

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
*LECTORA INSPIRE* PADA PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI  
UNSUR TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 8 PRABUMULIH**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dhea Nabila Rahmatullah**

**NIM: 06021181823003**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**INDRALAYA**

**2022**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
*LECTORA INSPIRE* PADA PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI  
UNSUR TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 8 PRABUMULIH**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dhea Nabila Rahmatullah**

**NIM: 06021181823003**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Pembimbing,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 196902151994032002**



**Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.  
NIP 195901171983031014**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
LECTORA INSPIRE PADA PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI  
UNSUR TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 8 PRABUMULIH**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dhea Nabila Rahmatullah**

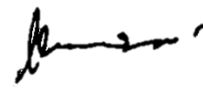
**NIM: 06021181823003**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 5 Juli 2022**

- 1. Ketua : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.**  
**2. Anggota : Dr. Izzah, M.Pd.**



**Indralaya, Juli 2022**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhea Nabila Rahmatullah

NIM : 06021181823003

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan bersungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Prabumulih” ini benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak benar dan tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ditemukan dalam skripsi ini dan ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 5 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Dhea Nabila Rahmatullah

NIM 06021181823003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa Allah *Azzawajalla*, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. *Shalawat* beriring salam senantiasa penulis curahkan kepada Rasulullah Muhammad *Salallahu 'alaihi wassalam* serta para keluarga dan sahabat yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih paling serius teruntuk orang-orang baik di balik perjalanan panjang dengan melewati masa tangis dan manis dalam mewujudkan gelar sarjana. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Alm. Papa Suwanto, Papa David, dan Mama Alita Widiyanti tercinta, yang selalu memberikan dukungan, memberikan semangat dan motivasi, dan juga selalu mendoakan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.
2. Kakak tersayang Dindha Setyowati dan Dandhi Anugrah Dewantoro yang selalu memberikan arahan, nasihat, dan selalu memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik tercinta Dito Andara Dewantoro dan keluarga besarku yang selalu ada untuk memberikan nasihat, berbagi pengalaman, dan tidak lupa untuk selalu mendoakan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
4. Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., selaku pembimbing yang telah sabar membimbing, memberikan ilmu, memberikan arahan dan semangat terhadap penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Izzah, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan arahan serta bimbingan terhadap skripsi ini.
6. Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Bapak Dr. Didi Suhendi, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd. selaku validator media yang telah memvalidasi produk penelitian skripsi ini.
8. Ibu Dr. Izzah, M.Pd. selaku validator materi yang telah memvalidasi produk penelitian skripsi ini.

9. Ibu Novritika, M.Pd. selaku validator bahasa yang telah memvalidasi produk penelitian skripsi ini.
10. Ibu Maryatun, S.Pd. selaku wakil kesiswaan dan Ibu Impiyani, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia yang telah membantu proses penelitian di SMP Negeri 8 Prabumulih.
11. Para peserta didik kelas VII.1 dan VII.2 SMP Negeri 8 Prabumulih yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian skripsi ini.
12. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dan mengajarkan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
13. Sahabatku *The Queen Kobra* tersayang dan seperjuangan dari SMA sampai kuliah, Asitaria, Meli Antika, Merin Oktarini, Nadila, dan Zahara yang selalu memberikan dorongan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Terima kasih untuk sahabatku Indah Triani Agustin dan Sella Amalia Putri yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan selalu memberikan dukungan untuk tetap berjuang menyelesaikan skripsi ini.
15. Personil Kossan Nenek Adelia Veronica, Adenia Fadila, Ananda Putri Azzahra, Anggela Tarisa, Nurul Fitriana, Sheti, Suci Ramadhanti, dan Ummi Hayati yang telah menjadi sahabat seperjuangan sekaligus keluarga keduaku selama di tanah perantauan.
16. Terima kasih untuk sahabatku anggota KKN, Bina Adiana, Fajar Redna Timur, Laila Syafitri, dan Yossi Aprian Nursalim yang tidak lupa selalu memberi semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
17. Terima kasih kepada Ummi Nasyyatul Mizan yang selalu memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
18. Terima kasih kepada Adek Rusel Marga Retha yang selalu membantu dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
19. Terima kasih untuk kucingku tersayang Si Putih dan Si Gemoy yang selalu menjadi tempat bermain, dan penghilang lelah saat mengerjakan skripsi ini.
20. Terima kasih kepada rekan-rekan hebat dan penuh semangat 52 orang di PBSI'18 Indralaya atas hal-hal yang paling berkesan selama empat tahun.
21. Tidak lupa terima kasih untuk diri sendiri yang telah menyelesaikan skripsi ini.
22. Terima kasih almamater kebanggaan Universitas Sriwijaya.

