



## Meningkatkan kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi pada peserta didik

Ayu Wulandari<sup>✉1</sup>, Ahmad Yani<sup>✉2</sup>, Maria Ermrlinda D. Lering<sup>✉3</sup>

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel: Dipublikasikan	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi pada peserta didik. Penelitian ini difokuskan pada aspek permasalahan tentang keefektifan media “Film Animasi” sebagai media pembelajaran menulis teks cerita fabel pada peserta didik. Data yang diambil berupa hasil pekerjaan yang dikerjakan oleh peserta didik dalam penulisan fabel dengan penggunaan media film animasi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Masalah dalam penelitian ini yaitu peserta didik belum memahami cerita fabel. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kendala yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan, mengembangkan tema, dan alur menjadi sebuah cerita yang utuh.
<b>Keywords:</b> Fabel Film animasi penelitian tindakan kelas	
<b>How to Cite :</b> Wulandari, A dkk. (2020). Meningkatkan kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi pada peserta didik. <i>Jurnal CARWAJI</i> , 5 (1), pp. 9-14.	<b>ABSTRACT</b> <i>This study aims to describe the ability to write fabels using animated film media on students. This research is focused on aspects of the effectiveness of the media "Animation Film" as a medium of learning to write fabel story texts to students. The data taken in the form of the work of students in writing fabels using animated film media. This researcher uses the Classroom Action Research method. The problem in this study is that students do not understand the fabel story. Based on the results of research conducted obtained obstacles that students have difficulty in pouring their imagination into written form, developing themes, and plot into a complete story.</i>
	<b>Keywords:</b> <i>animated films, classroom action research</i>
<b>✉ Alamat korespondensi:</b>	
IKIP Muhammadiyah Maumere, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Maumere, Kabupaten Sikka Nusa Tenggara Timur	
<b>✉ E-mail:</b>	
<sup>1</sup> ayuw68845@gmail.com; <sup>2</sup> yani300252@gmail.com; <sup>3</sup> marlinlering85@gmail.com	

Copyright © 2020 IKIP Muhammadiyah Maumere

### PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan modal terpenting yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut sebagai alat komunikasi antara satu sama lain yang saling berkaitan dan saling menentukan. Menurut Dalman (2016: 3), menyatakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis. Kegiatan menulis adalah sebuah proses yang bukan hanya berkaitan dengan tata bahasa, dan tanda baca saja melainkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir dinamis serta dapat mengembangkan kosakata dengan baik. Keterampilan menulis merupakan hal yang penting dalam kehidupan sebagai modal dasar

seseorang untuk berhasil (Utami, 2017). Seorang yang telah terampil menulis, mereka telah melalui proses latihan yang terus-menerus, agar tulisannya lebih bagus dan bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain secara tertulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu kegiatan dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh peserta didik termasuk kegiatan menulis teks cerita fabel, karena peserta didik diharapkan memiliki kemampuan menulis fabel pada penggunaan media film animasi. Cerita fabel mengajarkan pembacanya berakhlak mulia dalam sikap dan tindakan (Utami & Yunita:2017). Oleh sebab itu, kegiatan menulis teks cerita fabel perlu diajarkan di sekolah dengan tujuan agar siswa mampu mengenal, memahami, dan memanfaatkan cerita fabel tersebut untuk mengekspresikan diri

dengan mengungkapkan sesuatu dengan bahasa yang tepat, meningkatkan ketajaman keruntutan berpikir, dan menghidupkan imajinasi yang tepat dalam sebuah cerita serta memberikan pesan moral yang sangat bermanfaat bagi perkembangan karakter siswa. Hal yang sama dengan pendapat, Rahmawati dan Nurhasanah (2016:1323), menyatakan bahwa cerita fabel, sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca. Berbeda halnya dengan cerpen atau novel yang penyampaian amanatnya dilakukan secara tersurat, dalam fabel pembaca langsung biasa menemukan amanat atau nilai moral pada bagian akhir atau kesimpulan cerita.

