

## **Upaya Meningkatkan Kompetensi Menulis Kembali Dongeng melalui *Puzzle* Alur Cerita Berbasis Film Dongeng**

**Rahayuningsih**

SMP Negeri 3 Ambarawa, Krajan, Ngampin, Ambarawa, Jawa Tengah, Indonesia

email: rahayuningsih.jatikusumo@gmail.com

Diterima 18 September 2018; Disetujui 20 September 2018; Dipublikasikan 4 Desember 2018

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran melalui *puzzle* alur cerita berbasis film dongeng untuk meningkatkan kompetensi menulis kembali dongeng dan perubahan perilaku pada peserta didik kelas VIIIE SMP Negeri 3 Ambarawa Semester I tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis and Taggart yang dirancang selama dua siklus. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri atas (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIIE SMP Negeri 3 Ambarawa Semester I tahun pelajaran 2015/2016. Teknik yang digunakan adalah teknik *puzzle* alur cerita berbasis dongeng. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen unjuk kerja menulis kembali dongeng dan ulangan harian, lembar observasi perilaku peserta didik, lembar catatan peserta didik, lembar catatan observer, lembar refleksi guru dengan observer, dan kamera digital untuk mendokumentasikan proses pembelajaran. Data yang divalidasi terdiri atas data hasil belajar (hasil menulis dongeng dan ulangan harian) dan data proses pembelajaran (kegiatan pembelajaran dan perubahan perilaku peserta didik). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui *puzzle* alur cerita berbasis film dongeng dapat meningkatkan hasil belajar menulis dongeng, meningkatkan perilaku baik, dan meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik terutama peserta didik kelas VIIIE SMP Negeri 3 Ambarawa semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016.

**Kata Kunci:** *puzzle*, alur cerita, film, menulis dongeng

### **Abstract**

This study aimed to describe the learning implementation process of folklore rewriting competency through storyline puzzles. The puzzles were based on two folklore movies for improving the skill in revising folklore and also for behavioral enhancement of first Semester students in this case the VIIIE class student in the academic year of 2015/2016, through this hopefully there will be a significant behavioral change in the student's personality. This research was conducted using the action research method by Kemmis and Taggart designing for two cycles. The steps in each cycle consist of (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. The subjects of this study were students of class VIIIE of SMP Negeri 3 Ambarawa first semester in the academic year of 2015/2016. The technique used was the folklore-based storyline puzzle. Data collection tools used in this study were the performance instruments for folklore rewriting, student behavior observation sheets, student notes, observer notes, teacher and observer's reflection sheets, and digital cameras to document the learning process. The Validated data consisted of learning outcome data (results of rewriting the folklore and daily quiz) and learning process data (teaching activities and the changes in students' behavior). Based on the results of the study and discussion, it can be concluded that learning activity



through folklore-based storyline puzzles can improve the learning outcome of writing folklore, improving the students' personality, and improving the process of implementing better learning, especially students of class VIIIE SMP Negeri 3 Ambarawa first semester in the academic year of 2015/2016.

**Keywords:** puzzle, storyline, film, writing fairy tales

## PENDAHULUAN

Dongeng merupakan warisan nenek moyang secara turun-temurun yang mesti dilestarikan. Dongeng adalah salah satu karya sastra yang dipelajari di sekolah, mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. Bahkan sejak prasekolah pun dongeng sudah diperkenalkan, terutama secara lisan. Djamaris (2002, p. 4) mengemukakan jenis karya sastra yang tergolong prosa terbagi atas tiga macam, yaitu: (1) carito atau cerita, (2) kaba, (3) undang-undang, dan (4) tambo. Berdasarkan teori tersebut, maka karya sastra berupa dongeng termasuk dalam karangan naratif.

Mulyana (2005, p. 48) menyebutkan naratif adalah bentuk wacana yang banyak digunakan untuk menceritakan suatu kisah. Lebih lanjut, narasi adalah karangan yang mengisahkan suatu peristiwa yang disusun secara kronologis dengan tujuan memperluas pengalaman seseorang. Narasi juga sering disebut karangan kisah karena isinya menceritakan suatu peristiwa atau kisah seseorang. Narasi atau kisah adalah wacana yang isinya memaparkan terjadinya suatu peristiwa, baik rekaan maupun kenyataan (Djuharie, 2001, p. 47).

Meskipun telah banyak dongeng yang disampaikan dan dipelajari, peserta didik belum mampu menuliskan kembali dongeng tersebut dengan baik. Hal ini juga dialami peserta didik SMP Negeri 3 Ambarawa. Berdasarkan observasi awal, ditinjau dari hasil unjuk kerja menulis kembali dongeng dan ulangan harian kelas VIIIE pada kompetensi dasar menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar, menunjukkan hasil belajar yang memprihatinkan, yaitu ketuntasan menulis dongeng hanya 27,27% (9 peserta didik) masih jauh dari ketuntasan minimal 75%. Rata-rata nilai menulis dongeng hanya 66,87 masih jauh dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 75. Ketuntasan hasil belajar dari ulangan harian hanya 18,18% (6 peserta didik).

Rata-rata nilai ulangan harian 60,45. Ditinjau dari perilaku belajar yang meliputi jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab, sebagian besar peserta didik menunjukkan perilaku yang kurang baik. Dari 33 peserta didik kelas VIIIE, yang dikategorikan berperilaku sangat baik ada 1 peserta didik (3,03%), yang berperilaku baik ada 15 (45,45%) peserta didik, yang dikategorikan berperilaku cukup baik ada 8 (24,24%) peserta didik, dan 9 (27,27%) peserta didik dikategorikan berperilaku kurang baik.