## **MOTTO:**

**“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”**

**(QS. Ar-Ra’d: 11)**

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”**

**(QS. Al Insyirah 5 - 6)**

**“Miliki cukup keberanian untuk memulai dan cukup hati untuk menyelesaikan.”**

**(Jessica NS Yourko)**

**“Berusaha dan tetaplah yakin kita bisa, dan untuk hasil cukup Allah yang menentukan.”**

**(Dhea Nabila. R)**

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Prabumulih” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan kepada penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri. Terima kasih kepada Bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd, M.Hum. selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, serta Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 1 Juli 2022

Penulis,



Dhea Nabila Rahmatullah

NIM 06021181823003



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	viii
.....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
.....	
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
.....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
.....	
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Teknologi Pembelajaran dalam <i>Blended Learning</i> .....	8
2.2 Media .....	9
2.2.1 Definisi Media .....	9

2.2.2 Prinsip Pemilihan Media .....	10
2.3 Media Pembelajaran .....	11
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran .....	11
2.3.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	13
2.3.4 Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran .....	14
2.4 Multimedia .....	15
2.4.1 Definisi Multimedia .....	15
2.4.2 Bentuk Multimedia .....	15
2.4.3 Ragam Media yang Digunakan dalam Multimedia .....	15
2.5 <i>Lectora Inspire</i> .....	19
2.5.1 Definisi <i>Lectora Inspire</i> .....	19
2.5.2 Fitur-Fitur <i>Lectora Inspire</i> .....	19
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Lectora Inspire</i> .....	18
2.5.4 Tahap-Tahap Pembuatan dan Penyetelan Akun <i>Lectora Inspire</i> .....	20
2.5.5 Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Lectora Inspire</i> .....	22
2.6 Cerita Fantasi .....	23
2.6.1 Pengertian Cerita Fantasi .....	23
2.6.2 Ciri-Ciri Cerita Fantasi .....	23
2.6.3 Aspek Mengidentifikasi Unsur Cerita Fantasi .....	24
2.6.4 Langkah-Langkah Mengidentifikasi .....	26
2.7 Penelitian yang Relevan .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Metode Penelitian .....	30
3.1.1 Tahapan Penelitian Pengembangan .....	31
3.2 Data dan Sumber Data .....	37
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	37

3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.4.1 Wawancara .....	38
3.4.2 Angket/ Kuesioner .....	39
3.4.3 Lembar Validasi .....	43
3.5 Teknik Analisis Data .....	46
3.5.1 Analisis Kebutuhan .....	46
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	50
4.1.1 Tahap Perencanaan .....	50
4.1.1.1 Pengumpulan Data .....	50
4.1.1.2 Perumusan Tujuan .....	57
4.2 Tahap Prototipe .....	57
4.2.1 Desain Media .....	57
4.2.2 Validasi Ahli .....	66
4.2.3 Revisi Produk Hasil Validasi .....	72
4.2.4 Uji <i>Beta</i> .....	76
4.2.4.1 Hasil Wawancara dan Revisi Produk Hasil Uji Kepraktisan .....	86
4.2.4.2 Kritik dan Saran Peserta Didik .....	87
4.3 Pembahasan .....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan Awal
2. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Teks Cerita Fantasi
3. Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik
4. Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi
5. Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Media
6. Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Bahasa
7. Tabel 3.7 Kategori Skor Jawaban Kuesioner Kebutuhan
8. Tabel 3.8 Kategori Kuesioner Validasi Ahli
9. Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Produk
10. Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik
11. Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media
12. Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi
13. Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa
14. Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Media
15. Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Materi
16. Tabel 4.7 Hasil Revisi Validasi Bahasa
17. Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Guru Bahasa Indonesia dan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Prabumulih
18. Tabel 4.9 Hasil Wawancara Peserta Didik dan Revisi Berdasarkan Hasil Uji Kepraktisan
19. Tabel 4.10 Kritik dan Saran Perwakilan Peserta Didik Kelas VII