Selanjutnya pada penggunaan Media Pembelajaran yang berupa film animasi merupakan suatu media audio visual yang dapat mengembangkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern dan meningkatkan motivasi dalam rangsangan kegiatan belajar peserta didik. Media Pembelajaran dapat mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar (Putra Sumberharjo, dkk, 2015). Karena mengingat perkembangan teknologi di zaman modern ini begitu besar pengaruhnya media pembelajaran yang sering dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung. Artinya dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi dapat menolong peserta didik untuk mengerti materi yang disampaikan oleh pendidik. Jika hal ini diabaikan oleh peserta didik maka akan ketinggal banyak informasi. Termasuk juga, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian peneliti mengambil salah satu media pembelajaran yaitu film animasi. Media film animasi pada proses pembelajaran merupakan salah satu inovasi, yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, untuk mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik. Melalui film animasi yang disajikan, peserta didik dirangsang untuk menggali imajinasinya, kemudian menuangkannya dalam bentuk cerita moral/fabel. Sedangkan manfaat pada penggunaan media film animasi yaitu dapat merangsang

peserta didik tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar gerak dan suara yang menarik perhatian pada proses pembelajaran berlangsung.

Namun pada hasil observasi dan wawancara bersama pendidik Bahasa Indonesia mengatakan, bahwa minat kemampuan menulis fabel pada peserta didik dapat dikatakan masih kurang, sehingga dari beberapa peserta didik bermalas-malasan saat pembelajaran menulis fabel diajarkan oleh pendidik. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan diantaranya adalah (1) menuangkan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan, (2) mengembangkan tema, (3) mengembangkan alur menjadi sebuah cerita yang utuh. Selanjutnya Pendidik juga belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran didalam kelas, dan inilah yang terjadi di sekola

Penggunaan media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dikelas atau bahan ajar pendidik untuk penerapan didalam kelas. Untuk itu, peneliti mengambil sebuah media pembelajaran yang akan peneliti terapkan didalam kelas yaitu, media film animasi, dimana media film animasi tersebut berupa audio visual yang dapat menayangkan sebuah gambar cerita fabel yang diperankan oleh binatang, yang mengandung pendidikan moral dan budi pekerti, serta mengandung pesan auditif yang berfungsi untuk merangsang otak dan pikiran para peserta didik. Sehingga dengan adanya media film animasi tersebut pada kegiatan menulis fabel dapat menyangamati semangat belajar peserta didik. Pada penerapan tersebut, peneliti mengambil media pembelajaran film animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis fabel pada peserta didik, tujuannya agar dapat menumbuhkan semangat peserta didik dan mendorong keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran menulis fabel.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, dalam bentuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang memiliki peran strategis dalam pengembangan kompetensi profesional sekaligus sebagai upaya dalam meningkatkan dan memperbaiki proses maupun hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan

guru melakukan refleksi diri, meningkatkan kemajuan sekolah, dan menumbuhkan budaya profesional dikalangan pendidik. Dengan demikian bahwa Penelitian tindakan kelas merupakan pengembangan profesi guru dimana seorang guru dapat melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang disebut dengan kegiatan ilmiah seorang guru mengembangkan inovasinya dalam pembelajaran seperti menggunakan metode, strategi media, demi meningkatkan kompetensi profesionalnya. Sebagaimana menurut Paizaluddin & Ermalinda (2015), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang artinya penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian dalam kelas tersebut. Secara empiris, guru yang berpengalaman mengajar secara tidak disadari telah melakukan sejumlah kegiatan tambahan yang tidak tercantum dalam satuan pelajaran tetapi ia telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. Senada dengan pendapat (Kuo, 2015) mendefinisikan bahwasanya sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar serta mencari solusi dari pertanyaan-pertanyaan juga yang muncul dalam benak guru selama berinteraksi didalam kelas adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam hal ini maka pendidik memiliki peran penting dalam strategi pengembangan kompetensi profesional sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki proses hasil belajar siswa. Kompetensi profesional guru dapat diperoleh melalui pendidikan profesional dan memahami instruksi dibantu dengan komputer (Kristiawan, dkk 2017).

Model penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat rangkaian tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan (Acting), (3) Pengamatan (Observing), (4) Refleksi (Reflecting), yang dilaksanakan dalam bentuk siklus I dan siklus II. Pada proses tahap pelaksanaan siklus I menggunakan strategi pembelajaran *Kooperatif discovery learning*, yang merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa untuk menemukan, menggali dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, sehingga siswa lebih mengerti dan mudah memahami materi pembelajaran (Wardani Naniek Sulistya, 2016: 22). Sedangkan pada

