

**PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FABEL DENGAN
MEDIA *SLIDE SHOW* DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK MTs
PAMEUNTASAN SOREANG KELAS VII TAHUN PELAJARAN 2020**

JURNAL TESIS

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Oleh
Rizal Murwanto
NIM 208090022

PRODI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
2021

ABSTRAK

Murwanto, Rizal. 2021. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel dengan Media *Slide Show* dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik MTs Pameuntasan Soreang Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021. Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung. Pembimbing (I) Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd., pembimbing (II) Dr. H. Kunkun K. Harnadi, M.Pd.

Penelitian ini didasarkan pada masalah pokok yaitu kemampuan peserta didik dalam menulis teks sangat rendah hal ini terlihat dari hasil KKM < 70, dan rendahnya daya pemahaman guru mengenai media pembelajaran yang kurang sesuai dengan situasi, kondisi sekolah, dan materi pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* dengan menggunakan tipe *Embedded Design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group*. *Pretest-Posttest Control Group* yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* pada 64 responden yaitu 32 kelompok eksperimen dan 32 lagi kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan menulis teks cerita fabel yang memperoleh media *slide show* dengan kemampuan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media komik, terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh media *slide show* lebih baik daripada kemampuan peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media komik, dan terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel setelah menggunakan media *slide show*, sehingga hipotesis teruji kebenarannya. Berdasarkan data angket, observasi, dan wawancara yang dilakukan peserta didik memberikan respon yang positif, antusias, aktif, dan kreatif mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel dengan Media *Slide Show* dan Dampaknya terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.

Kata Kunci : *slide show*, Kemampuan menulis, Berpikir Kreatif.

ABSTRACT

Murwanto, Rizal. 2021. Learning to Write Fable Texts with Slide Show Media and Its Impact on Improving Creative Thinking Ability of Students at MTs Pameuntasan Soreang Bandung Regency for the 2020/2021. Academic Year. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program. Pasundan University, Bandung Postgraduate Program. Supervisor (I) Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd., supervisor (II) Dr. H. Kunkun K. Harnadi, M.Pd.

This research is based on the main problem, namely the ability of students to write texts is very low, this can be seen from the results of the KKM <70, and the teacher's low understanding of learning media that is not in accordance with the situation, school conditions, and learning materials.

The research method used is a mixed method using the Embedded Design type. The research design used in this study is the Pretest-Posttest Control Group research design. Pretest-Posttest Control Group applied in this study used a pretest-posttest design on 64 respondents, namely 32 experimental groups and 32 control groups.

The results showed that there were differences in the level of ability to write fable texts who received slide show media with the abilities of students who received learning using comics media, there were differences in the level of creative thinking skills of students who received slide show media better than the abilities of students who received learning using comics media, and there is a significant effect between students' creative thinking skills on the ability to write fable texts after using slide show media, so that the hypothesis is tested for truth. Based on the questionnaire data, observations, and interviews conducted, the students gave a positive, enthusiastic, active, and creative response to the learning process.

This study can be concluded that Learning to Write Fable Texts with Slide Show Media and Its Impact on Improving Students' Creative Thinking Ability.

Keywords: slide show, writing ability, Creative Thinking.

PENDAHULUAN

Kegiatan berbahasa tidak terlepas dari keterampilan berbahasa. Dalam dunia pendidikan, pengajaran bahasa Indonesia dikelompokkan pada lima aspek keterampilan. Aspek keterampilan tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan memirsa menurut Tarigan, (2013, hlm. 5). Kelima keterampilan tersebut saling melengkapi karena merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan saling mengisi.

Salah satu keterampilan yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan teknik seseorang untuk dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk melepaskan emosinya. Menulis adalah sebagian cara untuk memproduksi sebuah karya terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan seseorang dengan media kertas atau 'laptop' dan alat tulis atau media lain yang dapat dilakukan sendiri. Menulis tidak terikat dengan ruang dan waktu. Kegiatan tersebutlah yang dimaksud berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis juga menjadi sebuah tantangan berat bagi para peserta didik. Zainurrahman (2013, hlm. 217), menyatakan:

Salah satu kesulitan menulis adalah kekurangan atau kehabisan ide. Saat kita kekurangan ide, atau bahkan kehabisan ide maka kita cenderung malas untuk melanjutkan proses menulis kita, karena kita selalu berpikir "apa yang dapat ditulis lagi?" dan jika hal ini terjadi, kita cenderung memilih dua alternatif yang tidak cerdas; yang pertama, tentu akan memilih untuk menamatkan tulisan kita sampai disitu. Yang kedua, akan berhenti menulis dan kita mengklaim bahwa kita gagal.