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Model *Blended Learning*
2. Gambar 2.2 Multimedia Tipe Linier
3. Gambar 2.3 Multimedia Tipe Interaktif
4. Gambar 3.1 Model Pengembangan Alessi dan Trollip
5. Gambar 3.2 Alur Pengembangan
6. Gambar 4.1 *Flowcharts* (Diagram Alir)
7. Gambar 4.2 Tampilan Halaman Awal Media
8. Gambar 4.3 Tampilan Pilihan Menu Media
9. Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran
10. Gambar 4.5 Tampilan Judul Materi, Pengertian, Ciri-Ciri, Aspek-Aspek Unsur, Langkah-Langkah, Video dan Audio, Mencoba Latihan, dan Jawaban yang Tepat
11. Gambar 4.6 Tampilan Evaluasi Soal dan Hasil Nilai Evaluasi

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Tangkapan Layar Media Produk Pengembangan Media Berbasis *Lectora Inspire*
2. Tampilan Menu Media *Lectora Inspire* sebelum Membuat Desain
3. Usul Judul Skripsi
4. Surat Keterangan Pembimbing
5. Persetujuan Seminar Proposal
6. Persetujuan Seminar Akhir Perkuliahan
7. Kartu Bimbingan Skripsi
8. Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya
9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan
10. Surat Izin Keterangan dari SMP Negeri 8 Prabumulih
11. Kartu Bebas Pustaka Perpustakaan
12. Kartu Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP
13. Hasil Validasi Media
14. Hasil Validasi Materi
15. Hasil Validasi Bahasa
16. Hasil Angket Guru
17. Hasil Angket Peserta Didik
18. Penilaian Uji Kepraktisan Media Guru dan Peserta Didik
19. Hasil Latihan Mengidentifikasi Unsur Teks Cerita Fantasi
20. Dokumentasi Menunjukkan Media Bersama Guru
21. Dokumentasi Peserta Didik Mengisi Angket
22. Dokumentasi Peneliti Menjelaskan Materi yang Ada di *Lectora Inspire* Kepada Peserta Didik
23. Dokumentasi Peserta Didik Belajar Menggunakan Media *Lectora Inspire*
24. Dokumentasi bersama Peserta Didik

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE* PADA PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 8 PRABUMULIH**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas VII SMP Negeri 8 Prabumulih terhadap media pembelajaran mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi berbasis *Lectora Inspire*. (2) Mendeskripsikan rancangan media berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Prabumulih. (3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media berbasis *Lectora Inspire* dalam mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Prabumulih. (4) Mengetahui media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* efektif dalam mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi berdasarkan uji *beta* menggunakan metode *one to one* (1-1). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Alessi & Trollip (2001) terdiri dari tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, kuesioner, lembar validasi, dan lembar penilaian uji keefektifan. Hasil dari penelitian ini guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi untuk meningkatkan pemahaman, semangat, dan motivasi peserta didik dalam mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi. Uji validasi media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi media mendapatkan skor 55 dengan presentase 91,66% dari skor maksimal 60. Hasil validasi materi mendapatkan skor 30 dengan presentase 93,75% dari skor maksimal 32. Hasil validasi bahasa mendapatkan skor 16 dengan presentase 100% dari skor maksimal 16. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi sangat baik dan sangat valid. Berdasarkan hasil uji *beta* penilaian kepraktisan media pembelajaran oleh guru mendapatkan skor 52 (92,85%), peserta didik berkemampuan tinggi mendapatkan skor 54 (96,42%), peserta didik berkemampuan sedang mendapatkan skor 52 (92,85%), dan peserta didik berkemampuan rendah mendapatkan skor 52 (92,85%). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Prabumulih ini sangat efektif dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *Lectora Inspire*, mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi

---

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Sriwijaya

Nama : Dhea Nabila Rahmatullah

NIM : 06021181823003

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

# DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA USING LECTORA INSPIRE IN LEARNING TO IDENTIFY ELEMENTS OF FANTASY STORY TEXTS FOR CLASS VII STIDENTS OF SMP NEGERI 8 PRABUMULIH

