umumnya dikualifikasikan dalam kesulitan dari factor eksternal dan internal. Menyadari adanya kesulitan yang dialami mahasiswa dalam menulis fabel, maka kesulitan itu perlu Terhadap diteliti.

Kelebihan dari menulis fabel adalah fabel lebih menarik di kalangan anak, lebih singkat dan padat, dan mengandung amanat yang baik. Cerita fabel mempunyai alur

[1]Kusni Casmini, *Kemampuan Bercerita*. (Jakarta: Araska, 2014), hal.342-343

sederhana, singkat, dan cepat. Sehingga mudah dipahami, terutama bagi anak. Tema utama dalam cerita fabel sering mengangkat isi hubungan sosial. Yang paling jelas, fabel bertujuan Terhadap mengajarkan moral pada anak-anak dengan sifat baik dan buruk manusia dalam bentuk binatang. Karakter binatang dibuat oleh pengarang Terhadap mempengaruhi pembaca. Orang tua pun akan mudah menyampaikan kebenaran atau nasihat kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di saat guru mengajar di kelas, diketahui guru tidak banyak menggunakan media atau metode dalam pengajaran, menurut guru yang mengajar di kelas media memerlukan dana tambahan dalam menggunakan perangkat pembelajaran tambahan, sedangkan metode guru merasa cukup merepotkan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda. Atas dasar pemikiran ini guru banyak memilih teknik ceramah, penguasaan, dan latihan dalam menyampaikan materi kepada siswa dan hal lain yang dapat mengakibatkan rendahnya nilai hasil siswa, dapat juga di karenakan waktu siswa banyak yang tidak fokus lagi pada penjelasan guru.

Beberapa keunggulan atau kelebihan media pembelajaran kartu bercerita, diantaranya sebagai berikut: 1) siswa lebih aktif dalam berfikir dan mengolah sendiri informasi yang diberikan dengan kadar proses mental yang lebih tinggi. 2) kegiatan belajar lebih banyak bersifat membimbing dan memberikan kebebasan belajar kepada siswa. 3) pembentukan semangat kebersamaan, kerja sama, dan saling menghargai pendapat sesame anggota dalam kelompok. 4) siswa lebih dikenalkann pada kompetisi yang sehat dalam mencapai tujuan. 5) menambah tingkat penghargaan pada diri siswa maupun kelompok. 6) memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar dan tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. 7) dapat menghindarkan cara belajar tradisional, yaitu cara belajar yang memusatkan guru sebagai sumber belajar. 8) dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehiingga tahan lama dalam ingatan.

Menulis atau mengarang bukanlah sekedar teori melainkan keterampilan. Bahkan, ada seni atau arti didalamnya. Lebih lanjut Rusyana, memberikan batasan bahwa kemampuan menulis atau mengarang adalah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam tampilan tertulis Terhadap mengungkapkan gagasan atau pesan. Kemampuan menulis mencakup berbagai kemampuan, seperti kemampuan menguasi gagasan yang dikemukakan, kemampuan menggunakan gaya, dan kemampuan menggunakan ejaan serta tanda baca.[2]

Tulisan pada dasarnya adalah sarana Terhadap menyampaikan pendapat atau gagasan agar dapat dipahami dan diterima orang lain. Tulisan dengan demikian menjadi salah satu sarana berkomunikasi yang cukup efektif dan efesien Terhadap menjangkau khalayak masa yang luas. Menurut Erlina Syarif, tujuan menulis adalah: a) menginformasikan segala sesuatu, b) membujuk, c) mendidik, dan d) menghibur.

Adapun manfaat media pembelajaran kartu bercerita yaitu: 1) media kartu cerita salah satu alat pembelajaran yang berisi kalimat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan mutu ilmu pengetahuan dalam materi ide poko paragraf. 2) dengan bantuan media kartu bercerita siswa dapat lebih mudah memahami cara Terhadap menemkan ide pokok paragraf paragraf dengan baik. 3) media tersebut dapat dijadikan sebagai contoh alat peraga yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. 4) memberikan masukan Terhadap guru bahwa dengan media pembelajaran kartu bercerita dapat membantu proses

[2]Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*. (Tangerang Selatan: CV Beringin indah, 2018), hal.85

belajar. 5) penggunaan media belajar dapat menarik perhatian siswa, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan siswa terhadaap materi yang disajikan. 6) memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud Terhadap membantu siswa belajar secara optimal.