Mencermati pentingnya peranan menulis dalam Kurikulum 2013, peserta didik dilatih berpikir kreatif, kritis, dan inovatif. Fenomena di kelas berdasarkan observasi awal penulis menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fabel di kelas VII dilaksanakan dengan berorientasi pada hasil dan mengabaikan proses. Proses menulis menyebabkan peserta didik kurang kreatif dalam menciptakan ide, lambat dalam proses menulis, peserta didik sulit menggambarkan suatu objek. Sistem pembelajaran menulis tersebut merupakan

pandangan lama sehingga karangan peserta didik yang dinilai itu banyak kesalahan.

Berdasarkan studi pustaka dan penelitian terdahulu melalui wawancara dan observasi ditemukan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fabel dirasa kurang maksimal di MTs Pameuntasan Soreang kabupaten Bandung, karena tidak mampu meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir kreatif peserta didik. Permasalahan ini dikarenakan oleh media pembelajaran sebagai daya dukung yang masih terbilang belum sesuai dengan situasi dan lingkungan sekolah, sehingga kemampuan menulis dan berpikir kreatif peserta didik tidak meningkat.

Dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel seorang guru harus mampu memilih media yang tepat sehingga pembelajaran dapat berhasil dengan baik. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel adalah media yang mampu meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dalam menulis teks cerita fabel. Melalui media *slide show* ini para peserta didik bekerjasama, saling membantu, belajar dan berubah bersama, serta maju bersama pula. Inilah filsafat yang dibutuhkan dunia global saat ini.

Slide Show bisa digunakan untuk keperluan pendidikan, karena dapat memudahkan presentasi yang mudah dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nouri dan Shahid (2013, hlm. 21) yang mengatakan “Pertunjukan *slide* meliputi grafik, animasi, dan warna memiliki korelasi pada teori pemrosesan informasi manusia yang berfokus pada bagaimana sistem memori manusia mengumpulkan, mentransformasikan, mengkompres, menguraikan, mengkodekan, mengambil, dan menggunakan informasi. *Slide Show* dikenal sebagai media yang efektif untuk menyajikan materi”.

Dari pembelajaran menulis teks cerita fabel menggunakan media *slide show* akan melahirkan pemikiran kreatif dari peserta didik dalam membuat hasil kerja, menurut Maxwell (2013, hlm. 136) menyatakan :

Terkadang berpikir kreatif terletak pada inovasi yang membantu diri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbullah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah.

Kreatif sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian ia menemukan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreatif merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah.

Bersasarkan uraian tersebut, penulis mencoba menerapkan salah satu media untuk membantu peserta didik mengembangkan ide kreatif dan kritisnya, yaitu menggunakan media *Slide Show* dalam pembelajaran menulis cerita fabel, karena media ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar, mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

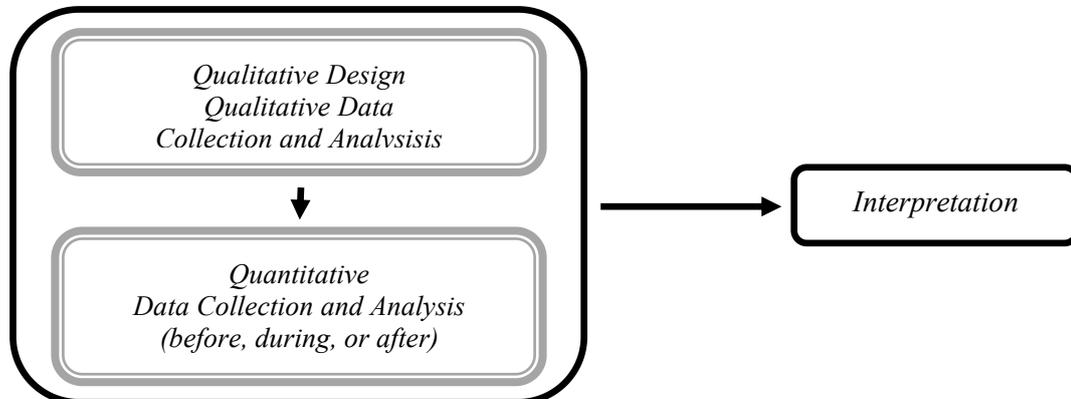
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *mixed method* (metode campuran) dengan pendekatan tipe *Embedded Desain* (penyisip). Menurut Indrawan dan Yaniwati (2014, hlm. 84) menyampaikan mengenai penelitian tipe *embedded design*, sebagai berikut.

Metode ini sebenarnya merupakan penguatan saja dari proses penelitian yang menggunakan metode tunggal (kualitatif ataupun kuantitatif), karena pada metode penyisipan (*Embedded Design*) peneliti hanya melakukan *mixed* (campuran) pada bagian dengan pendekatan kualitatif pada penelitian berkarakter kuantitatif. Demikian pula sebaliknya. Penyisipan dilakukan pada bagian yang memang membutuhkan penguatan atau penegasan, sehingga simpulan yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan pemahaman yang lebih baik, dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja.