## ABSTRACT

This studi aims to (1) describe the result of the students and teachers of class VII SMP Negeri 8 Prabumulih on learning media to identify elements of fantasy story texts based on Lectora Inspire. (2) Describe the design of Lectora Inspire-based media in learning to identify elements of fantasy story texts for class VII students of SMP Negeri 8 Prabumulih. (3) Describe the result of expert validation of Lectora Inspire-based media in identifying elements of fantasy story texts for class VII students of SMP Negeri 8 Prabumulih. Knowing that Lectora Inspire-based learning media is effective in identifying elements of fantasy story tests based on beta tests using the one to one (1-1) method. This study uses research and development methods Alessi & Trollip (2001) consisting of planning, design, and development stages. Data collection techniques used interview techniques, questionnaires, validation sheets, and effectiveness tests assesment sheets. The result of this study teachers and student need Lectora Inspire-based learning media in identifying fantasy story text elements to increase students' understanding, enthusiasm, and motivation in identifying fantasy story text elements. The Lectora Inspire-based learning media validation test was carried out by media experts, material experts, and language experts. The results of media validation get a score of 55 with a percentage of 91,66% from a maximum score of 60. The results of material validation get a score of 30 with a percentage of 93,75% from a maximum score of 32. The result of language validation get a score of 16 with a percentage of 100% from a maximum score of 16. Based of the validation results, it can be concluded that learning media based of Lectora Inspire in identifying elements of fantasy story text, it is very good and very valid. Based on the results of the beta test, the practicality assessment of learning media by the teacher got a score of 52 (92,85%), high-ability students got a score of 54 (96,42%), moderately capable students got a score of 52 (92,85%), and low-ability atudents got a score of 52 (92,85%). It can be concluded that the Lectora Inspire-based learning media in identifying elements of fantasy story texts for class VII students of SMP Negeri 8 Prabumulih is very effective and very well used in learning to identify elements of fantasy story texts.

**Keywords:** *learning media, Lectora Inspire, identify elements of fantasy story text*

---

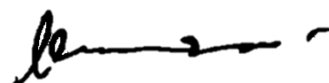
Mengetahui,

Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
196902151994032002

Pembimbing,



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. NIP  
NIP 195901171983031014



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia merupakan kunci dari kemajuan bangsa Indonesia itu sendiri. Hal ini dikarenakan melalui pendidikanlah sumber daya manusia yang berkualitas dan berkuantitas dapat berwujud secara praktis dan idealis. Dalam bidang pendidikan, generasi-generasi unggul dapat terbentuk karakter dan kepribadiannya. Salah satunya dengan pelajaran kewarganegaraan dan agama islam. Akan tetapi dewasa ini salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari sekolah menengah pertama dan menengah atas yang memiliki kekuatan dalam membentuk generasi yang bermutu yakni pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib yang bertujuan sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam hal kebahasaan atau keragaman teks di Indonesia.

Dalam pelajaran bahasa Indonesia, terdapat bervariasi keterampilan berbahasa yang wajib diketahui dan dikuasai oleh siswa atau peserta didik, yakni antara lain keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, menulis dan juga keterampilan membaca (Dalman, 2012). Pada dasarnya bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan, di mulai dari pendidikan sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Akan tetapi pada pendidikan sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia dimasukkan ke dalam pembelajaran tema dikarenakan menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, begitu juga pada jenjang perguruan tinggi, pelajaran bahasa Indonesia biasanya dijadikan sebagai mata kuliah wajib pada semester pertama saja, berbeda halnya dengan pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah menengah pertama dan juga menengah atas, dimana pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib yang harus

dicapai indikator pembelajaran dan juga tujuan pembelajarannya. Sehingga hal ini tentu menjadikan bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam jenjang pendidikan.

Berdasarkan kurikulum 2013 pada tingkat Sekolah Menengah Pertama atau SMP, pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII, salah satu materi wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik adalah teks cerita fantasi. Bagi peserta didik, materi teks cerita fantasi mempunyai peran yang penting dikarenakan tujuan dari pembelajaran teks tersebut ialah mampu meningkatkan kemampuan ingatan peserta didik dalam cerita-cerita yang variatif, mendorong peserta didik untuk berimajinasi secara kreatif dan kritis, mengembangkan inovasi dan kemampuan berpikir peserta didik, memperkaya pengetahuan dan kosa kata, meningkatkan rasa simpati dan empati terhadap sesama, dan juga mengembangkan ide-ide kreatif dan menarik dalam diri peserta didik itu sendiri.