Adapun, faktor yang memengaruhi belajar menulis siswa yaitu dimana suatu kondisi ketidakmampuan yang nyata pada orang-orang yang memiliki intelegensi rata-rata, yang juga memiliki sistem sensor yang cukup, dan kesempatan belajar yang cukup lama pula berbagai kondisi tersebut dapat berpengaruh terhadap harga diri, pendidikan dan aktivitas sehari-hari sepanjang hidup.[3] Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar kondisi ketidakmampuan yang nyata pada siswa lebih dari proses psikologis dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran ataupun adanya tulisan, disebabkan adanya ancaman hambatan ataupun gangguan dalam belajar.

Dengan menggunakan media gambar, perlu kita ketahui bahwa di era modern ini siswa lebih gemar melihat gambar dibandingkan dengan yang lainnya. Gambar pada dasarnya mambantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Jadi di dalam pembelajaran tersebut ini perlu ditingkatkan dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita. Proses peningkatan kemampuan bercerita dan peningkatan proses pembelajaran bercerita dengan menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran bercerita terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan dan proses pembelajaran bercerita siswa. Kesimpulannya penggunaan media pembelajaran gambar yang dengan menerapkan prosedur pengembangan akan lebih efektif dalam meningkatkan prestasi siswa.

Menurut Muhubbin, secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu: 1) Faktor internal, yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. 2) Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa. 3) Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi, metode yang digunakan Terhadap memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran.

Faktor internal yang dapat menyebabkan anak kesulitan belajar lebih jelas dikemukakan oleh Saiful Bahri Djamarah adalah: 1) intelegensi, 2) bakat yang kurang, 3) emosional yang kurang stabil, 4) akttivitas yang kurang, 5) kebiasaan yang kurang baik, 6) kesehatan yang kurang baik, 7) tidak adanya motivasi. Faktor eksternal merupakan kondisi lingkungan siswa, dalam konteks ini lingkungan yang paling dekat dengan keadaan siswa adalah lingkungan sekolah. Menurut Saiful Bahri Djamarah, faktor eksternal yang memengaruhi belajar siswa adalah: 1) pribadi guru yang kurang baik, 2) guru tidak berkualitas, 3) hubungan guru dengan anak didik kurang harmonis, 4) guru menuntut standar pelajaran diatas kemampuan anak, 5) tidak mampu mendiagnosis kesulitan belajar 6) cara mengajar guru kurang baik, 6) alat atau media kurang memadai. Faktor pendekatan belajar, biasanya disebabkan guru kurang dapat memilih pendekatan ataupun metode yang tepat dalam pembelajaran, itu berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.[4]

Menurut uraian di atas bahwa salah satu faktor yaitu faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan menulis adalah ketersedian alat atau media. Apabila media kurang memadai maka pembelajaran menulis akan mengalami kesulitan. Banyak yang mempengaruhi kemampuan menulis. Namun pada prinsipnya faktor eksternal di

[3]Suryani, *faktor pengaruh hasil belajar siswa*. (Bangko: Universitas Pekan Baru, 2021), hal.20
[4]Abdul Kadir, *Dasar-dasar Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal.59

antaranya belum tersedia fasilitas pendukung, berupa keterbatasan sarana Terhadap menulis.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anif, Nur. Dalam penelitian yang berjudul *"Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Media Film Animasi Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo Tahun Pelajaran 2016/2017".* Penelitian ini bertujuan Terhadap mendeskripsikan: (1) penerapan pembela- jaran menulis fabel menggunakan media film animasi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo; (2) pengaruh media film animasi terhadap minat siswa dalam pembelajaran menulis fabel menggunakan media film animasi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo; dan (3) peningkatan kemampuan menulis fabel menggunakan media film animasi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan nontes. Teknik tes berupa tes tertulis menulis fabel, sedangkan teknik nontes meliputi teknik observasi, angket, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan nontes. Dalam analisis data, digunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Terhadap mengecek keabsahan data, digunakan teknik validitas data melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi teori. Dalam penyajian analisis data digunakan teknik informal.[5]