Penelitian dilaksanakan pada kompetensi dasar menulis kembali dongeng pada peserta didik SMP. Dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (*folktale*) yang cukup beragam cakupannya (Susanto dan Sunarsih, 2015). Dongeng adalah cerita yang berbentuk pendek dengan tema umumnya tentang sesuatu yang tidak masuk akal atau tidak mungkin terjadi (Kosasih, 2003). Selaras dengan teori tersebut, dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh (Anindyarini dan Ningsih, 2008). Dongeng

berasal dari berbagai kelompok etnis, masyarakat, atau daerah tertentu diberbagai belahan dunia, baik yang berasal dari tradisi lisan maupun yang sejak semula diciptakan secara tertulis. Dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiyantoro, 2010, p. 198)

Puzzle gambar seri merupakan gabungan dari permainan puzzle dan gambar seri, yang terdiri atas empat gambar seri dan empat kalimat. Peserta didik diminta untuk meyusun rangkaian gambar dan kalimat secara tepat (Rosati, 2016). Permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif. Beberapa manfaat bermain *puzzle* adalah untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan menambah pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Sadiman, Raharjo, Haryono, dan Harjito, 2010).

Maksud dari teknik *puzzle* alur cerita ini adalah dalam setiap kelompok peserta didik menggabungkan potongan-potongan kertas yang membentuk gambar tertentu yang di dalamnya terdapat kata-kata kunci yang sesuai dengan film dongeng yang ditayangkan. Kata kunci ini membantu dalam menentukan diksi dan bahasa, menyusun alur dalam hal ini konflik, dan penokohan. Media pembelajaran *puzzle* dipilih karena gambar dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2011, p. 91).

*Puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis kembali dongeng. Nurudin (2010, p. 4) memaparkan bahwa menulis merupakan segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam rangka mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar mudah untuk dipahami sehingga menulis yang baik adalah menulis yang dapat dipahami orang lain serta dapat melahirkan pikiran atau perasaan ketika dibaca. Hal ini selaras dengan pendapat Setiati (2008, p. 33) yang menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan berkomunikasi dalam bahasa tulisan. Pesan yang disampaikan bisa berupa gagasan, informasi, pemikiran, ajakan, dan sebagainya. Selain itu, kemahiran menulis dapat membantu peserta didik meneguhkan penggunaan kata, kalimat, tata bahasa, ide, dan perasaan (Asmara, 2017, p. 107).

Mulyoto (2006, p. 9-11) menambahkan manfaat menulis antara lain: (1) menulis mempunyai kepuasan yang bersifat kebatinan, (2) menulis dapat meningkatkan pengembangan intelektual, (3) menulis dapat memberikan pengalaman dan informasi serta pengetahuan, dan (4) menulis dapat menambah kearifan, kedewasaan, pengetahuan, bahkan juga keterampilan. Gie memaparkan bahwa mengarang atau menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami (Sagami, 2012). Menurut Azies (2000, p. 128), keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit untuk diadaptasikan di antara keempat keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran menulis kembali dongeng diperlukan kreativitas guru untuk merangsang minat menulis peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti hanya akan mengambil beberapa nilai perilaku peserta didik yang berkaitan dengan materi pembelajaran menulis kembali dongeng, yaitu kerja sama, memecahkan masalah (kerja keras), rasa ingin tahu, dan tanggung jawab. Kerja sama adalah perilaku dan tindakan yang menunjukkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan guru, teman, dan orang lain untuk menyelesaikan suatu masalah. Memecahkan masalah (kerja keras) adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya (Utami, 2010).

Terdapat berbagai penelitian relevan ihwal menulis dongeng maupun penggunaan teknik *puzzle*. Kriswanti (2009) dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Menulis Puisi Menggunakan Media *Puzzle* Kata Imajinasi pada Siswa Kelas VII-C SMP Negeri 3 Singorojo", memaparkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* kompetensi menulis puisi siswa meningkat. Relevansi antara penelitian yang dilakukan Kriswanti dengan penelitian ini adalah di dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Namun, pilihan materi pembelajaran berbeda, yaitu menulis puisi dan menulis kembali dongeng.

Selanjutnya, Nurrohmi (2010) dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Dongeng dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Acak pada Siswa Kelas VIIIE SMP Negeri 24 Malang" memaparkan bahwa terjadi peningkatan pada pembelajaran menulis dongeng dari pratindakan ke siklus I dan dari siklus II dalam aspek isi dan aspek kebahasaan. Kualitas pembelajaran meningkat dalam hal keaktifan, kerja sama, dan keberanian. Relevansi antara penelitian yang dilakukan Nurrohmi dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti peningkatan menulis kembali dongeng. Namun, media pembelajaran yang digunakan berbeda, yaitu menggunakan gambar berseri dan media film dengan *puzzle* alur cerita.

