

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK BERMEDIA FILM ANIMASI FABEL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 SUMBAWA BESAR

Rosidah^{1,2}, Suparman^{2,3*}, dan Junaidi⁴

¹SMP Negeri 3 Sumbawa Besar, Indonesia

²Manajemen Inovasi, Sekolah Pascasarjana, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

³Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

⁴Konservasi Sumber Daya Alam, Fakultas Ilmu & Teknologi Hayati, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

Corresponding author: suparman@uts.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingkat kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel masih rendah walaupun siswa telah dijelaskan materi cerita fabel. Untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel siswa diterapkan pembelajaran sinektik media film animasi fabel. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah penggunaan, sejauh mana implementasi dan efektifitas model pembelajaran sinektik media film animasi fable dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita siswa kelas VII. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* (campuran kualitatif dan kuantitatif) melalui lembar observasi aktifitas siswa dan guru dalam pembelajaran sinektik media film animasi fabel dengan sampel yang diambil 64 siswa terdiri dari masing-masing 32 siswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, angket respon siswa dengan menganalisis peningkatan kemampuan menulis siswa menggunakan uji *paired sampel t test* dan efektifitas model sinektik media film animasi fabel menggunakan uji *NGain-Persen* dengan SPSS. Berdasarkan hasil analisis uji *paired sampel t test* dengan signifikansi hitung (0.000) lebih kecil dari signifikansi table (0.05) menyimpulkan terjadi peningkatan kemampuan menulis cerita fabel siswa melalui pembelajaran sinektik media film animasi. Dari analisis uji *Ngain-persen* diperoleh hasil 56,88% kategori cukup efektif yang artinya pembelajaran sinektik media film animasi fabel efektif meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel. Disimpulkan bahwa pembelajaran sinektik media film animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel siswa karena tahapan pembelajaran sinektik mampu mengembangkan daya berpikir kreatif siswa serta meningkatkan hubungan kooperatif guru dan siswa dengan memberi sumbangan hampir 60% terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel siswa.

Kata kunci: Efektivitas; Pembelajaran Sinektik; Media Film Animasi Fabel; Kemampuan Menulis Cerita Fabel.

ABSTRACT

*This research was motivated by the level of students' ability to write fable story texts which was still low even though students had been explained the material of fable stories. To improve students' ability to write fable stories, synthetic learning is applied in the fable animated film media. The aim of this research is to determine the steps for use, the extent of implementation and the effectiveness of the fable animated film media synectic learning model in improving the ability to write story texts for class VII students. The research method used is a mixed method (a mixture of qualitative and quantitative) through observation sheets of student and teacher activities in synectic learning in fable animated film media with samples taken of 64 students consisting of 32 students each for the control class and experimental class, student response questionnaires by analyzing the improvement in students' writing skills using the paired sample t test and the effectiveness of the synectic model of fable animated film media using the *NGain-Persen* test with spss. Based on the results of the analysis of the paired sample t test with the calculated significance (0.000) being smaller than the table significance (0.05), it was concluded that there had been an increase in students' ability to write fable stories through synectic learning in animated film media. From*

the analysis of the Ngain-percent test, the results obtained were 56.88% in the quite effective category, which means that synectic learning in fable animated film media was effective in improving the ability to write fable stories. It was concluded that synectic learning in animated film media can improve students' ability to write fable story texts because the synectic learning stages are able to develop students' creative thinking power and increase the cooperative relationship between teachers and students by contributing almost 60% to increasing students' ability to write fable story texts.

Keywords: *Effectiveness; Synthetic Learning; Fable Animation Film Media; Ability to Write Fable Stories.*

1. PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salahsatu keterampilan yang harus dikuasai siswa. Menulis merupakan salahsatu pembelajaran yang menjadi tujuan setiap pengajaran bahasa Indonesia di sekolah. Keberhasilan siswa dapat ditentukan dari kegiatan menulis. Kegiatan menulis yang dilakukan di sekolah khususnya siswa sekolah menengah pertama yaitu menulis teks cerita. Dengan menulis, seseorang harus mampu menggunakan kosakata dan struktur bahasa yang digunakan. Teks cerita yang dimaksud adalah fabel. Fabel adalah cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia. Fabel adalah kisah fiksi, bukan kisah kehidupan nyata. Cerita fabel sering juga disebut cerita moral karena informasi dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moralitas. Oleh karena itu, teks fabel dapat dimaknai sebagai ungkapan linguistik (bentuk tertulis), yang merupakan kesatuan pendek berdasarkan isi, tata bahasa dan pragmatik, yang memuat cerita-cerita tentang kehidupan hewan yang tingkah lakunya mirip dengan manusia. Fabel termasuk prosa lama yang mengisahkan pelajaran moral untuk diambil serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Cerita fabel tidak hanya ditujukan kepada anak-anak, tetapi juga kepada orang dewasa. Diharapkan dengan melakukan apresiasi terhadap teks cerita fabel dalam proses pembelajaran dapat tertanam nilai-nilai moral (*moralische lehre*) yang terpenting dalam pembentukan karakter. Dengan demikian, teks cerita fabel dapat menjadi salah satu sarana yang potensial dalam menanamkan nilai moral kepada siswa. Nurgiyantoro menyatakan cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, artinya dengan tokoh manusia juga menampilkan binatang sebagai tokoh utamanya. Fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral

Berdasarkan pengamatan peneliti selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Sumbawa Besar ditemukan beberapa fakta yaitu kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel belum bisa dikatakan baik yang mana siswa belum bisa menentukan struktur teks fable dengan benar, dan belum mampu menganalisis unsur intrinsik dan kaedah kebahasaan teks cerita fabel dengan baik. Dengan kata lain siswa sudah diajarkan cara menulis teks cerita fabel, tetapi tingkat kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa terbiasa mencatat teks cerita fabel tanpa bisa menuangkan ide, gagasan, dan perasaan dalam bentuk karangan fabel, pembelajaran teks cerita fabel kurikulum merdeka masih baru dan pelaksanaan pembelajaran belum efektif dan optimal serta pembelajaran belum sepenuhnya berjalan dengan baik dan bermakna karena guru terkadang masih mengajar secara konvensional (pradigma lama) kurang bervariasi.

Praktik pembelajaran keterampilan menulis cerita fable tidak lepas dari kemampuan siswa dalam menentukan topik, kemudian menyusun menjadi sebuah karangan cerita fabel yang menarik dengan ejaan yang tepat. Selain itu, dalam hal menuangkan ide, mengembangkan ide, dan dalam penggunaan kaidah penulisan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD). Pada keterampilan menulis cerita fabel ini, siswa tidak hanya sekadar menulis karangan, tetapi meramu karangan tersebut agar dapat dipahami pembaca. Berdasarkan hal tersebut tampak diperlukan peran guru dalam mengarahkan siswa sehingga pikiran, ide, atau gagasan dapat disamapaikan dengan baik, selain itu Guru perlu menggunakan model pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel adalah model sinektik. Sinektik adalah model pembelajaran yang mempertemukan berbagai macam unsur

dengan menggunakan kiasan untuk memperoleh satu pandangan baru. Inti dari model pembelajaran sinetis ialah aktifitas metafora yang meliputi analogi personal, analogi langsung, dan konflik padat (Suryaman, 2006). Penggunaan model pembelajaran ini, tidak sekadar melatih siswa menulis cerita fabel. tetapi model pengajaran sinetis memberikan daya imajinasi siswa terhadap pengalaman yang dialami untuk memudahkan mereka menyusun karangan tersebut. Model sinetis mengajak siswa berpikir kreatif dan menggunakan imajinasi mereka sehingga diharapkan hasil karya menulis lebih kreatif dan berkualitas.

Dalam penelitian ini, peneliti juga ingin menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pelajaran. Oleh karena itu selain model pembelajaran yang tepat perlu adanya media pembelajaran yang tepat digunakan salah satunya adalah film animasi berjudul Pada Zaman Dahulu Kala yang menampilkan animasi hewan-hewan berperilaku layaknya manusia sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel. Dengan katalain media film animasi berjudul Pada Zaman Dahulu membantu siswa belajar secara efektif, efisien dan menyenangkan.

2. METODOLOGI

Pendekatan penelitian ini adalah *mixed method* (campuran kuantitatif dan kualitatif) dengan sampel masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen terdiri dari 32 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer berupa lembar observasi aktifitas siswa dan aktifitas guru dalam pembelajaran model pembelajaran sinetik dengan media film animasi, data hasil pretest dan posttest dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel, dan data respon siswa dan data skunder berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas. adapun instrumen penelitian terdiri dari instrumen penilaian kemampuan menulis cerita, lembar observasi aktifitas guru dan siswa serta angket respon siswa terhadap pembelajaran sinetik media film animasi fabel. Ada dua kriteria pokok yang harus dipenuhi oleh suatu instrumen penelitian agar dapat dinyatakan memiliki kualitas yang baik yaitu, validitas dan reliabilitas. Sedangkan tehnik analisis data dalam penelitian terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji *paired sample t test* serta *uji N-gain persen*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Sinetik Media Film Animasi Fabel Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Siswa

Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran media film animasi fabel dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita siswa dilakukan dengan memberikan uji coba, pelakuan dan observasi aktifitas siswa dan guru serta respon siswa terhadap pembelajaran sinetik media film animasi (dapat dilihat dilampiran). Adapun beberapa data observasi yang dilakukan dalam pembelajaran sinetik media film animasi sebagai berikut.