Penelitian Erika, yang berjudul *"Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa SMP Negeri 2 Teluk Gelam"*. Tujuan dari penelitian ini Terhadap mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh media audio terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa SMP Negeri 2 Teluk Gelam. Manfaat penelitian ini bagi siswa, bagi guru, pengajaran Bahasa Indonesia dan berbagai penelitian lainnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimental desing). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik tes, teknik angket, dan teknik wawancara. Analisis data tes menggunakan uji hipotesis. Hasil analisis dan pembahasan mengenai menulis cerita fabel diketahui bahwa nilai rata-rata tes menulis cerita fabel kelas eksperimen adalah 73,63, dan kelas control mendapat rata-rata 59,81. Berdasarkan kedua tes akhir menulis cerita fabel tersebut, diketahui dari penghitungan uji-t maka didapatkan $thitung > ttabel$ atau 3,87 > 1,67. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media Audio berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita fabel. Jadi, uji hipotesis dinyatakan Ho ditolak Ha diterima.[6]

Penelitian Wahyu Maulana, yang berjudul *"Pengaruh Efektivitas Teknik Papan Cerita Dalam Memproduksi Teks Fabel Oleh Siswa SMPN 1 Kuta Cane"*. Penelitian ini bertujuan Terhadap mengetahui efektivitas Teknik Papan Cerita Dalam Memproduksi Teks Fabel Oleh Siswa SMPN 1 Kuta Cane. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Kuta Cane. Pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga terpilih 2 kelas yaitu VII-9 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 dan VII-10 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 39 dan total keseluruhan sampel dari kedua kelas adalah 72 siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan Terhadap melihat apakah ada perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan teknik papan cerita dan pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan

[5]Anif, Nur, *Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel*. (Bonorowo: Universitas Purworejo,2017), hal.8

[6]Erika, *Pengaruh Media Terhadap Kemampuan Menulis Fabel*. (Teluk Gelam:Universitas Palembang, 2019), hal.5

teknik papan cerita. Instrumen penelitian ini menggunakan tes yaitu berupa tes kemampuan siswa memproduksi teks fabel menggunakan teknik papan cerita. Hasil penelitian ini berdasarkan presentase peringkat kemampuan menulis teks fabel dengan menggunakan teknik papan cerita.[7]

Penelitian Esti Yanti, yang berjudul *"Analisis Hasil Menulis Cerita Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Pesantren GuppiSamata"*. Penelitian ini bertujuan Terhadap mendeskripsikan hasil menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Pesantren Guppi Samata dan Terhadap mengetahui kendala-kendala siswa dalam menuls cerita fabel. Dalam pencapaian tujuan di atas, maka peneliti menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun data dalam penelitian ini adalah hasil menulis cerita fabel siswa dan sumber data ialah siswa kelas VII SMP Pesantren Guppi Samata. Data dianalisis menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penyimpulan.[8]

Penelitian Salsabilla Alifa, Warni Warni, Agus Salim, yang berjudul *"Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi"*. Penelitian ini memiliki tujuan Terhadap mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi yang dilihat dari bentuk kemampuan pengetahuan siswa dan juga faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran. Penelitian ini memakai metode kuantitatif jenis eksperimen, dengan model penelitian menggunakan quasi eksperimental. Subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas VII. 2 yang memiliki peran sebagai kelas eksperimen dengan siswa berjumlah 13 orang dan siswa kelas VII. 4 yang memiliki peran sebagai kelas kontrol yang dengan siswa berjumlah 13 orang juga yang dipilih dengan menerapkan teknik Purposive Sampling. Subjek dalam penelitian ialah peserta didik SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Metode pengumpulan data: lembar tes, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini kemampuan menulis teks fabel pada siswa menunjukkan hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan posttest kelas kontrol penggunaan media gambar berseri yaitu pada uji t diperoleh Sig. 0,000< 0, 05 atau dengan kata lain Ho ditolak dan Ha diterima.[9]

Oleh karena itu penulis tertarik mengadakan penelitian kuantitatif quasii eksperimen tentang "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara". Penelitian ini bertujuan Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel siswa melalui Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita pada siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara tahun pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Kuantitatif Quasi Eksperimen. Menurut Sugiyono, metode eksprimen merupakan metode penelitian yang digunakan Terhadap mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Kuasi eksperimen menggunakan seluruh

[7] Wahyu Maulana, *Teks Fabel*. (Medan:Website:http://fkip.umsu.ac.id, 2019), hal.5
[8] Esti Yanti, *Analisis Menulis Cerita Fabel*. (Guppi Samata:Universitas Makasar, 2020), hal.7
[9] Salsabilla Alifia, *Kemampuan Menulis Fabel*. (Jambi:PBSI FKIP Universitas Jambi, 2022), hal.1

subjek dalam kelompok belajar *(intact group)* Terhadap diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak.[10]