Cerita fantasi juga sebagai salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk mengeksplor jiwa berpikir dan berfantasi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Harsiati, Titik, dkk, 2016, Cerita fantasi merupakan sebuah cerita yang didalamnya mengandung sebuah khayalan, angan-angan, dan imajinasi dari pengarangnya. Cerita fantasi dikarang oleh pengarangnya dengan menumpahkan ide dan kreativitas yang menarik dan pengembangan jiwa imajinatif serta fantasi pengarang itu sendiri sehingga membentuk sebuah cerita yang menarik dan mampu membawa pembaca untuk ikut merasakan fantasi dan imajinasi masing-masing.

Saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah pendidik haruslah mempersiapkan terlebih dahulu dan merancang dengan baik, agar dapat meningkatkan potensi yang dimiliki siswa. Pendidik haruslah berani mencoba untuk membuat, mendesain, dan latihan dengan memakai sebuah media pembelajaran yang mendorong kegiatan pembelajaran menjadi menarik. Hal ini dikarenakan apabila dalam proses pembelajaran, metode mengajar pendidik menggunakan metode ceramah dan hanya dengan memberi soal-soal latihan biasa, peserta didik tentu akan merasa bosan dan kurang antusias dalam menyimak dan

memahami materi pembelajaran tersebut. Sedangkan, berdasarkan ketetapan pemerintah dalam kurikulum 2013 yakni menginginkan proses pembelajaran yang AKI atau “aktif, kreatif, dan inovatif” (Yunus, 2014).

Adapun pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif bisa diwujudkan apabila saat pelaksanaannya atau proses pembelajarannya dilengkapi dengan sarana dan prasarana pendukung yang juga kreatif dan atraktif. Penggunaan sarana dan prasarana tersebut didukung oleh media pembelajaran yang mana memiliki efektifitas dan efisiensi saat digunakan sebagai media pendukung. Dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, proses pembelajaran tentu dapat lebih mudah dilakukan dan penyampaian materi kepada peserta didik dapat lebih bermutu (Cecep dan Bambang, 2011). Pemanfaatan dan penerapan media pembelajaran yang sesuai dan juga tepat mampu meningkatkan minat dan juga hasil belajar peserta didik (Daryanto, 2013).

Pada saat ini, perkembangan IPTEK semakin mengalami kemajuan yang pesat dan signifikan, terjadi eskalasi angka mobilitas SDM yang diiringi dengan nilai guna teknologi terkhusus dalam bidang pendidikan. Majunya teknologi di Indonesia secara tidak langsung membantu proses pengoptimalan pendidikan dalam hal pembelajaran. Tenaga pendidik semakin kreatif dengan adanya dukungan teknologi yang cepat dan praktis untuk memberikan pembelajaran terhadap peserta didik. Ada banyak aplikasi yang membantu pendidik dan dimanfaatkan sebagai mediasi dalam memberikan bahan ajar di kelas. Selain itu, penggunaan perangkat keras seperti laptop, speaker, LCD proyektor, dan lainnya menjadi kunci dalam sarana pembelajaran. Alhasil pendidik tidak memerlukan metode pembelajaran lawas seperti ceramah dan LKPD saja.

Salah satu media atau sarana pembelajaran yang saat ini multifungsi dan dijadikan sebagai pendukung pembelajaran siswa di kala pandemi Covid-19 merabak ke seluruh wilayah Indonesia ialah, *E-Learning* atau dapat dikenal dengan pembelajaran berbasis internet. *E-Learning* merupakan salah satu teknologi informasi yang penggunaannya sedang berkembang pesat dalam proses pendidikan

dan kegiatan belajar mengajar di jenjang pendidikan menengah dan atas. Terkhusus dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, para pendidik setuju dengan adanya *E-Learning* proses belajar mengajar jadi lebih praktis dan menarik. Peserta didik dapat lebih cepat memahami materi pelajaran dan tenaga pendidik dapat lebih mudah menyiapkan bahan dan materi pembelajaran.