Berikut adalah desain *Embedded Design* (Penyisip) menurut Indrawan dan Yaniawati (2014, hlm. 84-85).

Gambar 1
Prosedur Penelitian Tipe *Embedded Design*



Sumber referensi di modifikasi dari Indrawan dan Yaniawati (2014, hlm. 84-85).

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas dengan masing-masing sampel sebanyak 32 sampel di tiap kelas yang di teliti. Penelitian serta pengujian diterapkan terhadap ke dua kelas tersebut dengan upaya untuk mengetahui peningkatan dan juga perbedaan kemampuan menulis maupun berpikir kreatif peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji data kuantitatif maka diterapkan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fabel antara kelas eksperimen yang menggunakan media *slide show* dan kelas kontrol yang menggunakan media komik. Serta untuk mengetahui apakah perbedaan yang muncul secara signifikan ke arah yang baik atau tidak. Tahapan-tahapan penerapan uji analisis ini menerapkan beberapa tahapan dimulai dari uji normalitas, uji homogenitas, hingga uji t terkait dengan hipotesis yang diterapkan.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Total Pretest Eksperimen	,155	32	,049	,946	32	,110
Nilai Total Postest Eksperimen	,155	32	,049	,946	32	,110
Nilai Total Pretest Kontrol	,120	32	,020*	,969	32	,480
Nilai Total Postest Kontrol	,120	32	,200*	,969	32	,480

Nilai signifikansi untuk tes awal di kelas eksperimen sebesar 0,110 sementara tes akhir sebesar 0,110 juga, sedangkan untuk kelas kontrol pada tes awal memperoleh nilai sebesar 0,480 dan 0,480 yang dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai tersebut semuanya melebihi dari ketentuan batas alpha yang sebesar 0,05 sehingga keputusan akhir bahwa semua nilai dalam kegiatan merupakan data yang berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas. Adapun hasil yang diperoleh melalui perhitungan dengan uji statistik melalui program *SPSS versi 20.0 for Windows*. Adapun hasil perhitungannya terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Nilai Uji Homogenitas Teks Cerita Fabel
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,062	1	62	,803
,062	1	62	,803

Berdasarkan pengujian analisis homogenitas diketahui untuk kelas eksperimen memperoleh nilai 0,803 dan kelas kontrol serupa sebesar 0,803, nilai keduanya lebih besar 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua nilai merupakan homogen.

Tabel 3
Output Uji Pengaruh Media *Slide Show* terhadap Kemampuan
Menulis Teks Cerita Fabel
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17,803	3,272	5,441	,000
	<i>Slide Show</i> Eks.	,158	,215	,133	,734

a. Dependent Variable: Slide Show

Berdasarkan tabel 3 persamaan regresi $Y' = 17,803 + 0,158X$. artinya, jika media pembelajaran *slide show* 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel

bernilai positif yaitu 0,158 yang artinya setiap peningkatan media *slide show* sebesar 1 maka kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik meningkat sebesar 0,215. selanjutnya signifikansi 0,468. dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan media *slide show* terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel.

Tabel 4
Output Uji-t Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,312	2,706		4,382	,000
Comic Kontrol	,661	,151	,625	1,963	,059

a. *Dependent Variable: Comic*

Berdasarkan data pada tabel 4 persamaan regresi $Y' = 5,312 + 0,661X$. artinya, jika pembelajaran bermedia komik 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 5,312. nilai koefisien regresi variabel pembelajaran bermedia komik bernilai positif yaitu 0,661 yang artinya setiap peningkatan pembelajaran bermedia komik sebesar 1 maka kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik meningkat sebesar 0,661. selanjutnya signifikansi 0,59. dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan media pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel.

Tabel 5
Output Uji Pengaruh Media Slide Show terhadap Berpikir Kreatif Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	14,867	2,370		6,273	,000
Slide Show Eks	,358	,158	,382	2,266	,031

a. *Dependent Variable : gainkreeks*

Berdasarkan tabel 5 persamaan regresi $Y'=(14,867)+0,358X$. Artinya, jika pembelajaran dengan media *slide show* 0 maka kreativitas bernilai negatif yaitu 14,86. Nilai koefisien regresi variabel media *slide show* bernilai positif yaitu 0,358 yang artinya setiap peningkatan media *slide show* sebesar 1 maka berpikir kreatif peserta didik meningkat sebesar 0,358. Selanjutnya signifikansi 0,031. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan media *slide show* terhadap peningkatan berpikir kreatif.

