

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar

Nur Rahma Khairunnisa¹, Aliem Bahri², Haslinda³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, Jl. Sultan Alauddin, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
rahmakhairunnisa21@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of writing fables by using audio-visual media in class VII students of UPT SPF SMPN 48 Makassar. This type of research is quantitative research with pre-experimental methods, the research design used is one group pretest-posttest involving one class which is held in two meetings. The procedure of this research includes preparation, implementation, and completion. The subjects in this study were 36 students of class VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. The results of research and analysis of statistical data can be seen that the average values of the Pretest and Posttest using audio-visual media in learning to write fables are 54 and 82.05. Furthermore, inferential statistical analysis on the t-test results obtained that t_{hitung} is 8.873 and t_{tabel} is 1.689 at a significant level of 0.05 or 5% so $t_{hitung} (8.873) > t_{tabel} (1.689)$ stated that H_0 is rejected and H_1 is accepted then the hypothesis is accepted. In the N-Gain test, it can be analyzed that the ability of students' learning outcomes to write fables using audio-visual media at intervals of $g \geq 0.7$ is in the high category. Based on the results of the research above, it can be concluded that learning outcomes have an effect on the use of audio-visual media on fable writing skills for class VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

Keywords: Writing, Fable, Media, Audio Visual

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menulis fabel dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest. Prosedur penelitian ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar yang berjumlah 36 orang. Hasil penelitian dan analisis data statistik dapat diketahui bahwa nilai rata-rata Pretest dan Posttest menggunakan media audio visual pada pembelajaran menulis fabel yaitu 54 dan 82,05. Selanjutnya, analisis statistik inferensial pada uji-t hasil yang diperoleh bahwa t_{hitung} yaitu 8,873 dan t_{tabel} yaitu 1,689 pada taraf signifikan 0,05 atau 5% jadi $t_{hitung} (8,873) > t_{tabel} (1,689)$ dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima maka hipotesis diterima. Pada uji N-Gain dapat dianalisis kemampuan hasil belajar siswa menulis fabel menggunakan media audio visual pada interval $g \geq 0,7$ masuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar berpengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

Kata kunci: menulis, fabel, media, audio visual

Copyright (c) 2023 Nur Rahma Khairunnisa, Aliem Bahri, Haslinda

✉ Corresponding author: Nur Rahma Khairunnisa

Email Address: rahmakhairunnisa21@gmail.com (Jl. Sultan Alauddin, Kota Makassar, Sulawesi Selatan)

Received 15 June 2023, Accepted 23 June 2023, Published 25 June 2023

PENDAHULUAN

Pada bidang pendidikan, orang yang berprofesi sebagai pendidik atau guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar siswa termotivasi dan semangat dalam memperoleh ilmu. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi juga akan mempermudah guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih praktis.

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dilepaskan dan sudah melekat sejak manusia itu lahir. Pentingnya pendidikan juga terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 1945 No. 20 Tahun 2003 BAB IV, Pasal 6 ayat (2), bahwa setiap warga

negara yang berusia tujuh tahun sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Menurut Triwiyanto (2021:23) pendidikan adalah usaha menarik sesuatu didalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Saat memasuki dunia pendidikan, seseorang akan mengembangkan keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2013:1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan tersebut berkaitan erat karena bagian yang mendasari proses pemerolehan bahasa. Orang yang memiliki keterampilan berbahasa yang baik dapat mengembangkan kemampuan intelektual serta bakat.

Dalman (2016:4) menyatakan bahwa menulis merupakan proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/tanda/tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/karangan yang utuh dan bermakna. Sedangkan Semi (2020:13) menyatakan menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan kedalam lambang-lambang tulisan. Peserta didik diharapkan dapat menciptakan sebuah karangan untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pendapat, bukan sekedar dijadikan alat komunikasi. Selain itu, menulis merupakan kegiatan yang menuntut untuk menyusun tulisan sesuai susunan berdasarkan jenisnya.

Fabel merupakan kisah yang menceritakan para binatang (tokoh) berperilaku seperti manusia dan terdapat pesan moral di dalamnya. Fabel termasuk jenis sastra tradisional, yang dikisahkan secara turun-temurun melalui lisan. Menurut Nurgiyantoro (2018:190) cerita binatang (fabel) adalah salah satu cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang.

Berdasarkan buku bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII kurikulum 2013 revisi 2017, fabel memiliki empat bagian yaitu, 1) Orientasi, yaitu bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar, tempat, dan waktu, 2) Komplikasi (konflik), yaitu permasalahan cerita antara tokoh satu dengan tokoh lainnya. Komplikasi dimulai dari munculnya masalah sehingga masalah mencapai klimaks (masalah memuncak), 3) Resolusi, yaitu pemecahan atau penyelesaian dari sebuah permasalahan yang terjadi pada bagian komplikasi, dan 4) Koda, yaitu bagian akhir dari suatu cerita.

Pada bagian ini terungkap nasib para tokoh dan pengarang mengungkap pesan moral secara implisit pada akhir cerita.