Berdasarkan salah satu hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia kelas VII di SMPN 8 Prabumulih yakni Ibu Impiyani, S.Pd., menyatakan bahwasannya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi masih sangat minim dan sedikit. Sebagai guru bahasa Indonesia yang di dalam capaian pembelajarannya menuntut peserta didik untuk memahami berbagai teks kebahasaan, Ibu Impiyani mengaku bahwa dalam proses mengajar beliau masih rentan menggunakan buku paket dan LKS sebagai media utama menyampaikan materi. Akan tetapi di masa pandemi Covid-19 ini, para pendidik dituntut menggunakan media lainnya dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak lagi secara luring. Melainkan proses pembelajaran yang setengah-setengah atau *blended learning* sehingga Ibu Impiyani mengaku diperlukan media pembelajaran berbasis *E-Learning* agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Di SMPN 8 Prabumulih, beliau mengatakan para pendidik menggunakan aplikasi *Whatsapps* dan *Google Classroom*. Pada aplikasi tersebut peserta didik biasanya diminta untuk menonton video pembelajaran melalui *Youtube*. Para pendidik merasa vide di *Youtube* sebagai alternatif terbaik dan tidak memakan banyak waktu untuk memberikan materi pada peserta didik. Akan tetapi pada kenyataannya peserta didik justru merasa bosan dan tidak tertarik dengan metode pembelajaran yang diberikan. Peserta didik cenderung malas untuk menonton video secara berkala dan cepat bosan. Di sisilain, beberapa guru juga kurang memahami materi yang diajarkan dikarenakan keterbatasan yang ada. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang maksimal.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMPN 8 Prabumulih dikarenakan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, yakni penggunaan media

pembelajaran yang kurang optimal, selain itu, alasan peneliti memilih pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus pada materi teks cerita fantasi dikarenakan berdasarkan wawancara dengan Ibu Impiyani, padamateri teks cerita fantasi yakni indikator memahami unsur-unsur teks cerita fantasi, peserta didik dikelas VII masih belum optimal, ditambah minat baca peserta didik yang masih sangat kurang sehingga berdampak pada materi teks-teks lainnya. Pada materi teks cerita fantasi sendiri, peserta didik masih kesulitan dalam menentukan teman, alur, tokoh, sudut pandang, latar, dan juga amanat dalam cerita tersebut. pada akhirnya hasil belajar peserta didik pun tidak maksimal. Hal ini mencerminkan bahwa kemampuan dan keterampilan membaca dan memahami teks peserta didik di SMPN 8 Prabumulih masih sangat rendah yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik dan efektif. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran berbasis *E-Learning* yang mampu mengatasi masalah yang ada, guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, akhirnya peneliti menemukan media pembelajaran berbasis aplikasi *learning* yakni, aplikasi *Lectora Inspire*. Aplikasi ini merupakan *Authoring Tool* yang dipakai sebagai pengembangan konten *E-learning* dan juga dikembangkan oleh *Trivani Corporation* (Mas'ud, 2012). Adapun keunggulan dari aplikasi ini adalah praktis digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran yang tentunya efektif juga efisien. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Lectora Inspire* dapat diunggah secara daring maupun luring. Sehingga dapat digunakan oleh siapa dan kapan saja. Pada aplikasi *Lectora Inspire* terdiri atas beragam cakupan yakni;

- (1) *Flypaper™ for Lectora* mempunyai fungsi sebagai additorial atau menambah animasi *flash*, transisi, dan juga efek menarik juga spesial.
- (2) *Camtasia® for Lectora* mempunyai fungsi sebagai pembuat tutorial dengan *capture video*, animasi *flash*, dan *software* desain 3D lainnya,
- (3) *Snagit® for Lectora* mempunyai fungsi sebagai pembuat *image* apabila melakukan *capture* melalui *deskop*, dan

(4) produk tambahan (*Add-ons*) merupakan *Lectora Integrator for Microsoft Power Point* yang mempunyai kegunaan sebagai pengubah presentasi *Microsoft Power Point* menjadi *Lectora* secara langsung (Mas'ud, 2012).

Di samping itu, keistimewaan dari aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi menganalisis unsur teks cerita fantasi adalah peserta didik dipermudah untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi tersebut dengan cara dijelaskan terlebih dahulu pengertian, aspek, dan juga langkah-langkah dalam mengidentifikasi teks cerita fantasi itu sendiri. Materi tersebut dapat dijelaskan melalui tampilan Microsoft PowerPoint yang dapat dikonversi menjadi *Lectora* secara langsung. Saat menampilkan sebuah cerita fantasi pun dapat ditambahkan gambar-gambar fantasi dan diedit dengan template dan background yang bervariasi, sehingga dapat menambah minat baca siswa. Aplikasi *Lectora Inspire* dapat membuat video dan audio pembelajaran. Dalam hal tersebut, cerita fantasi dapat disajikan dalam bentuk audio untuk didengarkan bersama-sama, dan dapat menambahkan cuplikan film fantasi dengan tujuan agar siswa lebih memahami pembelajaran cerita fantasi.

