

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN CERITA BERAPLIKASI *LECTORA INSPIRE* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL KELAS VII SMP AL-ISLAM KRIAN

Al Kafa Yazid Bustomi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: albustomi@mhs.unesa.ac.id

Dosen Pembimbing: Dr. Suhartono, M.Pd

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*reserch and development*) dengan mengacu model 4D Thiagarajan yang diadaptasi menjadi 4P. Pada tahap pengembangan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* dinilai kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan melakukan uji coba. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, validasi, tes, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah: 1) proses pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: a) tahap pendefinisian, b) tahap perancangan, dan c) tahap pengembangan. Tahap pengembangan dilakukan penilaian kelayakan media dengan hasil validasi ahli media sebesar (97%). Berdasarkan hasil validasi ahli materi kelayakan materi dan isi media sebesar (96%), kelayakan penyajian media sebesar (100%), dan kelayakan kebahasaan media sebesar (100%). Berdasarkan hasil validasi guru bahasa Indonesia kelayakan tampilan media sebesar (100%), kelayakan materi media sebesar (98%), kelayakan penyajian media sebesar (88%), dan kelayakan kebahasaan media sebesar (100%). Berdasarkan hasil observasi aktivitas pendidik uji coba terbatas sebesar (80%), observasi aktivitas pendidik uji coba luas mengalami peningkatan menjadi (94%). Berdasarkan hasil belajar peserta didik uji coba terbatas diperoleh rata-rata sebesar (83) pada tugas 1 dan diperoleh rata-rata sebesar (85) berkategori pada tugas 2. Berdasarkan hasil belajar peserta didik uji coba luas diperoleh rata-rata sebesar (91) pada tugas 1 dan diperoleh rata-rata sebesar (80) pada tugas 2. Berdasarkan hasil angket respons peserta didik uji coba terbatas diperoleh (88%), dan hasil angket repons peserta didik uji coba luas diperoleh (89%). Berdasarkan hasil pengembangan media ini secara ilmiah terbukti dapat diterima dan diaplikasikan dalam pembelajaran menulis teks fabel.

Kata Kunci: *media pembelajaran, pengembangan, lectora inspire, teks fabel*

Abstract

This research aims to develop and test the feasibility of a storyboard media learning based on Lectora Inspire applications for learning writing fable text class VII SMP Al-Islam Krian. This is development research (*reserch and development*) by referring Thiagarajan 4D model which is adapted into 4P. In the development stage of the storyboard media based on Lectora Inspire application, the feasibility is assessed by media experts, material experts, Indonesian language teachers, and conducting trials. Data collection techniques used in this research are observation, interviews, validation, test, and the question form. The data obtained are analyzed by qualitative and quantitative descriptive. The results of this study are: 1) the process of learning media development is carried out through three stages: a) definition stage, b) design stage, and c) development stage. In the development stage, the media feasibility assessment is conducted with the validation result of media experts 97%. The validation result on material feasibility and media content is 96%, on the feasibility of media presentation 100%, and on media language feasibility 100%. Based on the validation of language teachers, the result of media feasibility is 100%, media content feasibility 98%, media presentation feasibility 88%, and media language feasibility 100%. The result of activity observation of limited trials educators is 80% and the result of activity observation of broad trials educators increases become 94%. Based on the learning outcomes of the limited trials students, an average of 83 is obtained in task 1 which and 85 in task 2 which. The result of the test participants generates an average of 91 which in task 1 and 80 which in task 2. Based on the result of respond questionnaire on limited trials students, a percentage 88% is obtained which and on broad trials students is 89%. Based on the results, the development of this media is scientifically proven to be accepted and applied in learning writing fable text.

Keyword: *learning, media development, lecvtora inspire, fable*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi pada era generasi milenial menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Dalam dunia pendidikan, teknologi dan informasi mengubah cara pandang, cara kerja, dan implementasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, muncul sistem pembelajaran berbasis multimedia yang melibatkan berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang dikemas menggunakan alat elektronik. Dewasa ini pembelajaran pada kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk *e-learning*. Pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran memudahkan guru untuk mengajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 berperan penting dalam mewujudkan pendidikan yang kreatif dan inovatif. Secara umum pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Terdapat perubahan yang mendasar pada pembelajaran bahasa Indonesia karena bahasa ditempatkan sebagai basis materi pembelajaran. Materi pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 ini berbasis teks.

Teks fabel merupakan satu diantara delapan teks yang dipelajari pada kelas VII SMP/MTs. Menurut Kemendikbud (2017:194), secara etimologis fabel berasal dari bahasa latin *fabulat*. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel juga disebut sebagai cerita moral. Fabel memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena dalam ceritanya terkandung pesan moral yang disajikan oleh penulis.