Pelajaran fabel tertera pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester II (genap) tercantum dalam kurikulum 2013 yang telah dijabarkan Kompetensi Dasar 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan Kompetensi Dasar 4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Pembelajaran bahasa Indonesia sering ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dan kesalahan dalam menulis. Pada observasi awal di UPT SPF SMPN 48 Makassar, pembelajaran fabel yang dilakukan di sekolah yang menjadi objek penelitian masih menggunakan buku paket dan metode ceramah. Kemudian, ditemukan siswa yang mengalami kesalahan menulis, contohnya menulis fabel terdapat kesalahan penulisan kosakata dan penggunaan tanda baca yang tidak tepat. Hal ini tidak efektif, seperti yang kita ketahui bahwa ilmu pengetahuan kini berdampingan dengan teknologi (IPTEK). Hal ini menjadi perhatian bagi peneliti untuk menggunakan media yang sesuai dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran fabel untuk memperoleh hasil yang bagus.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menghindari terjadinya kesulitan menulis dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran. Di bidang pendidikan, seorang pendidik tentu mengenal berbagai media pembelajaran yang merupakan alat bantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Arsyad (2020:10) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Cahyadi (2019:48) membagi jenis-jenis media pembelajaran sebagai yaitu media audio, visual, audio visual, multimedia, dan realita. Namun pada penelitian ini menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis fabel.

Asyhar (2011:45) menyatakan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain. Selain itu, Wirawan (2020:151) penggunaan media audio visual yang secara langsung melibatkan indra penglihatan dan pendengaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dan secara signifikan meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa.

Setiap proses pembelajaran tentu memiliki langkah-langkah agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual terhadap pembelajaran fabel yaitu mempersiapkan materi dan alat-alat, kesiapan siswa, guru menjelaskan kepada siswa materi yang akan dibahas, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan media audio visual yang digunakan, tanya jawab/diskusi dan guru membuka sesi tanya jawab atau diskusi dengan siswa, untuk mengetahui

sejauh mana pemahaman siswa terhadap fabel yang disampaikan setelah diterapkannya media audio visual.

Penggunaan media audio visual sangat cocok digunakan dalam pembelajaran menulis fabel karena melibatkan kedua indra siswa yaitu penglihatan dan pendengaran sehingga siswa dapat menyimak materi dengan baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Penelitian metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2022:72). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental* dengan jenis penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Desain penelitian ini dipilih karena peneliti mengambil satu kelas untuk dijadikan eksperimen.

Pada penelitian ini akan diberikan tugas awal (*Pretest*) kepada siswa tanpa diberi perlakuan (*Treatment*), kemudian diberikan tugas akhir (*Posttest*) setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Hal ini bertujuan untuk mengetahui serta membandingkan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Prosedur penelitian adalah langkah yang ditempuh dalam teknik pengumpulan data. Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu tes menulis. Tes menulis merupakan ujian atau soal menggunakan bahasa tulis yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan atau bakat yang dimiliki seseorang atau suatu kelompok.

Berdasarkan tes menulis yang diberikan, pedoman penilaian kriteria menulis fabel terdapat dalam tabel sebagai berikut. Hasil tes yang didapatkan akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial untuk menggambarkan hasil belajar peserta didik, serta uji N-Gain untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan menggunakan media audio visual.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang dilaksanakan di UPT SPF SMPN 48 Makassar yang beralamat di Jln. Hertasing Blok E4 No. 1, Kelurahan Tidung, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Pada penelitian ini, sasaran populasi yaitu seluruh siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah keseluruhan 167. Selanjutnya, sampel yang digunakan yaitu kelas VII.1, berjumlah 36 orang dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel. Adapun cara pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu tes berupa tertulis berisi pertanyaan esai sebagai pengukuran kemampuan menulis siswa terhadap pembelajaran fabel.

Hasil dari penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis fabel sebelum diberi perlakuan berupa media audio visual. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis fabel sesudah diberi perlakuan menggunakan media audio visual. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *Pretest* kepada siswa berupa soal esai. Hasil dari *Pretest* tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis fabel sebelum diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Pelaksanaan dan penerapan *pretest* dikemukakan dengan analisis deskriptif hasil belajar siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar pada materi menulis fabel yang disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Statistik Skor *Pretest* Siswa

Statistik	Nilai
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	75
Skor Terendah	31
Rentang Skor	44
Rata-Rata Skor	54
Standar Deviasi	12,43

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar materi menulis fabel pada *pretest* tanpa menggunakan media audio visual dari skor ideal yaitu 100. Skor tertinggi yang telah dicapai hasil belajar siswa yaitu 75 dan skor terendah yaitu 31. Rentang skor yang diperoleh antara nilai tertinggi dengan nilai terendah yaitu 44. Adapun rata-rata skor hasil belajar siswa yaitu 54 dan standar deviansinya yaitu 12,43.

Sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajaar *Pretest* Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	≤ 75	Tidak Tuntas	32	90%
2.	≥ 75	Tuntas	4	10%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel 2 ketuntasan hasil belajar siswa pada *pretest* dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar sebanyak 32 siswa atau 90% dan siswa yang tuntas memenuhi kriteria ketuntasan belajar sebanyak 4 siswa atau 10%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar sebelum diberi perlakuan menggunakan media audio visual pada keterampilan menulis fabel tidak tuntas memenuhi kriteria ketuntasan.

Pada pertemuan kedua, peneliti menayangkan sebuah video fabel kisah tupai dan bebek. Setelah selesai, peserta didik diberikan *posttest* berupa soal esai membuat cerita fabel dengan tema persahabatan dengan memperhatikan struktur fabel yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Hasil *posttest* yang

diperoleh setelah penggunaan media audio visual dalam menulis fabel pada siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar dengan analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Statistik Skor *Posttest* Siswa

Statistik	Nilai
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	93
Skor Terendah	68
Rentang Skor	25
Rata-Rata Skor	82,05
Standar Deviasi	8,15

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil belajar kemampuan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar setelah (*Posttest*) diberikan perlakuan atau menggunakan media audio visual dengan skor tertinggi yaitu 93 dan skor terendah yaitu 68 dari skor ideal yaitu 100. Rentang skor hasil belajar siswa yaitu 25. Skor rata-rata yaitu 82,05 dan skor standar deviasi yaitu 8,15.

Sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest* Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	≤ 75	Tidak Tuntas	4	10%
2.	≥ 75	Tuntas	32	90%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa dari 36 siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar setelah diberi perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media audio visual pada keterampilan menulis fabel diperoleh 4 siswa dengan persentase sebesar 10% berada kategori tidak tuntas dengan persentase sebesar 90% pada kategori tuntas.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan program aplikasi *Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Jika hasil $\geq \alpha = 0,05$ maka distribusi dinyatakan normal, sebaliknya jika hasil $\leq \alpha = 0,05$ maka distribusi dinyatakan tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikan pada *Pretest* yaitu $0,126 > 0,05$ dan *Posttest* menunjukkan nilai signifikan yaitu $0,55 > 0,5$. Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal.

Pada pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) yaitu $n-1$. Adapun hasil uji-t terhadap data *pretest* dan *posttest* hasil kemampuan menulis fabel menggunakan media audio visual kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu^o}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{82,05 - 70}{\frac{8,15}{\sqrt{36}}}$$

$$t = \frac{12,05}{\frac{8,15}{6}}$$
$$t = \frac{12,05}{1,358}$$
$$t = 8,873$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 8,873. Selanjutnya membandingkan dengan nilai t_{tabel} terlebih dahulu mencari derajat kebebasan (dk) yaitu $36 - 1 = 35$, maka diperoleh 1,689. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05 berdasarkan 35 maka diperoleh nilai $t_{hitung} (8,873) > t_{tabel} (1,689)$ sehingga dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hipotesis H_1 menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis fabel siswa UPT SPF SMPN 48 Makassar kelas VII. Kemudian, pada uji N-Gain dapat dianalisis kemampuan hasil belajar siswa menulis fabel menggunakan media audio visual pada interval $g \geq 0,7$ masuk kategori tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis di atas, dapat disimpulkan permasalahan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh pada keterampilan menulis kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran fabel terdapat pengaruh yang signifikan terhadap meningkatkan keterampilan menulis fabel siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. Porelahan skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum (*Pretest*) diberikan perlakuan menggunakan media audio visual yaitu 54. Sedangkan setelah (*Posttest*) diberikan perlakuan menggunakan media audio visual yaitu 82,05.

Berdasarkan hasil uji-t terhadap *Pretest* dan *Posttest* pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis fabel kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} (8,873) > t_{tabel} (1,689)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada uji N-Gain dapat dianalisis kemampuan hasil belajar siswa menulis fabel menggunakan media audio visual pada interval $g \geq 0,7$ masuk kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh kemampuan siswa menulis fabel menggunakan media audio visual pada siswa kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.

- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daniati, Junita. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Mengenal Huruf dalam Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Inpres Gantarang Kabupaten Gowa*. Skripsi. Makassar: Unismuh Makassar
- Enawar, E., dan Sumiyani, S. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Karangan Persuasi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Koata Tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(2), 247-256.
- Harsiati, Titi, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: CV Putra Nugraha.
- Lestari P., Oktavia dan Asma, F. 2019. *Media Audiovisual dalam Menulis Kembali Teks Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VIII SMP Swasta Bandung*. *Asas: Jurnal Sastra*, 9(1).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjadara University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjadara University Press.
- R, Harmilah. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fiksi/Cerita Hayalan Belaka (Fabel) Melalui Penerapan Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII.2 MTS Muhammadiyah Syuhada Makassar*. Skripsi. Makassar: Unismuh Makassar.
- Semi, M. Atar. 2020. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Sholehah, St. Aulia Mar'a. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 3 Bontonompo*. Skripsi. Makassar: Unismuh Makassar.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Triwiyanto, Teguh. 2021. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wirawan, Agus. 2020. *Memaksimalkan Layanan Informasi Berbasis Media Audio Visual: Suatu Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP*. " *Jurnal Sipatokong Bpsdm Sulsel* 1.2: 148-153.