Tabel 6
Output Uji-t Pengaruh Media Komik terhadap Berpikir Kreatif
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8,250	2,000		4,124	,000
Comic Control	,500	,128	,580	3,896	,001

a. Dependent Variable: Comic

Berdasarkan data pada tabel 7 persamaan regresi $Y'=8.250+(0,500)X$. artinya, jika pembelajaran bermedia komik 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 8.250. nilai koefisien regresi variabel pembelajaran bermedia komik bernilai negatif sebesar 1 maka berpikir kreatif menurun sebesar 0,500. selanjutnya signifikansi 0,001. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan media terhadap peningkatan berpikir kreatif.

Pengaruh Penggunaan Media *Slide Show* terhadap Peningkatan Menulis Teks Cerita Fabel

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa teks cerita fabel yang dinilai dari beberapa aspek penilaian. Adapun aspek-aspek tersebut yaitu Tes menulis teks cerita fabel memiliki lima aspek, yaitu ketepatan menentukan judul dimana antara judul dengan isi cerita berkaitan erat. Ketepatan dalam penggunaan kata sandang “si” dan “sang” bagi para karakter yang di buat dan di ceritakan.

Ketepatan penggunaan struktur teks cerita fabel (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda) dimana struktur dibuat secara runtut dengan kaidah bahasa yang baik. Ketepatan penggunaan keterangan tempat, waktu, kata hubung seperti lalu, kemudian, dan akhirnya. Terakhir penyampaian pesan yang dapat diambil dari sebuah kisah cerita fabel bagi para pembaca/pendengar.

Penerapan media *slide show* pada pembelajaran menulis teks cerita fabel dilakukan setelah peserta didik menyaksikan contoh cerita fabel dalam bentuk *slide show*, yang diputar oleh peneliti. Peserta didik diminta berdiskusi dengan kelompoknya untuk menemukan makna tersirat pada cerita fabel, setelah menemukan diadakan tanya jawab. Kemudian pembagian kelompok dilakukan untuk mempermudah memproduksi teks cerita fabel, peserta didik menulis teks cerita fabel kedalam *slide show* sesuai struktur teks cerita fabel maupun kaidah kebahasaannya.

Hasil kemampuan menulis teks cerita fabel dikelompokkan ke dalam empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang. Nilai peserta didik yang dikategorikan sangat baik yaitu antara nilai 86 sampai dengan 100, kategori baik antara 76-85, kategori cukup baik yaitu antara nilai 56 sampai dengan 75, dan kategori kurang yaitu 55-10.

Kemampuan tes awal peserta didik dalam menulis teks cerita fabel pada kelas eksperimen, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 48. Setelah mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik, guru memotivasi peserta didik untuk lebih memahami mengenai materi teks cerita fabel. Dalam penelitian ini, tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan memakai media *slide show* dan kelas kontrol memakai media komik.

Setelah postes dilakukan maka diperoleh data tes akhir pada kelas eksperimen nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 60. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 52. Dari data tersebut adanya data peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fabel setelah menggunakan media *slide show*.

Tes diberikan sebanyak dua kali yaitu tes awal dan tes akhir dengan materi yang sama. Hasil tes awal menunjukkan kemampuan awal kedua kelas tersebut berbeda berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney* dengan signifikansi 0,000. Ditinjau dari skor rata-rata terlihat berbeda yaitu kelas eksperimen 15.09 dan kelas kontrol 17.09.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mampu menciptakan sebuah lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelas karena salah satu tugas utama guru adalah mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Danim dan Khairil (2011, hlm 44) “Guru bermakna sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal”. dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan karakter peserta didik.

Penelitian ini mengkaji kemampuan peserta didik dalam materi menulis teks cerita fabel. Dengan penerapan hasil akhir, berdasarkan uji *Mann-Whitney* menunjukkan perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fabel antara kelas eksperimen yang menggunakan media *slide show* dengan kelas kontrol yang menggunakan media komik dengan signifikansi 0,000. Selain itu ditunjukkan dari nilai rata-rata yang menunjukkan adanya perbedaan dari kedua kelas tersebut. Nilai rata-rata kelas yang menggunakan media *slide show* 20.18 dan media komik 17.81.

Peningkatan nilai rata-rata kelas dengan menggunakan media *slide show* lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan media komik. Nilai rata-rata media *slide show* dari 15.09 menjadi 20.18 artinya peningkatan skor rata-rata tes akhir 5.09. Skor rata-rata media komik dari 17.09 menjadi 17.81 artinya peningkatan skor rata-rata 0,09. Selain dilihat dari peningkatan skor rata-rata, perhitungan *N-Gain* pun menunjukkan peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel pada media *slide show* sebesar 0,49 dengan interpretasi sedang dan media komik -0,13 dengan interpretasi rendah. Hasil tes akhir pembelajaran menulis teks cerita fabel terlihat

peserta didik mampu menyampaikan ide ataupun gagasan dalam karya tulisnya berdasarkan materi yang di pelajari. Hal tersebut sesuai dengan salah satu kelebihan materi *slide show* yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi sendiri tentang apa yang dipelajari dan dapat memperkuat daya ingat peserta didik, dikutip dalam Daryanto (2010, hlm.44).