Perkembangan media pembelajaran saat ini semakin beragam dan kreatif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembaruan media pembelajaran di sekolah. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan belajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2009:3) jenis media pembelajaran, yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan. Selain keempat jenis media tersebut, jenis media elektronik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Adapun jenis-jenis dari media elektronik diantaranya adalah televisi, radio, komputer, dan internet.

Penggunaan media elektronik dapat dimanfaatkan sebagai pembuatan media pembelajaran yang dirancang melalui perangkat lunak seperti *software* dan aplikasi *lectora inspire*. Aplikasi tersebut diciptakan untuk memudahkan pendidik dalam merancang media. Oleh karena itu, guru diharuskan lebih fasih menggunakan

teknologi. Pendidik yang kurang familiar dengan teknologi akan sulit untuk membuat media pembelajaran berbasis elektronik. Pendidik hanya menggunakan fasilitas media yang ada seperti modul dan buku teks sehingga pembelajaran kurang efektif. Kurang efektifnya pembelajaran akan berakibat pada peserta didik yang bosan dan sulit untuk menerima materi pembelajaran.

Aplikasi *lectora inspire* merupakan *software* yang mudah digunakan untuk membuat media interaktif. Penggunaan aplikasi *lectora inspire* belum banyak digunakan karena jarang yang mengetahuinya. Aplikasi *lectora inspire* memiliki menu yang mempermudah untuk merancang media pembelajaran interaktif, diantaranya: (1) memiliki menu untuk menambah tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, (2) tersedia menu untuk mengolah soal evaluasi, (3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video, dan animasi, (4) tersedia *template* yang lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran, (5) cara penggunaan yang mudah dan memiliki banyak keunggulan (Sudarmaji, 2015:5).

Media papan cerita merupakan media yang diintegrasikan dalam aplikasi *lectora inspire*. Media ini digunakan sebagai fasilitas untuk menyusun teks fabel. Media ini berisi kolom untuk membuat kerangka cerita. Terdapat kertas untuk menuliskan paragraf yang telah disusun. Media ini digunakan untuk aktivitas sebelum menulis. Diawali dengan membuat kerangka berupa susunan cerita atau gambar, kemudian dikembangkan menjadi sebuah paragraf. Hal tersebut digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam memunculkan ide dan kreativitas menulis. Pengembangan media papan cerita ini digabung dengan aplikasi *lectora inspire* sehingga menghasilkan media pembelajaran yang saling terintegrasi.

SMP Al-Islam Krian merupakan sekolah Islam rujukan. Sekolah ini memiliki komitmen tinggi terhadap penguasaan dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dengan landasan Iman dan Taqwa. SMP Al-Islam dipilih sebagai tempat penelitian karena terdapat dua fenomena yaitu, sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* dan proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi. Peserta didiknya memiliki karakteristik kritis dan berantusias tinggi terhadap pembelajaran. Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. Pendidiknya memiliki karakteristik yang kreatif dan inovatif dalam menunjang proses pembelajaran. Untuk mencapai komitmen dan menciptakan pembelajaran yang aktif dibutuhkan media pembelajaran baru. Berdasarkan fenomena tersebut tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran papan cerita

beraplikasi *lectora inspire* pada pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP.

Sejalan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan deskripsi tentang

- 1) proses pengembangan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* pada pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian.
- 2) kualitas media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* pada pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian.
 - a) Kevalidan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* pada pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian.
 - b) Keefektifan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* pada pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian.
 - c) Kepraktisan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* pada pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian.

1. Konsep Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan dan informasi dari sumber kepada penerima. Sadiman dkk (2010:6), menyatakan media merupakan alat fisik yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Media pembelajaran menyajikan pesan serta rangsangan belajar untuk peserta didik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar menumbuhkan minat, motivasi, dan pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk penyaluran pesan dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran.

2. Media Papan Cerita

Media pembelajaran papan cerita adalah media yang digunakan untuk merancang cerita. Media ini menurut Munadi (2010:121), adalah rangkaian kejadian yang digunakan untuk aktivitas sebelum menulis. Media ini bertujuan merancang tata urutan peristiwa, menyusun kesinambungan cerita, dan mengembangkan diri dalam menulis diawali dengan membuat kerangka. Setelah itu, kemudian dikembangkan menjadi paragraf utuh. Media ini dikolaborasikan dengan aplikasi *lectora inspire*. Penggabungan media ini dikemas menjadi aplikasi yang menarik sehingga memiliki dua fungsi,

yaitu untuk mempermudah penjelasan materi teks fabel dan memfasilitasi peserta didik pada kegiatan menyusun teks fabel.

3. Perkembangan Aplikasi *Lectora Inspire*

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berkembang pesat. Banyak aplikasi baru diciptakan untuk memenuhi kebutuhan belajar pada era generasi milenial. Media pembelajaran berbasis multimedia memberikan kemudahan bagi dunia pendidikan. Produk media pembelajaran interaktif banyak dikembangkan saat ini adalah *Lectora Inspire Software*.