tahap pelaksanaan siklus II menggunakan *Kooperatif jigsaw*, yang merupakan pembelajaran yang menerapkan sistem kelompok belajar. Pembelajaran tipe jigsaw adalah pembelajaran yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran tipe jigsaw dilaksanakan dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap anggota dari kelompok kecil tersebut nantinya bertanggung jawab memahami materi masing-masing dan menjelaskannya kepada anggota kelompok yang lain (Maonde dkk, 2015:141). Berdasarkan subjek dalam penelitian ini, dengan jumlah yaitu 23 orang. Sedangkan objek dari penelitian ini ialah kompetensi peserta didik dalam menulis teks cerita fabel yang digunakan pada media film animasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini, dilakukan berdasarkan hasil observasi. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan II siklus yaitu siklus I kooperatif *discovery learning* dan siklus II kooperatif *jigsaw*. Rangkain kedua siklus ini merupakan disusun untuk mendapatkan hasil pembelajaran pada peserta didik dalam menulis fabel. Adapun menurut Kunandar (2008), PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Pada pembelajaran penggunaan siklus I dan siklus II dapat meningkatkan intelektual peserta didik dan mengembangkan keterampilan pada prosesnya. Berikut ini, adalah langkah-langkah proses pembelajaran menulis fabel pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

### 1. Proses Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel (Siklus I)

#### a. Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 Maret 2020 dengan alokasi waktu 3 x 40 menit, dan diakhir pertemuan diadakan tes ulangan harian. Tindakan yang dilakukan diawali dengan perencanaan yaitu peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran

(RPP), dengan materi pokok “Menulis Teks Cerita Fabel” dan mempersiapkan media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peserta didik dikelas. Media pembelajaran yang dilakukan adalah media film animasi tentang “Semut dan Merpati”. Selanjutnya, peneliti membagikan 4 kelompok, beberpa dalam satu kelompok berjumlah 5 orang dan tiga kelompok lainnya berjumlah 6 orang, dan masing-masing kelompok menulis cerita fabel yang ada pada media film animasi tersebut. Selama proses belajar, peneliti memantau atau mengamati kegiatan belajar peserta didik secara individu dalam menulis teks cerita fabel. Setelah peserta didik selesai mengerjakan tugas kelompok, maka diberi kesempatan untuk memprestasikan hasil belajarnya dengan cara mempraktekan tokoh-tokoh yang berperan pada film animasi tersebut. Kemudian diakhir pembelajaran dilakukan tes ulangan harian pada peserta didik dengan mengerjakan soal LKPD, untuk upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### b. Hasil Pembelajaran Menulis cerita Fabel

Hasil pembelajaran kemampuan menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi dikelas VIIC, dengan jumlah peserta didik 23 orang. Diketahui bahwa ada 10 peserta didik yang tuntas dan 13 peserta didik tidak tuntas dalam menulis teks cerita fabel. Dari data yang didapatkan bahwa pemerolehan nilai tertinggi yaitu 75, nilai terendah 65, serta daya serap peserta didik ialah 69.52%. Pada penilaian hasil tersebut dinyatakan bahwa, keterampilan menulis teks cerita fabel menggunakan media film animasi pada peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Siklus I

Kategori	Rentang Nilai	Banyak Siswa	Keterangan
Tinggi	72-75	10	Tuntas
Rendah	70	3	Tuntas
Sangat Rendah	65	10	Tidak Tuntas
Daya Serap = 69.52%			

Dari hasil pembelajaran peserta didik belum maksimal tuntas, untuk itu peneliti melanjutkan pada tahap siklus II dengan penerapan strategi pembelajaran yang berbeda. Agar peserta didik berhasil meningkatkan kemampuannya dalam menulis teks cerita fabel yang digunakan pada

media film animasi dan dapat memenuhi KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

#### c. Refleksi

Ditahap refleksi siklus I ini, peneliti memiliki kendala yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung yaitu dapat dipaparkan sebagai berikut: 1) Dalam kegiatan proses pembelajaran didalam kelas, keaktifan peserta didik belum secara optimal karena terdapat peserta didik yang masih ragu, enggan, dan takut untuk bertanya kepada pendidik. 2) Kegiatan proses pembelajaran didalam kelas menggunkan diskusi kelompok terlihat peserta didik yang masih bermain-main dan mengganggu teman kelompok lainnya tanpa focus pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I dapat diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, peneliti harus melakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