Penelitian eksperimental merupakan suatu metode yang sistematis dan logis Terhadap menjawab pertanyaan: " jika sesuatu dilakukan pada kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, apakah yang akan terjadi?" dalam hal ini peniliti memanipulasikan suatu perlakuan, stimulus, atau kondisi-kondisi tertentu, kemudian mengamati pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi yang dilakukan secara sengaja tadi. Terhadap mendapatkan pengaruh yang benar-benar bersih dari faktor-faktor yang tidak telitii maka peneliti perlu melakukan kontrol yang cermat terhadap kemungkinan masuknya pengaruh faktor lain.[11]

Metode quasi eksperimen berbeda dengan metode pre eksperimen dan tru eksperimen. Pada metode quasi peneliti harus memberikan perlakuan dan meneliti perubahan dari perlakuan yang sudah diberikan. Namun sampel yang digunakan tidak menggunakan secara acak dan peneliti tak bisa memanipulasi subyek. Penelitian *quasi eksperimen* bertujuan Terhadap mencari tau antar variabel yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Maka dari itu, quasi eksperimen biasa digunakan Terhadap penelitian yang ingin menyelidiki hubungan antar variabel dan mengklarifikasi penyebab hubungan tersebut.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rancangan atau strategi Terhadap mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman Terhadap peneliti pada seluruh proses kegiatan penelitian, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *quasi eksperimental desain* bentuk *nonequivalent pretest posttest design.* Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Desain *nonequivalent pretest posttest design* dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Nr_1 O_1 X O_2
NR_2 O_3 O_4

ent Pretest Posttest Design

NR1 = Kelompok eksperimen tidak dipilih secara random/acak
NR2 = Kelompok kontrol tidak dipilih secara random/ acak
X = Perlakuan / dengan metode Kontekstual
O_1 & O_3 = pretest (kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan
O_2 & O_4 = posttest (kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan

Desain penelitian yang digunakan dengan melakukan posttest kepada siswa kelas kontrol sebagai nilai ukur, kemudian melakukan posttest Terhadap mengetahui perubahan tingkat kemampuan menulis siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran karu bercerita dalam meningkatkan kemampuan menulis fabel siswa. Kemudian membandingkan hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, Terhadap membandingkan ada tidaknya perbedaan sebagai akibat dari adanya perlakuan, yaitu

[10]Sugiyono, *Metode Penelitian*. (Bandung: Arfabeta, 2013), hal.22
[11]Syamsuddin, *Metode Penelitian*. (Bengkulu: PT Remaja Rosdakarya,2015), hal.150

Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiono,variabel dalam suatu penelitian sangat penting karena menunjukkan suatu objek yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti Terhadap dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya.[12]

Variabel penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu variabel terikat (X) dan variable bebas (Y).

a. Variabel Terikat (X)

Variabel terikat (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel bebas (Y), jadi variabel terikatt (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu bercerita.

b. Variabel Bebas (Y)

Variabel bebas (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibar karena adanya variabel terikat (X). Jadi variabel bebas (Y) pada penelitian ini adalah kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 15 Bengkulu Utara yang beralamat di Melati Harjo, Kec. Ketahun, Kab, Bengkulu Utara, Bengkulu, dengan kode pos 38361.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentan waktu satu bulan, yaitu 12 juli s.d 12 agustus 2023. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu 1) tahap pengukuran awal menulis teks fable *(pretest)* kedua kelompok, 2) tahap perlakuan, dan 3) tahap perlaksanaan tes akhir *(posttest)* menulis teks fabel.

. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 15 Bengkulu Utara. Populasi penelitian ini yaitu kelas VII dengan jumlah keseluruhan 36 siswa. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan pola quasi ekperimen karena penelitian ini bertujuan Terhadap mengetahui sebab akibat serta berapa besar pengaruh sebab akibat tersebut dengan cara memberikan beberapa perlakuan (treatment) tertentu pada kelompok eksperimen. Dalam proses pembelajaran peneliti menerapkan media gambar kartu berecrita dengan membagi peserta didik dalam bentuk kelompok, peserta didik mendiskusikan dengan anggota kelompok dan melakukan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang tertera pada soal yang dibagikan.