Berdasarkan hasil analisis regresi linear dari tes dengan penerapan media *slide show* menunjukkan penerapan media *slide show* tidak terpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel dengan taraf signifikansi 0,468 dan persentase sebesar 0,14%. Sedangkan pada kelas kontrol pun menunjukkan media komik tidak terpengaruh kemampuan menulis teks cerita fabel dengan taraf signifikan 0,059 dengan persentase 0,01%.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pengaruh penerapan media *slide show* lebih baik dari pembelajaran menggunakan media komik terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel. Hal tersebut terlihat dari besarnya presentase pengaruh dari masing-masing kelas yang menunjukkan kelas yang menggunakan media *slide show* persentasenya lebih besar dari kelas yang menggunakan media komik yaitu 0,14% dan 0,01%.

Pengaruh Media *Slide Show* terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Menulis Teks Cerita Fabel

Kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik antara kelas yang menggunakan media *slide show* maupun menggunakan media komik terdapat peningkatan dan terdapat perbedaan signifikansi antara kedua kelas pada tes akhir.

Berdasarkan data hasil perhitungan pada tabel 3 *Output Uji Pengaruh Media Slide Show* terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel pada kelas eksperimen persamaan regresi $Y' = 17,803 + 0,158X$. artinya, jika media pembelajaran *slide show* 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 0,158 yang artinya setiap peningkatan media *slide show* sebesar 1 maka kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik meningkat sebesar 0,215. selanjutnya signifikansi 0,468.

Pada kelas kontrol berdasarkan tabel 6 *Output Uji Pengaruh Media Slide Show* terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel pada kelas kontrol persamaan regresi $Y' = 5,312 + 0,661X$. artinya, jika pembelajaran bermedia komik 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 5,312. nilai koefisien regresi variabel pembelajaran bermedia komik bernilai positif yaitu 0,661 yang artinya setiap peningkatan pembelajaran bermedia komik sebesar 1 maka kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik meningkat sebesar 0,661. selanjutnya signifikansi 0,59. dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan media pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel.

Dengan demikian diketahui kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik kelas yang menggunakan media *slide show* lebih unggul ketimbang peserta didik yang menggunakan media komik. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi 0,468 dan persentase sebesar 0,14%, sedangkan pada kelas kontrol pun menunjukkan media komik tidak terpengaruh kemampuan menulis teks cerita fabel dengan taraf signifikan 0,059 dengan persentase 0,01%. Kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fabel menggunakan media *slide show* dikatakan efektif sebab mampu membangunkan imajinasi dan kreatifitas peserta didik dalam menulis teks cerita lebih menarik, lebih variatif dan berwarna.

Berdasarkan pengolahan data dapat dikatakan bahwa pengaruh penerapan media *slide show* lebih baik daripada pembelajaran bermedia komik terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel. Hal ini dari persentase pengaruh pada penerapan media *slide show* sebesar 2% dan persentase pengaruh pada penerapan pembelajaran bermedia komik sebesar 39%. Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa kemampuan menulis teks cerita fabel terdapat peningkatan dan terdapat perbedaan yang bermakna (signifikan).

Kegiatan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan antusias dan respons peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berpikir kreatif merupakan hasil dari imajinasi yang terbangun dari bantuan media sebagai dasar berkreatif. Tercermin dalam pikiran,

perasaan, sikap, maupun perilakunya. Membaca teks cerita fabel kemudian mengembangkan cerita menjadi baru maupun memodifikasi cerita merupakan hal yang disenangi peserta didik. Peserta didik mampu berpikir kreatif menuangkan ide ataupun gagasan dalam mengarang cerita menarik. Peserta didik mampu menghasilkan banyak gagasan dan dapat memberikan tanggapan.

Penerapan media *slide show* dapat dikatakan lebih baik dan efektif dibandingkan pembelajaran bermedia komik, berpikir kreatif peserta didik meningkat dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel melalui penerapan media *slide show*. Terlihat dari rata-rata *N-gain* pada kelas eksperimen 0,53 dengan interpretasi sedang sedangkan kelas kontrol 0.03 dengan interpretasi rendah.

Pengaruh Penggunaan Media *Slide Show* pada Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel dan Dampaknya Terhadap Berpikir Kreatif.

Berdasarkan tabel 5 *Output* Uji-t Pengaruh Pembelajaran Bermedia *slide show* terhadap Berpikir Kreatif pada kelas eksperimen persamaan regresi $Y'=(14,867)+0,358X$. Artinya, jika pembelajaran dengan media *slide show* 0 maka kreativitas bernilai negatif yaitu 14,86. Nilai koefisien regresi variabel media *slide show* bernilai positif yaitu 0,358 yang artinya setiap peningkatan media *slide show* sebesar 1 maka berpikir kreatif peserta didik meningkat sebesar 0,358. Selanjutnya signifikansi 0,031. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan media *slide show* terhadap peningkatan berpikir kreatif.