Tabel Data Observasi

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Memberikan uji coba pada kelas control	√	
2	Memberi perlakuan berupa pembelajaran sinetik media film animasi fabel di kelas eksperimen	√	
3	Memberikan evaluasi menulis teks cerita fabel untuk menentukan tingkat kemampuan menulis siswa	√	
4	Observasi aktifitas belajar siswa	√	
5	Observasi aktifitas guru dalam pembelajaran sinetik media film animasi fabel	√	
6	Menilai respon siswa terhadap pembelajaran model sinetik media film animasi fabel	√	

Tabel
Hasil Persentase Observasi

Aspek	Persentase	Kategori
Aktifitas Siswa	82,14%	Sangat Baik
Aktifitas Guru	89,27%	Sangat Baik
Respon Siswa	91,86%	Sangat Positif

Penerapan model sinektik media film animasi fabel ditujukan untuk penguatan pemahaman siswa. Selama proses pemberian perlakuan juga dilakukan proses observasi oleh seorang observer (guru serumpun mata pelajaran) untuk mengamati aktifitas siswa dan guru saat proses pembelajaran serta respon siswa setelah mengikuti pembelajaran sinektik media film animasi fabel untuk menilai tingkat efektifitas model dan media yang diterapkan. Penerapan model sinektik dalam pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga model sinektik media film animasi fabel diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel siswa.

Sesuai pendapat Iis Aprinawati (2017) bahwa sinetik adalah salah satu model pembelajaran yang memberikan beberapa unsur dengan memakai kiasan guna mendapatkan sesuatu penglihatan terbaru. Orientasi daripada model tersebut ialah bisa meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan, ekspresi, kreatif, empati, informasi pada lingkungan sosial. Model tersebut adalah pendekatan yang menarik dalam membantu perkembangan kreativitas, pendekatan tersebut dapat kita gunakan dalam kepentingan guna pengembangan aktivitas secara berkelompok, bagi masing-masing peserta didik dilatihnya dalam bekerjasama, selain itu memiliki fungsi untuk seseorang yang bisa mengatasinya permasalahan. Diperjelas pendapat (Joyce & weil, 2016:254) “Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dengan model sinektik karena adanya prinsip dan karakteristik model sinektik yang diterapkan dalam pembelajaran”, misalnya, salah satu prinsip model sinektik yaitu prinsip aktivitas yang menganggap perlunya penemuan kembali suatu konsep menulis. Prinsip ini menghendaki siswa belajar menulis dengan mengalami sendiri (beraktivitas). Melalui aktivitas kreatif, kreativitas yang siswa miliki akan berkembang dengan baik.

Implementasi Model Pembelajaran Sinektik Media Film Animasi Fabel Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Siswa

Implementasi model pembelajaran sinektik media film animasi fabel dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita siswa dilihat dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran sinektik media film animasi fabel. adapun data kegiatan RPP sebagai berikut.

- 1) Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengecek kehadiran siswa
- 2) Guru menjelaskan secara garis besar struktur dan unsur intrinsik teks cerita fabel
- 3) Guru memaparkan tiga realita sosial yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Guru meminta siswa secara berkelompok membandingkan realita sosial yang satu dan membandingkan dengan realita social yang lain
- 5) Guru meminta siswa memilih salah satu realita sosial yang menurut mereka paling berkaitan dengan peristiwa sehari-hari.
- 6) Menayangkan film animasi fabel “Pada Zaman Dahulu Kala” season V
- 7) Guru meminta siswa menghubungkan film animasi yang mereka simak dengan dengan realita sosial yang ada dan menganalogikan pada diri sendiri.
- 8) Guru meminta siswa mencatat konflik-konflik yang terdapat dari animasi
- 9) Guru meminta siswa memilih konflik yang berkesan.
- 10) Guru meminta siswa secara individu menulis teks cerita fabel sesuai konflik yang mereka pilih
- 11) Menilai hasil menulis teks cerita fabel siswa