Adapun Asti (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Dongeng melalui Penggunaan Media Komik pada Siswa Kelas VIIC SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran Tahun Pelajaran 2012/ 2013". Relevansi antara penelitian yang dilakukan Asti dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti peningkatan menulis kembali dongeng. Namun, media pembelajaran yang digunakan berbeda, yaitu media komik dan media film dengan *puzzle* alur cerita. Penelitian ihwal menulis dongeng juga dilakukan oleh Sari, dkk (2013) dengan judul "Peningkatan Menuliskan kembali Dongeng dengan Teknik CIRC Siswa Kelas VIID SMP N 1 Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar". Berdasarkan analisis temuan dan pembahasan data, disimpulkan bahwa penerapan CIRC dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran menuliskan kembali dongeng siswa kelas VII.

Dari latar belakang dan kajian pustaka yang telah dilakukan, untuk mewujudkan materi pelajaran dongeng sebagai salah satu media pembelajaran yang kaya akan makna dan pelajaran maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kompetensi Menulis Kembali Dongeng melalui *Puzzle* Alur Cerita Berbasis Film Dongeng". Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan kompetensi menulis kembali dongeng, mendeskripsikan perubahan perilaku yang menyertai peningkatan kompetensi menulis kembali dongeng, dan mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran

melalui *puzzle* alur cerita berbasis film dongeng pada peserta didik kelas VIIIE SMP Negeri 3 Ambarawa Semester I tahun pelajaran 2015/2016.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis and Taggart yang dirancang selama dua siklus. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri atas (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Ambarawa Kabupaten Semarang. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yakni siklus 1 dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu Sabtu, 17 Oktober 2015, Selasa, 20 Oktober 2015, dan Sabtu, 24 Oktober 2015. Selanjutnya, siklus 2 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu Selasa, 27 Oktober 2015 dan Sabtu, 31 Oktober 2015.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah film dongeng melalui teknik *puzzle* alur cerita. Siklus 1 menggunakan film dongeng "Si Kancil dan Rubah" dengan *puzzle* alur cerita yang terdiri dari 4 gambar tahapan alur. Kemudian, siklus 2 menggunakan film dongeng "Legenda Malin Kundang" dengan *puzzle* alur cerita yang terdiri dari 12 gambar tahapan alur.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIIE SMP Negeri 3 Ambarawa Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016. Sumber data penelitian ini meliputi peserta didik dan guru observer. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada tiga, yaitu observasi, tes tertulis, dan catatan peserta didik (refleksi peserta didik). Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain instrumen unjuk kerja menulis kembali dongeng dan ulangan harian, lembar observasi perilaku peserta didik, lembar catatan peserta didik, lembar catatan observer, lembar refleksi guru dengan observer, dan kamera digital untuk mendokumentasikan proses pembelajaran. Data yang divalidasi terdiri dari data hasil belajar (hasil menulis dongeng dan ulangan harian) dan data proses pembelajaran (kegiatan pembelajaran dan perubahan perilaku peserta didik).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini diuraikan dalam dua kategori pembahasan, yakni deskripsi hasil penelitian pada siklus 1 dan deskripsi hasil penelitian pada siklus 2.

### **Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1**

Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran mengacu pada perencanaan yang telah disiapkan. Pelaksanaan siklus 1 dilakukan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada Sabtu, 17 Oktober 2015 jam ke 2-3, pertemuan kedua Selasa, 20 Oktober 2015 jam ke 3-4, dan pertemuan ketiga Sabtu, 24 Oktober 2015 jam ke 2-3.

Pertemuan pertama pada siklus 1, yaitu Sabtu, 17 Oktober 2015 bertepatan dengan kegiatan supervisi pembelajaran oleh Khabib Bastari, S.Pd, M.Pd. yang sekaligus menjadi observer dalam penelitian ini. Kegiatan awal pada pertemuan pertama meliputi (a) menyampaikan motivasi dan arahan tentang pembelajaran yang akan dilakukan; (b) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; dan (c) menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti pertemuan pertama meliputi (a) peserta didik mendengarkan penjelasan guru teori tentang dongeng (definisi dongeng, jenis

dongeng, dan unsur intrinsik dongeng) dan (b) pedoman penulisan berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Pada kegiatan ini guru menggunakan teknik tanya jawab untuk menghindari kebosanan peserta didik. Penyampaian teori didukung dengan pembuatan bagan dan gambar di papan tulis sehingga peserta didik dapat lebih memahami penjelasan guru.

Pada pertemuan pertama observer memberikan penilaian perilaku peserta didik melalui lembar observasi yang telah disediakan dan mengamati cara penyampaian materi oleh guru sebagai peneliti. Kegiatan akhir pertemuan pertama meliputi (a) guru memberi penguatan tentang teori-teori dongeng dan (b) guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan kedua siklus 1 dilaksanakan pada Selasa, 20 Oktober 2015. Kegiatan awal pertemuan kedua pada siklus 1 adalah sebagai berikut. Kegiatan awal meliputi kegiatan (a) menyampaikan motivasi dan arahan tentang pembelajaran yang akan dilakukan; (b) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (c) meminta setiap kelompok untuk mempersiapkan diri sesuai kelompoknya sekaligus untuk mempersiapkan perlengkapan belajar; dan (d) menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan inti pertemuan kedua pada siklus 1 meliputi kegiatan (a) peserta didik menyaksikan film dongeng "Si Kancil dan Rubah"; (b) peserta didik menggabungkan potongan-potongan *puzzle* alur cerita dengan kelompoknya; (c) dalam satu kelompok peserta didik mencermati *puzzle* alur cerita tersebut sebagai bahan menulis dongeng; (d) secara individu peserta didik mengolah alur cerita yang terdapat pada *puzzle* tersebut menjadi dongeng dengan menggunakan bahasa sendiri.