Pada kelas kontrol berdasarkan berdasarkan data pada tabel 6 *Ouput* Uji-t Pengaruh Pembelajaran Bermedia komik terhadap Berpikir Kreatif pada kelas Kontrol persamaan regresi $Y'=8.250+(0,500)X$. artinya, jika pembelajaran bermedia komik 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 8.250. nilai koefisien regresi variabel pembelajaran bermedia komik bernilai negatif sebesar 1 maka berpikir kreatif menurun sebesar 0,500. selanjutnya signifikansi 0,001. Dengan demikian, nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh secara signifikan penerapan media terhadap peningkatan berpikir kreatif.

Dari data tersebut terdapat perbedaan yang bermakna (signifikan) kemampuan berfikir kreatif peserta didik yang menggunakan media *Slide Show* sebagai kelas eksperimen dan peserta didik yang menggunakan media komik sebagai kelas kontrol. Hal ini terlihat kelas eksperimen yang menggunakan media *slide show* memiliki signifikansi sebesar 0,031 dengan persentase 3,1% dan pembelajaran menggunakan media komik memiliki signifikansi 0,001 dengan persentase 0,3%.

Berdasarkan pengolahan data dapat dikatakan bahwa pengaruh penerapan media *slide show* lebih baik daripada pembelajaran menggunakan media komik terhadap peningkatan berpikir kreatif. Hal ini dari persentase pengaruh pada penerapan media *slide show* sebesar 14% dan persentase pengaruh pada penerapan pembelajaran bermedia komik 3,3%. Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan berpikir kreatif dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel dan terdapat perbedaan yang bermakna (signifikan).

Dapat disimpulkan, terdapat pengaruh media *slide show* terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel dan dampaknya terhadap berpikir kreatif peserta didik. Selain data tes, diketahui dari hasil angket, observasi, dan wawancara. Angket yang diisi oleh peserta didik dan observasi yang dilakukan observer dan guru dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai bentuk penguatan dari data yang diperlukan. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media *slide show* meskipun wawancara ini bersifat manasuka dilakukan hanya sebagai pelengkap saja jika data yang didapat dirasa kurang. Dengan demikian media *slide show* menarik dan menyenangkan bahkan berkesan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penerapan media *slide show* dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel dan dampaknya terhadap peningkatan berpikir kreatif peserta didik kelas VII MTs Pameuntasan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan media *slide show* pada pembelajaran menulis teks cerita fabel dilakukan setelah peserta didik menyaksikan contoh cerita fabel dalam bentuk *slide show* yang diputar oleh peneliti. Setelah itu peserta didik dikelompokkan dan diminta berdiskusi dengan kelompoknya untuk menemukan makna tersirat pada cerita fabel yang disaksikan, setelah menemukan selanjutnya dilakukan tanya jawab. Kemudian peserta didik menulis teks cerita fabel berdasarkan struktur yang ada di tayangan *slide show*, dengan memperhatikan judul/tema yang tepat, penggunaan kata sandang, struktur teks cerita fabel, penggunaan kata hubung, dan penyampaian pesan yang dapat diambil. Tiap kelompok mempersentasikan hasil kerjanya didepan kelas dan dilakukan tanya jawab dan simpulan mengenai cerita fabel yang di persentasikan.
2. Peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik yang memperoleh media *slide show* dan peserta didik yang memperoleh media komik dikatakan meningkat. Berdasarkan rekapitulasi nilai rata-rata menulis teks cerita fabel kelas yang menggunakan media *slide show* pada tes awal nilai rata-rata sebesar 15.09 kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media *slide show* di tes selanjutnya dan nilai rata-rata meningkat menjadi 20.18 kenaikan rata-rata sebesar 5.09. Kelas yang menggunakan media komik pun meningkat dari nilai tes awal rata-rata sebesar 17.81 menjadi rata-rata 17.09 pada tes akhir, kenaikan rata-rata sebesar 0,72.
3. Terdapat perbedaan yang bermakna (signifikan) kemampuan menulis cerita teks fabel antara peserta didik yang menggunakan media *Slide Show* sebagai kelas eksperimen dan peserta didik yang menggunakan media komik sebagai kelas kontrol sebagai kelas kontrol. Berdasarkan data kelas yang menggunakan media *slide show* persamaan regresi $Y' = 17,803 + 0,158X$. artinya, jika media pembelajaran *slide show* 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 0,158 yang artinya setiap peningkatan media *slide show* sebesar 1 maka kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik meningkat sebesar 0,215. selanjutnya signifikansi 0,468. kemudian

berdasarkan data kelas yang menggunakan media komik persamaan regresi $Y' = 5,312 + 0,661X$. artinya, jika pembelajaran bermedia komik 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 5,312. nilai koefisien regresi variabel pembelajaran bermedia komik bernilai positif yaitu 0,661 yang artinya setiap peningkatan pembelajaran bermedia komik sebesar 1 maka kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik meningkat sebesar 0,661.