Berdasarkan sintaks dan realita sosial yang diterapkan dalam pembelajaran sinektik dapat meningkatkan hubungan kerjasama antara guru dan siswa serta mengembangkan kreatifitas dan daya

berpikir kritis siswa karena siswa dapat menanggapi dan mengungkapkan ide-ide dalam kegiatan menulis teks cerita fabel. Hal ini sesuai dengan pendapat (Amin, 2017) yaitu selain sintaks, model pembelajaran sinektik memiliki sistem sosial. Sistem sosial dari model ini menuntut agar antara guru dan siswa terdapat hubungan yang kooperatif di mana guru menjalankan dwifungsi sebagai pemrakarsa dan pengontrol aktivitas siswa pada setiap tahap. Selain itu guru menjadi fasilitator bagi kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain sistem sosial model pembelajaran sinektik memiliki sistem pendukung serta dampak instruksional dan pengiring. Masih menurut (Amin, 2017) Dampak instruksional dan pengiring dari model pembelajaran sinektik ini dapat diaplikasikan untuk pengembangan kekuatan kreatif umum dan pengembangan respons-respons kreatif pada beragam bidang masalah. Analogi-analogi dapat meningkatkan pembelajaran langsung dan jangka panjang (*immediate and long-term learning*), dan meningkatkan kesenangan siswa saat belajar. Ditambah pendapat William J.J. Gordon (dalam (Munandar, 2012)) bahwa teknik sinektik merupakan teknik berpikir kreatif yang menggunakan analogi dan kiasan untuk membantu pemikir menganalisis masalah dan mengembangkan berbagai sudut tinjau. Serta pendapat Sakdiahwati (dalam (Farahdiyana, 2020)) bahwa model sinektik memiliki kelebihan yaitu (1) model ini bermanfaat untuk mengembangkan pengertian baru pada diri peserta didik tentang suatu masalah sehingga dia sadar bagaimana bertindak laku dalam situasi tertentu, (2) model ini bermanfaat karena dapat mengembangkan kejelasan pengertian dan internalisasi pada diri peserta didik tentang materi baru, (3) model ini dapat mengembangkan berpikir kreatif, baik pada diri peserta didik maupun guru, (4) model ini dilaksanakan dalam suasana kebebasan intelektual dan kesamaan martabat antara peserta didik dan (5) model ini membantu peserta didik menemukan cara berpikir baru dalam memecahkan suatu masalah.

Efektifitas Model Pembelajaran Sinektik Media Film Animasi Fabel Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Siswa

Mengacu pada data RPP dan hasil analisis paired uji t test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0.000 yang menyimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak sehingga terdapat pengaruh model sinektik media film animasi fabel terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sumbawa Besar. Dengan demikian terdapat perbedaan kemampuan menulis cerita fabel sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran sinektik media film animasi fabel.

Secara deskriptif juga menunjukkan peningkatan rata-rata (mean) *pretest* sebesar 54,97 namun setelah implementasi model pembelajaran sinektik media film animasi fabel meningkat dengan rata-rata (mean) *posttest* 80,41.

Model pembelajaran sinektik media film animasi fabel menjadi model dan media pembelajaran yang membantu meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel siswa. Peningkatan ini sangat dipengaruhi oleh implementasi pembelajaran sinektik dan media film animasi fabel karena model pembelajaran sinektik merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa secara individu untuk memilih dan menulis cerita fabel sesuai pengalaman yang pernah dilalui siswa, sehingga siswa dapat menuangkan ide dan gagasan tanpa pemikiran tata bahasa, dan cara mengawali tulisan, sehingga dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam menulis cerita fabel. Hal ini sesuai dengan pendapat Gordon *via* Joyce dalam Widiarti (2013) Sinektik merupakan model pembelajaran yang memberikan siswa kebebasan untuk menuangkan ide dan gagasan tanpa pemikiran tata bahasa, cara mengawali tulisan, dan lain-lain. sinektik dirancang untuk meningkatkan kreativitas individu dan kelompok. Mendiskusikan pengalaman sinektik dapat membangun perasaan kebersamaan antar siswa. Siswa belajar dengan kawan sekelasnya saat mereka merespons gagasan atau masalah. Pemikiran-pemikiran dinilai sebagai kontribusi potensial dalam proses kelompok. Prosedur-prosedur sinektik membantu menciptakan komunitas kesetaraan berpikir berbasis tunggal. Standar yang sangat cukup menyenangkan seperti ini tentu akan memberikan dukungan pada siswa yang sangat pemalu sekali pun.