Setelah menyaksikan film dongeng, secara berkelompok peserta didik menggabungkan potongan-potongan *puzzle* alur cerita. Dari hasil penyusunan potongan-potongan *puzzle* tersebut peserta didik menemukan alur cerita sesuai dengan film dongeng yang ditayangkan, yaitu "Si Kancil dan Rubah". Setelah mendapatkan alur cerita, peserta didik diberi tugas untuk menuliskan kembali dongeng dengan bahasa sendiri berdasarkan film dongeng dan *puzzle* alur cerita. Sebelum peserta didik menulis kembali dongeng, guru menjelaskan kembali langkah kerja menulis kembali dongeng kepada peserta didik yang belum jelas, terutama tentang fungsi alur cerita yang terdapat pada *puzzle*.

Kegiatan selanjutnya adalah peserta didik menuliskan kembali dongeng berdasarkan *puzzle* alur cerita dan film dongeng dengan menggunakan bahasa sendiri. Peserta didik terlihat serius dan bersemangat. Mereka menulis kembali dongeng sambil sesekali melihat *puzzle* alur cerita untuk mengingat tokoh dan alur cerita.

Pertemuan kedua ini selain memberikan penilaian perilaku peserta didik melalui lembar observasi yang telah disediakan, observer juga mengamati kegiatan peserta didik ketika menyusun *puzzle* alur cerita, menulis kembali dongeng, dan mengamati cara penyampaian materi oleh guru sebagai peneliti. Kegiatan akhir pertemuan kedua pada siklus 1 meliputi kegiatan (a) guru memberi penguatan menulis kembali dongeng dan (b) guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan ketiga siklus 1 dilaksanakan Sabtu, 24 Oktober 2015. Kegiatan inti pada pertemuan ketiga siklus 1 ini adalah peserta didik mengerjakan soal ulangan harian. Peserta didik menjawab soal-soal uraian sebanyak sepuluh soal.

Peserta didik tampak serius dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal ulangan harian. Kegiatan akhir pada pertemuan ketiga siklus 1 adalah (a) guru dan peserta didik melakukan refleksi jalannya pembelajaran dan (b) merencanakan pembelajaran berikutnya. Di akhir pembelajaran bersama peserta didik guru melakukan refleksi pembelajaran. Guru menunjukkan hasil menulis kembali dongeng pada pertemuan sebelumnya dan memberikan penguatan terhadap materi-materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan pembelajaran yang dilakukan belum optimal dan masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain (a) guru belum optimal dalam membimbing dan memfasilitasi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis kembali dongeng, terutama masalah penulisan ejaan dan pemilihan diksi. Hal ini menyebabkan hasil menulis kembali dongeng pada indikator ejaan dan pemilihan diksi kurang maksimal; (b) jumlah anggota tiap kelompok masih terlalu banyak (5-6 orang) sehingga beberapa peserta didik ada yang kurang serius dan tampak pasif dalam kerja kelompok (menggabungkan potongan-potongan *puzzle*), di lain pihak ada peserta didik yang dominan; (c) jumlah gambar pada *puzzle* alur cerita hanya ada empat gambar sehingga menyebabkan peserta didik kurang detail dalam menulis kembali dongeng; dan (d) guru tidak memperlihatkan contoh hasil tulisan menuliskan kembali dongeng sebagai pedoman peserta didik sehingga menyebabkan rentang perbedaan hasil tulisan peserta didik satu dengan yang lain agak jauh.

Kekurangan tersebut disebabkan oleh empat hal, yakni: (a) kesulitan peserta didik masalah penulisan ejaan dan pemilihan diksi karena peserta didik tidak terbiasa menulis dengan ejaan yang benar dan kurangnya kosa kata yang dimiliki peserta didik; (b) jumlah anggota kelompok terlalu banyak sehingga ada peserta yang kurang aktif dan ada yang terlalu dominan; (c) jumlah gambar pada *puzzle* yang hanya 4 menyebabkan peserta didik kurang bisa mengembangkan tulisannya walaupun sudah ditayangkan film dongeng; dan (d) tidak adanya contoh hasil tulisan dongeng sesuai dengan *puzzle* alur cerita dan film dongeng yang ditayangkan sebagai pedoman peserta didik dalam menulis kembali dongeng. Adanya kekurangan-kekurangan tersebut maka perlu dilakukan perbaikan pada proses dan media pembelajaran.

Sementara hal positif yang berkaitan dengan keberhasilan belajar antara lain (a) peserta didik menunjukkan interaksi yang positif terhadap media pembelajaran, mereka tampak lebih antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran; (b) peserta didik lebih bisa menerima pembelajaran karena dengan adanya penayangan film dongeng dan *puzzle* alur cerita memudahkan peserta didik mengingat jalannya cerita dalam dongeng sehingga merasa lebih mudah ketika harus menuliskan kembali dongeng; dan (c) secara umum peserta didik tampak lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dan perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik.

## **Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2**

Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran mengacu pada perencanaan yang telah dibuat dan dilakukan perbaikan rencana tindakan berdasarkan penemuan pada pelaksanaan siklus 1, baik masukan dari peserta didik, observer, maupun menurut guru sebagai peneliti. Hal yang dilakukan, yaitu memperbaiki

rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) KD. 8.2 Menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar. Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran mengacu pada perencanaan yang telah diperbaiki sesuai penemuan pada siklus 1.