4. Peningkatan berpikir kreatif dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel peserta didik yang memperoleh media *slide show* dan peserta didik yang memperoleh media komik dikatakan meningkat. Berdasarkan rekapitulasi nilai rata-rata berpikir kreatif dalam menulis teks cerita fabel kelas yang menggunakan media *slide show* pada tes awal nilai rata-rata sebesar 14.87 kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media *slide show* di tes selanjutnya dan nilai rata-rata meningkat menjadi 20.18 kenaikan rata-rata sebesar 5.31. Kelas yang menggunakan media komik pun meningkat dari nilai tes awal rata-rata sebesar 15.5 menjadi rata-rata 16 pada tes akhir, kenaikan rata-rata sebesar 0,5.
5. Terdapat perbedaan yang bermakna (signifikan) kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran menulis cerita teks fabel antara peserta didik yang menggunakan media *Slide Show* sebagai kelas eksperimen dan peserta didik yang menggunakan media komik sebagai kelas kontrol sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *slide show* persamaan regresi $Y' = (14,867) + 0,358X$. Artinya, jika pembelajaran dengan media *slide show* 0 maka kreativitas bernilai negatif yaitu 14,86. Nilai koefisien regresi variabel media *slide show* bernilai positif yaitu 0,358 yang artinya setiap peningkatan media *slide show* sebesar 1 maka berpikir kreatif peserta didik meningkat sebesar 0,358. dengan signifikansi 0,031. Pada kelas kontrol persamaan regresi $Y' = 8.250 + (0,500)X$. artinya, jika pembelajaran bermedia komik 0 maka kemampuan menulis teks cerita fabel bernilai positif yaitu 8.250. nilai koefisien regresi variabel pembelajaran bermedia komik bernilai

negatif sebesar 1 maka berpikir kreatif menurun sebesar 0,500. selanjutnya signifikansi 0,001.

Sedangkan terkait dengan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa sebuah saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya memilih media pembelajaran tepat sebelum memulai pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran menulis khususnya menulis teks cerita fabel.
2. Peserta didik hendaknya diberikan motivasi berupa perhatian, dukungan dan dorongan belajar dalam hal menulis agar lebih percaya diri dan bersemangat dalam pembelajaran, terkadang peserta didik cenderung malas tidak semangat dan merasa tidak percaya diri dengan hasil karyanya. Disinilah peran seorang guru sangat diutamakan guna membuat semangat belajar peserta didik semakin bertambah.
3. Sarana dan prasarana di sekolah hendaknya lebih diperhatikan seperti alat atau media pembelajaran, sehingga tidak menghambat proses pembelajaran. Guru harus berupaya menyiapkan hal tersebut dengan sangat teliti demi kelancaran kegiatan pembelajaran.
4. Media pembelajaran *slide show* dapat diimplementasikan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menulis khususnya menulis teks cerita fabel.
5. Penelitian ini memberikan pencerahan bagi penulis lainnya yang menyukai media pembelajaran atau mengembangkan teori media pembelajaran, sehingga penulis lainnya menyukai dan berniat meneliti media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. (1997). *Menulis I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alwasiah, A.C. dan Susanna, S. (2007). *Pokoknya Menulis: Cara Baru Menulis dengan Metode Kolaborasi*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach (diterjemahkan oleh Helly P. S dan Sri Mulyantini)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Adzar. (2014). *Tujuan Menulis*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arwindira Wandanu Putra. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Video Slideshow Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 Semester II SMAN 1 Kalasan 2013/2014. *Jurnal Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Baihaqi, MIF. (2016). *Pengantar Psikologi Kognitif*. Bandung : Refika Aditama.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Fajarwati, Mega Dwi. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas Va SDN Katerungan Sidoarjo*. Unesa.
- Fang, Dian Swandayani. (2011). Pengajaran Bahasa Asing dan Pendidikan Karakter. Makalah dalam Seminar Nasional. UNY.
- Guilford, J.P. 2013. *Characteristic of Creativity Illinois. Departemen for Exeptional Children*.
- Ghufron, N. & Rini, R. S. 2014. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hidayati, Panca Pertiwi. 2015. *Pedoman Penulisan Tesis*. Bandung: Prodi Magister Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas Pasundan.
- Hujair AH. Sanaky (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- <http://file.Upi./edu/Direktori/FPBS> [27 November 2019].
- Indrawan, R. & Yaniawati. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung : Refika Aditama.