Dari nilai efektifitas yang diperoleh dengan menguji uji T berpasangan dan N-Gain score diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran sinektik media film animasi fabel efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel. nilai efektifitas yang diperoleh sebesar 56,63%. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan model pembelajaran sinektik media film animasi mampu meningkatkan hampir 60% kemampuan menulis cerita fabel siswa. Sesuai pendapat penelitian (Audie, 2019), Media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada siswa secara interaktif dan dapat mengefesiesikan waktu pembelajaran. Diperkuat hasil penelitian Ahmad Khusni Mubaroq dan Subyantoro (2017) bahwa Pertama, pembelajaran menulis cerpen dengan model sinektik lebih efektif diterapkan pada peserta didik bertipe intuisi daripada penginderaan. Kedua, pembelajaran menulis cerpen dengan model kreatif-produktif lebih efektif diterapkan pada peserta didik bertipe penginderaan daripada intuisi. Ketiga, pembelajaran menulis cerpen dengan model sinektik lebih efektif daripada model kreatif-produktif berdasarkan tipe pemerolehan informasi peserta didik. Guru bahasa Indonesia perlu menerapkan model sinektik dalam pembelajaran menulis cerpen berdasarkan tipe pemerolehan informasi peserta didik agar pembelajaran menulis cerpen lebih efektif, meskipun dalam pembelajaran menulis cerpen dengan model kreatif-produktif juga efektif, namun penggunaan model sinektik lebih efektif daripada model kreatif-produktif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis uji paired sampel t test dengan signifikansi hitung (0.000) lebih kecil dari signifikansi table (0.05) menyimpulkan terjadi peningkatan kemampuan menulis cerita fabel siswa melalui pembelajaran sinektik media film animasi. Dari analisis uji Ngain-persen diperoleh hasil 56,88% kategori cukup efektif yang artinya pembelajaran sinektik media film animasi fabel efektif meningkatkan kemampuan menulis cerita fabel. Disimpulkan bahwa pembelajaran sinektik media film animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel siswa karena tahapan pembelajaran sinektik mampu mengembangkan daya berpikir kreatif siswa serta meningkatkan hubungan kooperatif guru dan siswa dengan memberi sumbangan hampir 60% terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agus, W. (2012). *Pendidikan karakter usia dini: strategi membangun karakter di usia emas*. Pustaka Pelajar.
- Amin, A. (2017). *Pemahaman Konsep Abstrak Ajaran Agama Islam pada Anak Melalui Pendekatan Sinektik dan Isyarat Analogi dalam Alquran*. Madania: Jurnal Kajian Keislaman, 21(2), 157–170.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran Jakarta*: Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019) *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2 (1), 586-595.
- Beni, P. (2016). *Konsep dan analisis efektivitas pengelolaan keuangan daerah di era otonomi*. Penerbit Taushia.
- Bruce, J., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching: Model-model pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 39–50.
- Emzir, S. R., & Rohman, S. (2015). *Teori dan pengajaran sastra*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Farahdiyana, H. (2020). *Penerapan Model Sinektik Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*.
- Iis Aprinawati. (2017). *Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 72–80.
- Mardiasmo, et. al. (2017). *Sustainable housing innovation toolkit. 12th World Congress on Engineering Asset Management and 13th International Conference on Vibration Engineering and Technology of*

Machinery.

- Miranti, S. (2013). *Penerapan Model Sinematik Dan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Pulutan Wetan Wuryantoro Wonogiri Tahun Ajaran 2012/2013*. UNS (Sebelas Maret University).
- Mubarok, E. S. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia Pengantar Keunggulan. Bersaing*. Bogor: Penerbit In Media
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas pada anak berbakat*. Jakarta PT. Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta. *Jurnal Basastra*, 6(1).
- Rifai, A. (2013). *Film Animasi Persepolis Sebagai Media Penyampaian Gagasan Pesan Satrapi Marjane. Visualita*, 5(1), 266953.
- Siagian, S. P. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*, Bumi Aksara. Jakarta.
- Silalahi, D. (2017). *Pengaruh Pengungkapan Corporate Social Responsibility, Leverage dan ukuran perusahaan terhadap kinerja keuangan*. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 6(8).
- Sugiarto, E. (2015). *Mengenal Sastra Lama*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sulistiyorini, D. (2014). *Kriteria Pemilihan Materi Ajar Teks Moral/Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Prosiding Seminar Nasional TEQIP (Teachers Quality Improvement Program), 627–633.
- Suryaman, M. (2006). *Dimensi-dimensi kontekstual di dalam penulisan buku teks pelajaran bahasa Indonesia*. *Jurnal Diksi*, 13(2), 1–21.
- Yesi, M. (2022). *pengaruh film animasi nussa terhadap pengembangan nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bangsa Lampung Barat*. UIN Raden Intan Lampung.