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada Selasa, 27 Oktober 2015 jam ke 3-4 dan pertemuan kedua Sabtu, 31 Oktober 2015 jam ke 2-3. Observer pada pertemuan pertama dan kedua oleh Khabib Bastari, S.Pd, M.Hum. yang juga menjadi observer pada siklus 1.

Pertemuan pertama pada siklus 2, yaitu Selasa, 27 Oktober 2015. Kegiatan awal pada pertemuan pertama meliputi (a) menyampaikan motivasi dan arahan tentang pembelajaran yang akan dilakukan; (b) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; dan (c) menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti pertemuan pertama meliputi (a) guru mengingatkan peserta didik teori tentang dongeng (definisi dongeng, jenis dongeng, dan unsur intrinsik dongeng) dan pedoman penulisan berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang sudah dijelaskan pada pertemuan pertama siklus 1. Pada kegiatan ini guru menggunakan teknik tanya jawab untuk menghindari kebosanan peserta didik. Selain itu, guru menunjukkan kesalahan-kesalahan yang dilakukan peserta didik ketika menulis kembali dongeng pada siklus 1. Guru menunjukkan pekerjaan peserta didik pada siklus 1 dan menunjukkan kekurangannya. Kegiatan seperti ini memudahkan pemahaman peserta didik sehingga diharapkan tidak melakukan kesalahan yang sama.

Selain itu, kegiatan inti pertemuan pertama pada siklus 2 meliputi kegiatan (b) peserta didik menyaksikan film dongeng "Legenda Malin Kundang"; (c) peserta didik menggabungkan potongan-potongan *puzzle* alur cerita dengan kelompoknya (satu kelompok terdiri atas 3-4 orang); (d) dalam satu kelompok peserta didik mencermati *puzzle* alur cerita tersebut sebagai bahan menulis dongeng; dan (e) secara individu peserta didik mengolah tayangan film dongeng dan alur cerita yang terdapat pada *puzzle* tersebut menjadi dongeng dengan menggunakan bahasa sendiri.

Setelah menyaksikan film dongeng "Legenda Malin Kundang", secara berkelompok peserta didik menggabungkan potongan-potongan *puzzle* alur. Setelah mendapatkan alur cerita dari potongan-potongan *puzzle* yang sudah digabungkan, dalam satu kelompok peserta didik mencermati *puzzle* alur cerita tersebut. Kemudian secara individu peserta didik mengolah tayangan film dongeng dan alur cerita yang terdapat pada *puzzle* tersebut menjadi dongeng dengan menggunakan bahasa sendiri.

Untuk mendapatkan alur yang sesuai, peserta didik sesekali melihat *puzzle* alur cerita sebagai pedoman. Namun, untuk kegiatan menulis kembali dongeng harus diselesaikan pada pertemuan berikutnya karena banyak peserta didik yang belum selesai mengerjakan tugas. Guru mengumpulkan lembar kerja peserta didik untuk diselesaikan pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan pertama ini observer memberikan penilaian perilaku peserta didik melalui lembar observasi yang telah disediakan dan mengamati cara penyampaian materi oleh guru sebagai peneliti. Selain itu, observer juga mengamati peserta didik ketika kerja kelompok dan menulis kembali dongeng.

Kegiatan akhir pertemuan pertama meliputi (a) guru memberi penjelasan agar kegiatan menulis kembali dongeng akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya sehingga guru mengumpulkan hasil sementara pekerjaan peserta didik dan (b) guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan kedua siklus 2 dilaksanakan Sabtu, 31 Oktober 2015. Kegiatan awal meliputi kegiatan (a) menyampaikan motivasi dan arahan tentang pembelajaran yang akan dilakukan; (b) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (c) meminta setiap kelompok untuk mempersiapkan diri sesuai kelompoknya sekaligus untuk mempersiapkan perlengkapan belajar; dan (d) menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan inti pertemuan kedua pada siklus 2 ini adalah peserta didik melanjutkan menulis kembali dongeng yang belum selesai pada pertemuan sebelumnya dan mengerjakan soal ulangan harian. Setelah selesai menulis kembali dongeng "Legenda Malin Kundang", peserta didik mengerjakan soal ulangan harian yang terdiri atas sepuluh soal uraian. Di akhir pembelajaran bersama peserta didik guru melakukan refleksi pembelajaran. Guru menunjukkan hasil menulis kembali dongeng pada pertemuan sebelumnya dan memberikan penguatan terhadap materi-materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2 menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah optimal, pengelolaan kelas dan bimbingan guru terhadap peserta didik jauh lebih baik dibandingkan pada siklus 1. Peserta didik terlihat lebih aktif dan bertanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran baik ketika menyaksikan film dongeng, kerja kelompok menggabungkan *puzzle* alur cerita, dan menulis kembali dongeng. Ketika diskusi kelompok peserta didik menunjukkan nuansa yang lebih hidup. Peserta didik lebih aktif bekerja sama dalam menggabungkan *puzzle* alur cerita. Peserta didik mampu menggabungkan tayangan film dongeng dan *puzzle* alur cerita dalam menulis kembali dongeng.