## 2. Proses Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel (Siklus II)

#### a. Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan

Kendala yang terjadi pada siklus I, maka dilanjutkan pada tahap siklus II. Hari sabtu 07 Maret 2020 dengan alokasi waktu 3x40 menit dan diakhir pertemuan diadakan tes siklus II yaitu mengerjakan soal LKPD. Berikut adalah tahap proses pembelajaran peserta didik yaitu sebagai berikut: (1) Sebelum memulai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar Menceritakan kembali isi fabel atau legenda daerah setempat, maka peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik, untuk menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan pada siklus I. (2) Peneliti menyiapkan media film animasi dengan cerita yang berbeda yaitu “Buaya yang Serakah”. (3) Peneliti membuat 6 kelompok dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang, lima kelompok masing-masing terdiri dari 4 orang, dan satu kelompoknya terdiri dari 3 orang. (4) selanjutnya, peserta didik membentuk kelompok ahli dan kelompok asal, dimana masing-masing kelompok tersebut memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menemukan bagian isi yang terdapat pada sebuah cerita fabel dengan penerapan media film animasi. (5) Setelah, menemukan bagian isi cerita fabel yang

ditugaskan dalam suatu kelompok, maka tahap berikutnya peserta didik mempresentasikan hasil tugas kelompoknya di depan papan tulis. (6) Kemudian di akhir pembelajaran dilakukan tes ulangan harian pada peserta didik dengan mengerjakan soal LKPD, untuk upaya peningkatan hasil belajar oleh peserta didik.

b. Hasil Pembelajaran Menulis teks cerita Fabel

Hasil pembelajaran siklus II pada kemampuan menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi, dengan jumlah peserta didik 23 orang. Keaktifan pada keterampilan menulis fabel mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, artinya bahwa proses pembelajaran yang diterapkan menggunakan media film animasi dan juga metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada teks cerita fabel. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan nilai belajar peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi 95, nilai terendah 80, serta daya serap pada peserta didik mencapai 86.95%, diketahui bahwa ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100%. Maka secara klasikal pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media film animasi pada siklus II dinyatakan berhasil.

Tabel . Hasil Pembelajaran Siklus II

Kategori	Rentang Nilai	Banyak Siswa	Keterangan
Tinggi	90-95	10	Tuntas
Rendah	85	9	Tuntas
Sangat Rendah	80	4	Tuntas
Daya Serap = 86.95%			

Berdasarkan pada tabel diatas menjelaskan bahwa, Aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi di dalam kelas. Telah mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus II, dengan adanya penerapan strategi pembelajaran yang baik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi.

c. Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II peneliti tidak menemukan hambatan atau kendala yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung. Namun, jika melakukan tindak lanjut, maka pendidik harus melatih peserta didik, agar lebih berani untuk bertanya, dan menjawab pertanyaan, yang diberikan oleh pendidik. Serta pendidik harus kreatif, dalam menciptakan media, dan metode pembelajaran di dalam kelas. Agar dapat menambah semangat belajar peserta didik, untuk meningkatkan kemampuan menulis.

**SIMPULAN**

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fabel mampu mengekspansikan hasil belajar oleh peserta didik. Hasil pembelajaran media film animasi pada siklus I, dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 65, serta daya serap pada peserta didik ialah 69,52%. dengan rincian 10 orang peserta didik tuntas dan 13 peserta didik belum tuntas atau belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi pada siklus II, peserta didik memperoleh nilai tertinggi 95, dan nilai terendah 80, serta daya serap pada peserta didik mencapai 86.95%, diketahui bahwa ketuntasan belajar mencapai 100%. Maka secara klasikal pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media film animasi pada siklus II dinyatakan berhasil.

Aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menulis teks cerita fabel telah mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II, dengan penerapan strategi pembelajaran yang maksimal, sehingga mampu menarik minat dalam menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi. Hal ini dapat dilihat dari lampiran lembar observasi peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dalman, H.2016. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Kunandar. 2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Kuo, Nai-Cheng. (2015). Action Research for Improving the Effectiveness of Technology Integration in Preservice Teacher Education.i.e.: inquiry in education: Vol. 6: Iss. 1, Article 3. Retrieved from: <http://digitalcommons.nl.edu/ie/vol6/iss1/3>.
- Kristiawan, M., Safitri, D., & Lestari, R. (2017). Manajemen Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish
- Maonde, Faad dkk. 2015. The Discrepancy of Students' Mathematic Achievement through Cooperative Learning Model, and the ability in mastering Languages and Science. International Journal of Education and Research. 2(1): 141-158.
- Paizaludin, & Ermalinda. (2015). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, Ida Sari, dkk. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP". Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan Vol. 1, No 7 Hlm., (1323-1329). Elssn:2502-471x.
- Sumberharjo. Putra, dkk. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas. Dalam Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 7 No 3:24
- Susanti, E., & Hartanto, D. (2015). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Islam. POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 14(1), 151–174
- Utami, S. R. (2017). Pembelajaran Aspek Tata Bahasa dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(2). 189-203. doi: [doi.org/10.21009/AKSIS.010203](https://doi.org/10.21009/AKSIS.010203)
- Yunita, F. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Padang. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Volume 6(2), 102