- Indrawan, Rully dan Poppy Yaniawati. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jambi: Gaung Persada.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Guru "Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan"*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). *Bahasa Indonesia Buku Paket SMP Kelas Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbud.
- Kerlinger. 2006. *Asas–Asas Penelitian Behaviour*. Edisi 3, Cetakan Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kurniawan, Khaerudin. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung : Bangkit Citra Persada.
- Kurniawan, Rully dan Poppy Yaniawati. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Knapp, P & Watkins M. (2005). *genre, Teks, Grammar, Technologies for Teaching and Assessing Writing*. Australia: University of New South Wales Press.
- Lestari, K.E, dan Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditam.
- Mahsum. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munandar, Utami. (2014). *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. E .(2014). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Ngalimun,dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreatifitas* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurgiyantoro, B.(2005). *Sastra anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Dalam Pengejaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, Burhan.2013.*Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ngalimun,dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreatifitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Pramana, Andi. (2012). *Analisis Perbandingan Trading Volume Activity dan Abnormal Return Saham Sebelum dan Sesudah Pemecahan Saham (Studi Kasus Pada Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2007-2011)*. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Priggawidagda, Suwarna. (2002). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Priyanti, Endah Tri. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, S. Arief. Dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, AH, Hujair. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba
- Santrock, J.W. 2011. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Companis.
- Sudjana, N dan Rivai,. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. (2006). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2008. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Semi, A. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Semi, M. Atar. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Semi, M. Atar. 1989. *Kritik Sastra*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Siswono, T. Y. E. (2005). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (JMPS)*. 10 (1): 1-9.

- Sukmadinata, N.S (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Yayasan Kesuma Karya.
- Sumantri (2007) operasionalisasi variabel. Buku PDF <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/prinsip-dan-prosedur-statistika-suatu-pendekatan-biometrik-robert-g-d-steel-james-h-torrie-alih-bahasa-bambang-sumantri-12188.html> (Diakses pada 27 Juni 2019)
- Syawalani, Fitri. (2018). *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIIIB Pada Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri22 Kota Jambi*. Journal <https://repository.unja.ac.id/7477/>. (Diakses pada tanggal 27 Juni 2019)
- Stenberg. R.J. (2003). *Creative Thinking in The Classroom*. *Scandinavian Journal of Education Research*, Vol 47, No. 3, 325-338.
- Tarigan, Henri Guntur. (2013). *Menulis : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- The Liang Gie (2003). *Tehnik Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Persada Yogyakarta.
- Waluyo, Budi. (2015). *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Kelas VII SMP dan MTs*. Solo:Tiga Serangkai.
- Yanuar, Ady Prasety. (2014). *Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak* . Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Zabadi, F. Dkk. (2014). *Buku Bahasa Indonesia Pengetahuan SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbud.
- _____ (2015). *Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/ 2015 di SMPN 2 Susukan*. Skripsi.Unikama. 2, 23-3.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiatisme)*. Bandung: Alfabeta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah swt, karena kehendak dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis sadari artikel ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Didi Tarmuzi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung;
2. Dr. Hj. R Panca Pertiwi Hidayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan motivasi kepada penuli;
3. Dra. Ani Budiarty, M.Hum., selaku Keretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan motivasi kepada penulis;
4. Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan petunjuk, pemikiran, serta motivasinya kepada penulis selama penyusunan tesis ini;
5. Dr. H. Kunkun K. Harnadi, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan petunjuk, pemikiran, serta motivasinya;
6. Ibu Isti Erlianti selaku staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas motivasi yang telah diberikan kepada penulis;
7. Seluruh dosen pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas segala ilmu yang diberikan kepada penuli;
8. Kepala Sekolah MTs Pameuntasan Soreang dan staf guru yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini;
9. Bapak dan ibuku tercinta terima kasih yang tiada henti-hentinya memberikan doa dan motivasi dengan tulus dan ikhlas tiada akhir, memberikan pengorbanan baik moril maupun materi serta nasihat yang akan selalu penulis ingat;
10. Adikku tercinta Nurul Octavia, S.Pd., terima kasih atas motivasi dan doanya;
11. Istri tercinta Annisa Nursyifa, S.Pd., yang senantiasa ada dan mendukung dalam pengerjaan artikel ini;
12. Rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terutama sahabat-sahabatku yang selalu menemani serta memberikan motivasi dan keceriaan, semoga kita dipertemukan di kehidupan yang lebih indah lagi tanpa kebahagiaan yang semu serta salam rindu;

13. Rekan-rekan Futsal Cendekia Club dan juga rekan-rekan Warjoe yang selalu memberikan motivasi dan doa kepada penulis;
14. Rekan-rekan BKS (Barudak Kopi Senja) yang selalu memberikan motivasi dan doa kepada penulis; serta
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini.

Semoga perbuatan tersebut menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala dari Allah SWT.

Bandung, Juli 2021

Penulis