Kelemahan yang dijumpai pada siklus 2 ini adalah masih ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan ejaan dalam menulis kembali dongeng sehingga persentase nilai indikator ejaan masih belum maksimal, yaitu rata-rata nilai ejaan 2,67. Oleh sebab itu, perlu bimbingan dan perhatian guru. Namun demikian, berdasarkan analisis data perilaku peserta didik, hasil menulis kembali dongeng, dan ulangan harian diperoleh hasil yang memuaskan.

## **Pembahasan**

Perilaku peserta didik dalam pembelajaran berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik, baik dalam unjuk kerja menulis kembali dongeng maupun ulangan harian. Pada siklus 1 pembelajaran sudah cukup baik tetapi masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain (a) guru belum optimal dalam membimbing dan memfasilitasi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis kembali dongeng, terutama masalah penulisan ejaan dan pemilihan diksi. Hal ini menyebabkan hasil menulis kembali dongeng pada indikator ejaan dan pemilihan diksi kurang maksimal; (b) jumlah anggota tiap kelompok masih terlalu banyak (5-6 orang) sehingga beberapa peserta didik ada yang kurang serius dan tampak pasif dalam kerja kelompok (menggabungkan potongan-potongan *puzzle*), di lain pihak ada peserta didik yang dominan; (c) jumlah gambar pada *puzzle* alur cerita hanya ada empat gambar sehingga menyebabkan peserta didik kurang detail dalam menulis kembali dongeng; dan (d) guru tidak

memperlihatkan contoh hasil tulisan menuliskan kembali dongeng sebagai pedoman peserta didik sehingga menyebabkan rentang perbedaan hasil tulisan peserta didik satu dengan yang lain agak jauh.

Kekurangan tersebut disebabkan oleh berbagai hal, yakni: (a) kesulitan peserta didik terkait penulisan ejaan dan pemilihan diksi karena peserta didik tidak terbiasa menulis dengan ejaan yang benar dan kurangnya kosa kata yang dimiliki peserta didik; (b) jumlah anggota kelompok terlalu banyak sehingga ada peserta yang kurang aktif dan ada yang terlalu dominan; (c) jumlah gambar pada *puzzle* yang hanya 4 menyebabkan peserta didik kurang bisa mengembangkan tulisannya walaupun sudah ditayangkan film dongeng; dan (d) tidak adanya contoh hasil tulisan dongeng sesuai dengan *puzzle* alur cerita dan film dongeng yang ditayangkan sebagai pedoman peserta didik dalam menulis kembali dongeng. Selaras dengan berbagai kekurangan yang ada maka perlu dilakukan perbaikan pada proses dan media pembelajaran.

Sementara hal positif yang berkaitan dengan keberhasilan belajar antara lain (a) peserta didik menunjukkan interaksi yang positif terhadap media pembelajaran, mereka tampak lebih antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran; (b) peserta didik lebih bisa menerima pembelajaran karena dengan adanya penayangan film dongeng dan *puzzle* alur cerita memudahkan peserta didik mengingat jalannya cerita dalam dongeng sehingga merasa lebih mudah ketika harus menuliskan kembali dongeng; dan (c) secara umum peserta didik tampak lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dan perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik.

Namun demikian, secara kuantitatif perilaku peserta didik yang berkategori sangat baik ada 4 peserta didik (12,12%) dan peserta didik berkategori baik ada 20 peserta didik (60,60%). Perilaku peserta didik ini meliputi indikator kerja sama, memecahkan masalah, ingin tahu, dan tanggung jawab.

Berdasarkan analisis data observasi dan tes tertulis menunjukkan ketuntasan hasil belajar peserta didik unjuk kerja menulis kembali dongeng baru mencapai 63,64% (21 peserta didik) yang tuntas belajar, hal ini berarti telah mengalami kenaikan yang signifikan, yaitu 133,33% (selisih 12 peserta didik) dari keadaan awal peserta didik yang tuntas belajar hanya 27,27% (9 peserta didik). Sedangkan hasil belajar dari ulangan harian ketuntasan belajar peserta didik 18,18% (6 peserta didik) pada keadaan awal menjadi 81,82% (27 peserta didik) pada siklus 1.

Sementara proses pembelajaran pada siklus 2 jauh lebih baik dan telah sesuai dengan yang direncanakan. Kinerja guru sebagai peneliti dan proses pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus 1. Guru mampu menjadi fasilitator dalam membimbing peserta didik dalam pembelajaran. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi pada siklus 1 sudah dapat diselesaikan, yaitu gambar *puzzle* alur cerita sudah diperbanyak (siklus 1 hanya 4 gambar, siklus 2 ada 12 gambar) dan jumlah anggota kelompok sudah diperkecil (siklus 1 anggota kelompok 5-6 peserta didik, siklus 2 anggota kelompok 3-4 peserta didik). Peserta didik maupun peneliti tampak aktif di dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar peserta didik menulis kembali dongeng mencapai 90,90% (30 peserta didik) yang tuntas belajar. Hal ini berarti telah mengalami kenaikan, dari

siklus 1 yang hanya 63,64% (21 peserta didik). Sedangkan hasil belajar dari ulangan harian, ketuntasan belajar pada siklus 1 adalah 81,82% (27 peserta didik) pada siklus 2 sebesar 87,87% (29 peserta didik). Ada peningkatan hasil belajar dan ada perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Menurut observer kelebihan pembelajaran menulis kembali dongeng menggunakan *puzzle* alur cerita berbasis film dongeng menyenangkan bagi peserta didik dan peserta didik lebih mudah mengembangkan alur menjadi cerita dongeng. Hasil ketuntasan belajar unjuk kerja menulis kembali dongeng dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 dipaparkan dalam tabel 1.