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah memberikan pengajaran dengan menggunakan media kartu bercerita melalui metode gambar yaitu menggunakan karton guna mengetahui adakah pengaruh setelah diberikan perlakuan atau tidak. Pada penelitian ini, tahap awal peneliti memberikan soal pretest yang bertujuan Terhadap mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi ajar menulis

[12]Sugiono, *Variabel Penelitian.*(Bandung: Arfabeta, 2012), hal.61

cerpen. Kemudian setelah pretest diberikan kepada siswa peneliti mulai menjelaskan materi ajar terkait pokok bahasan yaitu menulis fabel. Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan soal posttest sesuai dengan materi ajar yang disampaikan melalui media gambar kartu bercerita yang disajikan dalam bentuk karton.

Analisis uji beda dua sampel berpasangan dengan menggunakan Wilxocon antara pretes kelas eksperimen dengan postes kelas eksperimen diketahui bahwa terdapat 18 siswa yang mengalami peningkatan kemampuan dalam menulis fabel dengan menggunakan media pembelajaran kartu bercerita sebagaimana, dengan analisis Asyimp Sig* > 0,000 dari nilai tersebut diketahui bahwa ada perbedaan nilai secara rata-tara nilai pretes ke postes pada kelas kontrol. Analisis uji beda dua sampel berpasangan dengan analisis Wilxocon antara postes kelas kontrol dan pretes kelas kontrol tanpa menggunakan media bantu diketahui dari 18 siswa terdapt 4 siswa mengalami peningkatan hasil belajar siswa, dengan analisis Asyimp Sig* > 0,059 nilai tersebut diketahui bahwa tidak ada perbedaan nilai secara rata-tara nilai pretes ke postes pada kelas kontrol.

Terhadap mengetahui "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara", dilakukan dengan menggunakan statistik non prametris uji beda dua sampel bebas dengan analisis Mann Whitney , dengan membandingkan hasil postes kelas kontrol dan postes kelas eksperimen berdasarkan nilai rata-rata hasil hasil tes postes kelas kontrol sebesar 12,61 lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata rank kelas eksperimen 24,39, dengan selisih rata – rata rank sebesar 11,78. Terhadap mengetahui apakah perbandingan tersebut dianggap berPengaruh secara signifikan maka dilakukan dengan menginterprestasi apakah signifkan perbedaan rata-rata hasil postes kelas eksperimen dan postes kelas kontrol ini dapat dijawab dengan analisis Mann-Whitney, berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05. Sesuai dengan aturan pengambilan keputusan, jika Sig < 0,05, ada perbedaan secara signifikan, maka disimpulkan "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara".

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anif dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media film animasi dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis fabel.[13] Hal serupa juga menguatkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari yang mana dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil prasiklus memperoleh nilai rata-rata kelas 48,13, pada siklus I nilai rata-rata siswa 67,96 dan pada siklus II nilai rata-rata siswa 80,76. Dengan demikian kemampuan siswa kelas VII.B SMP Negeri 2 Indralaya Selatan dalam menulis cerita fabel menggunakan media gambar dapat meningkat.[14]

Media pembelajaran kartu bercerita dapat memiliki Pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis fabel bagi siswa kelas VII SMP. Fabel merupakan genre sastra yang mengandung pesan moral atau pelajaran yang disampaikan melalui cerita pendek dengan tokoh-tokoh binatang atau objek non-manusia yang memiliki sifat-sifat manusia. Penggunaan kartu bercerita sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan dalam konteks ini:

[13]Nur Anif. *Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Media Film Animasi Pada Siswa Kelas Vii C Smp Negeri 1 Bonorowo Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Skripsi: UM Purworejo, 2017)

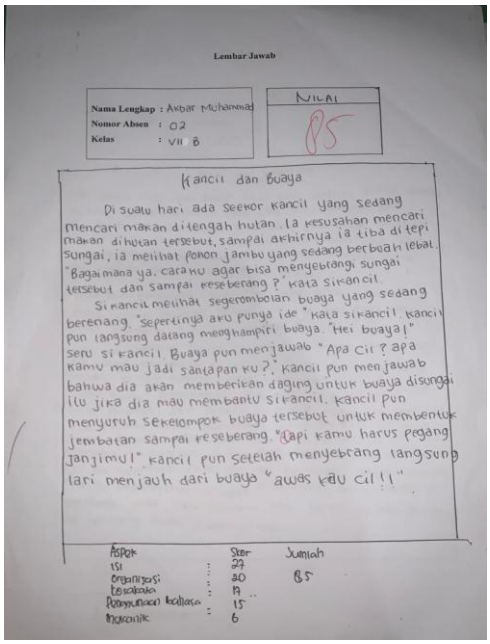
[14]Lestari Wulandari. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Indralaya Selatan*. (Skripsi: UM Palembang, 2022)