Pembelajaran teks cerita fantasi yang disajikan dengan tampilan lebih atraktif dan juga menarik mampu meningkatkan atau menambah minat belajar peserta didik, dengan begitu saat diberi latihan mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi dapat memudahkan dalam mengerjakannya. Dalam aplikasi *Lectora Inspire* juga dapat menambahkan berbagai permainan yang bervariasi, dengan begitu soal-soal latihan mengenai materi cerita fantasi dapat dikemas dalam bentuk permainan yang jenisnya sesuai dengan yang diinginkan. Siswa juga dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi yang dieksplorasi dan dikembangkan kembali dengan aplikasi *Lectore Inspire* dikarenakan dapat diakses melalui HTML5, *single file executable (.exe.)* dan juga CD-ROM.

Berdasarkan keistimewaan atau keunggulan dari aplikasi *Lectora Inspire* tersebut, peneliti tertarik pada aplikasi tersebut. Maka dari itu, media yang akan

dilakukan pengembangan yakni, aplikasi *Lectora Inspire* sebagai aplikasi berbasis *E-Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fantasi dengan tujuan pembelajaran mengidentifikasi unsur teks cerita fantasi peserta didik kelas VII SMPN 8 Prabumulih.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dikembangkan peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih?
4. Bagaimana mengetahui bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* efektif pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi untuk siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah peneliti jelaskan yakni sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih.

2. Menghasilkan prototipe atau rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih.
4. Mendeskripsikan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* efektif pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi untuk siswa kelas VII SMPN 8 Prabumulih.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas antara lain:

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini mempunyai manfaat untuk memberikan sebuah penelitian kebaharuan pengetahuan mengenai produk pengembangan sebuah media pembelajaran terkhusus pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada materi mengidentifikasi teks cerita fantasi mata pelajaran bahasa Indonesia.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

**a. Bagi Peserta Didik**, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada peserta didik agar dapat menggunakan media yang bervariasi, efektif dan efisien, menarik, tidak terikat dengan ruang kelas dan waktu, dan menantang dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi. Di sisi lain, peserta didik juga diharapkan mampu memberikan motivasi pada peserta didik lainnya untuk lebih aktif dan kreatif pada pembelajaran di kelas, serta dapat meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dalam memahami teks cerita fantasi.

**b. Bagi Guru**, hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu tenaga pendidik khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk menjadikan media



pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

**c. Bagi Sekolah,** hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada sekolah mengenai media interaktif yang efektif dan juga efisien untuk digunakan pada proses pembelajaran atau sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan mampu mengoptimalkan kualitas serta kuantitas proses pembelajaran dengan mengaplikasikan media yang sudah tersedia dan diuji di sekolah

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Walib. (2018). Model *Blended Learning* dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 7(1), 859-863.
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia For Learning: Methods and Development*. (Allyn & Bacon(ed)).
- Anggraini, R.H. (2016). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 221.
- Arikunto, S. (2008a, 2010b, 2012c, 2013d). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Elvi, H. (2017). Fungsi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan SMKN 1 Kuala Baru Aceh Singkil, *Education and Development*, 3(2), 102-107.
- Handayani, Riska. (2019). Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Pembangun Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 6 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.
- Mas'ud, Muhammad. (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Shonif.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nasution, Nurliana., dkk. (2019). *Buku Model Blended Learning*. Riau: Unilak Press.
- Nurhayati, Mulyadi E.P. & Subadiyono. (2018). Pengaruh *Online Peer Editing Berbasis E-Learning* terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama

- Dulmuluk. Prosiding Semnas KBSP V, Surabaya: 25 April 2018. Hal. 20-28.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3 (1), 171-187.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rizqiyah, Putri. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran (*Lectora Inspire*) Berbasis Multiple Level Representasi Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusdyaningtyas, Eva Tri. (2017). Pengembangan Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X SMA Bruderan Purwokerto. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.
- Shalikhah, Norma Dewi. (2016). Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Cakrawala*, 11(1), 108-113.
- Siyoto, S. & M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Surjono, Dwi Herman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryono, S., dkk. (2011). *Modul Lectora Inspire*. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan.

- Ulfatuzzahara, Trisna. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang. *Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 40-50.
- Wulandari, B., dkk. (2017). *Modul Pembuatan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yahya, Yindri. (2018). Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 14 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.