Tabel 1 Ketuntasan belajar unjuk kerja menulis kembali dongeng

Keadaan Awal		Siklus 1		Siklus 2	
rata-rata	Ketuntasan	rata-rata	ketuntasan	rata-rata	ketuntasan
66,67	27,27% (9 peserta didik)	75,57	63,64% (21 peserta didik)	83,52	90,90% (30 peserta didik)

Berdasarkan tabel 1, ketuntasan belajar unjuk kerja menulis kembali dongeng mengalami kenaikan yang signifikan dari keadaan awal hingga siklus 2, yaitu keadaan awal ketuntasan belajar 27,27% (9 peserta didik), siklus 1 ketuntasan belajar 63,64% (21 peserta didik), dan siklus 2 ketuntasan belajar mencapai 90,90% (30 peserta didik). Sedangkan nilai rata-rata keadaan awal 66,67, siklus 1 mengalami kenaikan menjadi 75,57 dan siklus 2 mencapai 83,52. Selanjutnya, ketuntasan belajar unjuk kerja menulis kembali dongeng pada tiap aspek dipaparkan dalam Tabel 2.

Tabel 2 Ketuntasan Belajar Unjuk Kerja Menulis Kembali Dongeng (Tiap Aspek)

Pembelajaran	Aspek (Rata-Rata)				Total Skor
	Alur	Penokohan	Diksi	Ejaan	
Keadaan Awal	2,76	3,00	2,61	2,30	10,67
Siklus 1	3,24	3,33	2,94	2,58	12,09
Siklus 2	3,79	3,88	3,03	2,67	13,36

Berdasarkan tabel 2, ketuntasan belajar unjuk kerja menulis kembali dongeng pada tiap aspeknya mengalami peningkatan. Aspek alur nilai rata-rata keadaan awal 2,76; pada siklus satu menjadi 3,24, dan pada siklus dua mencapai 3,79. Nilai rata-rata aspek penokohan juga mengalami peningkatan, pada keadaan awal nilai rata-rata hanya 3,00, siklus satu menjadi 3,33 dan siklus dua meningkat menjadi 3,88. Selain alur dan penokohan, nilai rata-rata aspek diksi juga mengalami peningkatan keadaan awal nilai rata-rata diksi 2,61 pada siklus satu 2,94, dan pada siklus dua menjadi 3,03. Demikian juga dengan aspek ejaan, pada keadaan awal nilai rata-rata hanya 2,30, pada siklus satu 2,58, dan pada siklus dua menjadi 2,67. Dengan demikian total skor juga otomatis mengalami kenaikan, yaitu

pada keadaan awal total skor 10,67, pada siklus satu 12,09, dan pada siklus dua menapai 13,36.

Dari tabel 2, ketuntasan belajar unjuk kerja menulis kembali dongeng dilihat dari setiap aspeknya juga mengalami peningkatan. Aspek alur keadaan awal rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,76; pada siklus 1 menjadi 3,24; dan pada siklus 2 mencapai 3,79. Aspek penokohan keadaan awal rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,00; pada siklus 1 menjadi 3,33; dan pada siklus 2 mencapai 3,88. Aspek diksi keadaan awal rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,61; pada siklus 1 menjadi 2,94; dan pada siklus 2 mencapai 3,03. Aspek ejaan keadaan awal rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,30; pada siklus 1 menjadi 2,58; dan pada siklus 2 mencapai 2,67. Sehingga total skornya pun mengalami peningkatan, pada siklus rata-rata skornya 10,67; siklus 1 menjadi 12,09; dan siklus 2 mencapai 13,36. Selanjutnya, ketuntasan belajar ulangan harian dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3 Ketuntasan belajar ulangan harian

Keadaan Awal		Siklus 1		Siklus 2	
rata-rata	ketuntasan	rata-rata	ketuntasan	rata-rata	ketuntasan
60,45	18,18% (6 peserta didik)	84,09	81,82% (27 peserta didik)	85,30	87,87% (29 peserta didik)

Berdasarkan tabel 3, ketuntasan belajar ulangan harian mengalami kenaikan yang signifikan dari keadaan awal hingga siklus 2, yaitu keadaan awal ketuntasan belajar ulangan harian hanya 18,18% (6 peserta didik), siklus 1 ketuntasan belajar 81,82% (27 peserta didik), dan siklus 2 ketuntasan belajar mencapai 87,87% (29 peserta didik). Demikian juga nilai rata-rata yang diperoleh juga mengalami kenaikan, nilai rata-rata keadaan awal hanya 60,45, siklus 1 mengalami kenaikan menjadi 84,09, dan siklus 2 mencapai 85,30. Adapun data perubahan perilaku peserta didik pada pembelajaran disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4 Data perubahan perilaku peserta didik

Perilaku	Keadaan Awal	Siklus 1	Siklus 2
Sangat Baik	1 (3,03%)	4 (12,12%)	7 (21,21%)
Baik	15 (45,45%)	20 (60,60%)	23 (69,69%)
Cukup Baik	8 (24,24%)	6 (18,18%)	3 (9,09%)
Kurang Baik	9 (27,27%)	3 (9,09%)	0 (0%)
Jumlah	33 (100%)	33 (100%)	33 (100%)