1. Kartu bercerita dapat menggambarkan tokoh-tokoh fabel dan suasana cerita dengan visual yang menarik. Ini membantu siswa memahami karakter, setting, dan plot dengan lebih baik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami struktur cerita fabel.
2. Kartu bercerita mendorong siswa Terhadap berimajinasi dan berkreativitas dalam mengembangkan cerita fabel baru. Mereka dapat menggabungkan berbagai elemen dari kartu-kartu tersebut Terhadap membuat plot yang menarik dan orisinal.
3. Penggunaan kartu bercerita dapat melibatkan siswa dalam kegiatan kolaboratif. Mereka dapat bekerja dalam kelompok Terhadap mengatur kartu-kartu secara berurutan dan mengembangkan cerita bersama-sama. Ini mendorong interaksi sosial dan pembelajaran antar siswa.
4. Kartu bercerita memberikan pengalaman pembelajaran multisensori, yang melibatkan indera penglihatan dan peraba. Siswa dapat merasakan dan merangkai kartu-kartu tersebut secara fisik, yang dapat membantu pemahaman konsep dan alur cerita.
5. Setiap kartu mungkin mengandung pesan moral atau nilai tertentu yang terkait dengan cerita. Siswa dapat belajar menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam fabel melalui pengamatan kartu-kartu ini.
6. Dengan menggunakan kartu bercerita sebagai panduan, siswa dapat lebih fokus pada pengembangan keterampilan menulis naratif, termasuk pengenalan karakter, konflik, puncak cerita, dan resolusi. Mereka dapat membangun cerita berdasarkan urutan kartu-kartu tersebut.
7. Siswa dapat mengorganisasi kartu-kartu Terhadap membuat cerita fabel, dan kemudian merefleksikan hasil kerja mereka sendiri. Guru atau teman sekelas juga dapat memberikan umpan balik terhadap struktur cerita, pilihan kata, dan pesan moral yang tersampaikan.
8. Kartu bercerita memungkinkan siswa Terhadap belajar secara mandiri dengan mengatur kartu-kartu dan mengembangkan cerita sendiri. Ini mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran kartu bercerita, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kreatif yang membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis fabel mereka sambil mengembangkan pemahaman tentang pesan moral dan nilai-nilai dalam cerita.

1. Perbedaan Hasil Keterampilan Menulis Teks Fabel antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Berikut ini adalah hasil deskripsi meningkatnya keterampilan menulis teks fabel siswa kelompok eksperimen pada kegiatan *posttest* menulis teks fabel.



Lembar Jawab

Nama Lengkap : Akbar Muhammad
Nomor Absen : 02
Kelas : VII B

NILAI 85

Kancil dan Buaya

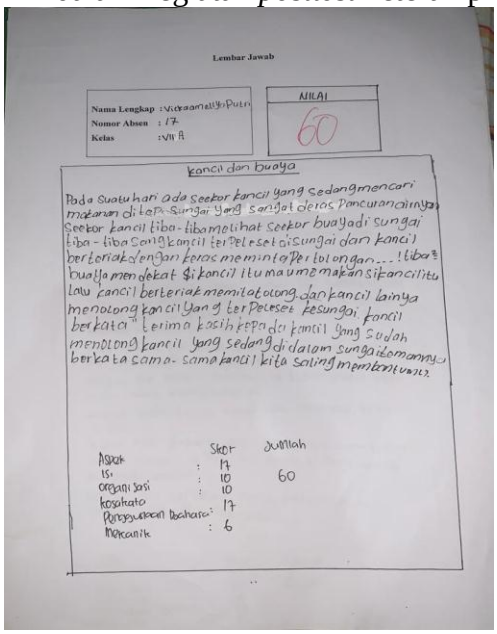
Di suatu hari ada seekor kancil yang sedang mencari makan di tengah hutan. Ia kesusahan mencari makan dihutan tersebut, sampai akhirnya ia tiba di tepi sungai, ia melihat pohon jambu yang sedang berbuah lebat. "Bagaimana ya, caranu agar bisa menyebrangi sungai tersebut dan sampai keseberang?" kata Sikancil.

Si kancil melihat segerombolan buaya yang sedang berenang. "sepertinya aku punya ide" kata sikancil kancil pun langsung datang menghampiri buaya. "Hei buaya!" seru si kancil. Buaya pun menjawab "Apa cil? apa kamu mau jadi santapan ku?." kancil pun menjawab bahwa dia akan memberikan daging untuk buaya disungai itu jika dia mau membantu si kancil. kancil pun menyuruh sekelompok buaya tersebut untuk membentuk jembatan sampai keseberang. "tapi kamu harus pegang janjimu!" kancil pun setelah menyebrang langsung lari menjauh dari buaya "awas kau cil!!"

Aspek		Skor	Jumlah
Isi	:	23	
Organisasi	:	20	85
kosakata	:	19	
Penggunaan bahasa	:	15	
Mekanik	:	6	

Dalam kutipan diatas salah satu siswa kelompok eksperimen, siswa sebagai penulis berusaha Terhadap menyesuaikan isi cerita dengan tema. Salah satu bagian yang menunjukkan adanya kesesuain isi cerita dengan tema tolong menolong yaitu terdapat pada bagian akhir cerita. Pada paragraph ke 3, terdapat kalimat ‘‘tikus memanjat pohon dan menggerat tali perangkap dengan gigi-giginya, tali pun akhirnya putus. Singa yang terbebas dari tali perangkap, sangat terharu dengan ketulusan dan kegigihan tikus. Dan berterimakasih karena sudah menolongnya’’. Dari kutipan tersebut penulis ingin memberi gambaran dari isi cerita mengenai tolong menolong kepada pembaca. Tidak hanya isi, pada wal cerita siswa sudah menunjukkan daya kreatifnya dengan mengaplikasikan kosakata memiliki nilai keindahan. Meskipun terdapat beberapa kesalahan kosakata pada cerita tersebut.

Berikut ini adalah deskripsi mengenai kemampuann salah satu kemampuan siswa dalam kegiatan *posttest* keterampilan menulis teks fabel kelompok kontrol.



Lembar Jawab

Nama Lengkap : Vidyaamalliya Putri
Nomor Absen : 17
Kelas : VII A

NILAI 60

kancil dan buaya

Pada suatu hari ada seekor kancil yang sedang mencari makanan di tepi sungai yang sangat deras. Pancuran airnya. Seekor kancil tiba-tiba melihat seekor buaya di sungai tiba-tiba seorg kancil terpeleset di sungai dan kancil berteriak dengan keras meminta pertolongan...! tiba2 buaya mendekat $i kancil itu mau memakan si kancil itu. Lalu kancil berteriak memita tolong. dan kancil lainya menolong kancil yang terpeleset kesungai. kancil berkata "terima kasih kepada di kancil yang sudah menolong kancil yang sedang di dalam sungai dan mamy berkata sama-sama kancil kita saling membantu ya.

Aspek		Skor	Jumlah
Isi	:	19	
organisasi	:	10	60
kosakata	:	10	
Penggunaan bahasa	:	17	
Mekanik	:	6	

Pada kutipan pekerjaan siswa di atas nampak bahwa pengembangan cerita dari tema tolong menolong cukup bagus . cerita sedikit menyatu dengan tema yang telah ditentukan. Pada bagian akhir cerita di paragraph 2 dan 3,''gagak memanggil tikus dan kura-kura menggigit tali jebakan hingga rusa bisa melepaskan diri. Setelah itu rusa berterimakasih kepada tikus, gagak dan kura-kura dan mengajaknya jalan-jalan keliling hutan''. Dari cerita diatas penggunaan kosakata masih kurang, dan terdapat beberapa pemilihan kata yang kurang tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bercerita Terhadap Kemampuan Menulis Fabel Siswa Kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis fabel, siswa dan guru membutuhkan bahan ajar yang menarik kepada pembaca, dan bahan ajar mudah dipahami. Bahan ajar yang diinginkan siswa dan guru berisi tentang, mengenal teks cerita fabel, mengenal struktur teks cerita fabel, materi yang disertai contoh. Hasil analisis uji Wilcoxon dua sampel berpasangan Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita Terhadap meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII smp 15 Kabupaten Bengkulu Utara terdapat perbedaan yang signifikan adalah 0,000 di mana nilai yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, ini dapat di lihat dari nilai Asymp. Sig. (*2-tailed*) 0,001<0,05. ini menunjukkan ada nilai yang diterima. Terdapat Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita Terhadap meningkatkan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada. https://scholar.google.co.id/citations?user=qZGHV4gAAAAJ&hl=en

Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=586925

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers. https://library.unismuh.ac.id/opac/detail-opac?id=103120

Ahmad, Abu. (2013). *Psikolog Belajar*. PT. Rineka Cipta: Jakarta. (TT). https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=850414

Adipta, Hendra. (2018). *Seni Bercerita*. Yogyakarta: Cakrawala. http://repository.unj.ac.id/5398/7/7%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf

Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung https://pustaka.unm.ac.id/opac/detail-opac?id=37645

Anif, Nur. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menulis Fabe l*.Bonorowo: Universitas Purworej. http://repository.umpwr.ac.id:8080/bitstream/handle/123456789/1948/132110192-Nur%20Anif-ilovepdf-compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arsyar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Jurnal Pedidikan. https://pustaka.unm.ac.id/opac/detail-opac?id=38875

Adipta, Hendra. (2016). *Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaaan Siswa SMP*. Malang: Media Neliti. http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337

Ayu Rusalina. (2020). *Fungsi Media Pembelajaran*. Bengkulu: PT Rosdakarya. http://repository.iainbengkulu.ac.id/5174/

Ali Muhson. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.* Makasar: Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia.

Ahmad Rohani. (2014*). Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Berliana Alvionita Pratiwi. (2021). *Pembelajaran Menulis Teks Fabel*. Bandung: FKIP UNPAS.

Djuanda. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.

Esti Yanti. (2020). *Menulis Fabel*. Pesantren Guppi Samata: Universitas Makasar.https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/11417-Full_Text.pdf

Erika. (2019). *Pengaruh Media Terhadap Kemampuan Menulis Fabel*. Teluk Gelam:Universitas Palembang. http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/4760/1/312015023_BAB%20I_DAFTAR%20PUSTAKA.pdf

Gerlach, Ely. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hasnida. (2012). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Gramedia.

Herawati. (2018). *Peningkatan Kemampuan Bercerita*. Cianjur: Jurnal Bahasa.

Indah Dwi Cahyani. (2018). *Lembar Observasi*. Panggung Sedayu: Universitas Negeri Yogyakarta.

Jamilah Mukkarromah Akmaliah. (2022). *Keterampilan Menulis Fabel*. Kutaluya: Universitas Singaperbangsa Karawang.

Lara Febriana Aziz. (2017). *Struktur Teks Fabel*. Kediri: Universitas Mataram. http://eprints.unram.ac.id/3008/1/SKRIPSI.pdf%20Lara%20Febriana.pdf

Lina Mayawati. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indoensia*. Malang: Jurnal Undiksha.

Maryawati. (2014). *Media Kartu Bercerita*. Surabaya: Kemendikbud.

Nurgiyantoro. (2013). *Unsur-Unsur Fabel*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan.

Nurbiana Dhieni. (2012). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: CV Beringin indah.

Oemar H.Malik. (2018). *Klasifikasi Media Pengajaran*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Pupu Saeful Rahmat. (2014). *Pengaruh Media*. Jakarta: PGSD Universitas Kuningan.

Peggi Nurul Suci. (2019). *Karakteristik Media Komputer*. (Jakarta: Universitas Almuslim.

Risky Septyo Aji. (2020). *Pembelajaran Media Gambar*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada

Riska Amelia. (2018). *Klasifikasi dan Karakteristik Media*. Kendari: Universitas Islam Kendari.

Sri Rahmawati. (2020). *Menulis Teks Fabel*. Padang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Stanton, *Pengertian Tema*. (Indonesia: Ensiklopedi Sastra Indonesia, 2022

Thofan Aradika Putra. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung: Jurnal Repository.

Vicka Nurafifah. (2020). *Penggunaaan Media Gambar*. Sumbergempol: Keguruan FTIK Tulungagung.

Winda Khismafani. (2019). *Unsur Pembangun Fabel*. Semarang: UNNES Semarang.