Berdasarkan tabel 4, peserta didik yang menunjukkan perubahan perilaku baik dan sangat baik dari kondisi awal sampai dengan siklus 2, yaitu kondisi awal

yang berkategori sangat baik 3,03% (1 peserta didik), siklus 1 yang berkategori sangat baik 12,12% (4 peserta didik), dan siklus 2 yang berkategori sangat baik 21,21% (7 peserta didik). Perubahan perilaku peserta didik yang berkategori baik juga mengalami peningkatan, yaitu kondisi awal yang berkategori baik 45,45% (15 peserta didik), siklus 1 yang berkategori baik 60,60% (20 peserta didik), dan siklus 2 yang berkategori baik 69,69% (23 peserta didik). Perilaku peserta didik yang berkategori cukup baik dan kurang baik dari keadaan awal sampai dengan siklus 2 mengalami penurunan, yaitu perilaku cukup baik pada keadaan awal 24,24% (8 peserta didik), pada siklus 1 sebesar 18,18% (6 peserta didik), dan pada siklus 2 hanya 9,09% (3 peserta didik). Demikian juga perilaku peserta didik yang berkategori kurang baik pada keadaan awal 27,27% (9 peserta didik), siklus 1 (satu) 9,09% (3 peserta didik), dan siklus 2 menjadi 0% atau tidak ada yang bersikap kurang baik.

Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian telah mencapai target indikator keberhasilan penelitian, yaitu masing-masing sebesar 75,00%. Beberapa masalah yang masih dijumpai yaitu kemampuan peserta didik dalam menulis kembali dongeng masih kurang maksimal untuk penulisan ejaan. Hal ini karena peserta didik terbiasa menulis ejaan yang kurang tepat.

## PENUTUP

Pembelajaran melalui *puzzle* alur cerita berbasis film dongeng dapat meningkatkan hasil belajar menulis dongeng, meningkatkan perilaku baik, dan meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik terutama peserta didik kelas VII E SMP Negeri 3 Ambarawa semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan simpulan, terdapat beberapa hal yang dapat disarankan, yaitu (a) hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi guru-guru Bahasa Indonesia lainnya, untuk mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya menulis kembali dongeng, misalnya membuat media film dongeng yang berbeda dan *pezzle* alur kuncinya; (b) film dongeng yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Selain itu, film dongeng yang ditayangkan hendaklah film dongeng yang pesan moralnya bisa menanamkan nilai-nilai kebaikan, misalnya kejujuran, berbakti kepada orang tua, tidak boleh sombong, tidak boleh malas, tidak boleh serakah, dan sebagainya; dan (c) media pembelajaran *puzzle* alur cerita dan film tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi menulis kembali dongeng dalam pelajaran bahasa Indonesia tetapi mungkin juga dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi menulis cerpen. Media seperti ini juga dapat digunakan untuk mata pelajaran bahasa yang lain, misalnya bahasa Jawa dan bahasa Inggris pada materi menulis cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindyarini, A., & Ningsih, S. (2008). *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara, R. (2017). Rekonstruksi pembelajaran menulis berbasis wacana gender dengan pendekatan persidangan. *Transformatika Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 106-122. doi: <http://dx.doi.org/10.31002/transformatika.v1i1.248>

- Asti, P. (2012). *Peningkatan kemampuan menulis dongeng melalui penggunaan media komik pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Way Lima Pesawaran tahun pelajaran 2012/2013* (Unpublised thesis). Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/6983/1/ABSTRAK.%20PTKdoc.pdf>
- Azies, F. (2000). *Pengajaran bahasa komunikatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamaris, E. (2002). *Pengantar sastra rakyat Minangkabau*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Djuharie, S. (2001). *Panduan membuat karya ilmiah*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. (2003). *Kompetensi ketatabahasaan dan kesusastraan cermat berbahasa Indonesia untuk SMA, MA, dan SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Kriswanti, D. (2009). *Peningkatan kompetensi menulis puisi menggunakan media puzzle kata imajinasi pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 3 Singorojo Kendal* (Unpublished thesis). Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.
- Mulyana, M. (2005). *Kajian wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mulyoto, M. (2006). *Kiat menulis untuk media massa*. Klaten: Sahabat.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Sastra anak pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Nurrohmi, R. (2010). *Peningkatan kemampuan menulis dongeng dengan menggunakan media gambar berseri acak pada siswa kelas VII E SMP negeri 24 Malang*. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nurudin, N. (2010). *Dasar-dasar penulisan*. Malang: UMM Press.
- Rosati, M. (2016). Pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XII SMA. *Laterne*, 6(1), 1-8. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/14318>
- Sagami, G.C. (2012). *Keefektifan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kelas VII SMP negeri 1 Wates* (Unpublished thesis). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/1224>
- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito, H. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, L.S., Nursaid, N., & Asri, Y. (2013). Peningkatan menuliskan kembali dongeng dengan teknik CIRC siswa kelas VII.D SMP N 1 Tanjung Emas kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 241-317.
- Setiati, E. (2008). *7 jurus jitu menulis buku best seller*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto, H., & Sunarsih, E. (2015). *Model pembelajaran cooperative tipe script sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa SMP*. Paper presented at SEMNASPBI (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia) 2015, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Retrieved from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/6385>
- Utami, M. (2010). *Memilih puisi, membangun karakter*. Semarang: Bandungan Institute.