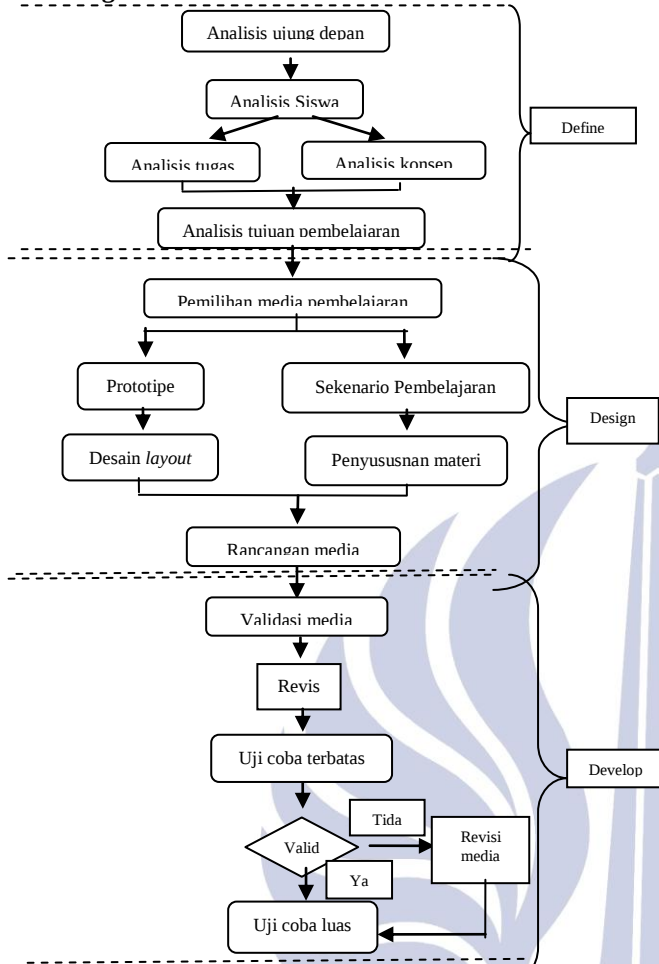
Lectora inspire adalah *authoring tool* untuk merancang konten *E Learning* yang dikembangkan oleh perusahaan Trivantis. *Lectora inspire* mampu menciptakan kursus *online* cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermik di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 (Mas'ud, 2013:1). Konten yang digunakan dalam *lectora inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai format seperti *HTML*, *single file*, *CD-ROM*.

4. Konsep Teks Fabel

Cerita fabel merupakan cerita yang menggambarkan kehidupan binatang yang hidup dan bertingkah laku seperti manusia. Menurut Mahsun (2014:19), secara etimologis, fabel berasal dari bahasa Latin *Fibula*. Fabel merupakan cerita kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel bercerita dengan sudut pandang eksplisit. Dewasa ini cerita fabel tidak hanya ditunjukkan kepada anak-anak, tetapi juga kepada orang dewasa. Fabel (*fable*) adalah cerita binatang yang berpersonifikasi karakter manusia. Binatang yang dijadikan tokoh dalam cerita memiliki kemampuan untuk berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagai manusia (Nurgyantoro, 2004:115). Cerita fabel pada umumnya tidak panjang dan secara jelas mengandung ajaran moral.

METODE

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4D. Model ini terdiri atas 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasi menjadi model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trianto, 2007:65). Dalam penelitian ini digunakan tiga tahapan, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Tahapan *disseminate* tidak dilakukan karena tahap ini tidak berkaitan langsung dalam bidang akademis.

Rancangan Penelitian

Gambar 2.1 : Rancangan pengembangan 3D (Trianto:2007:66)

Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan teknik sebagai berikut.

- 1) Untuk mengumpulkan data pada masalah pertama, digunakan teknik observasi. Observasi yang dilakukan adalah pengamatan secara langsung tentang keadaan sekolah dan kebutuhan peserta didik. Selain itu juga digunakan lembar catatan reflektif yang berisi proses dan tahapan pengembangan media pembelajaran.
- 2) Untuk mengumpulkan data pada masalah kedua, terperinci sebagai berikut.
 - a. Data pada masalah butir 2a, dikumpulkan menggunakan teknik validasi. Teknik validasi digunakan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik validasi ini diisi oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia sebelum diuji cobakan.
 - b. Data pada masalah butir 2b, dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sedangkan teknik observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas guru dan peserta didik.
 - c. Data pada masalah butir 2c, dikumpulkan menggunakan teknik angket respon peserta didik. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Data Penelitian

Data penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pemecahan masalah pada butir 1.2.

- 1) Untuk memecahkan masalah pertama, data penelitian ini adalah deskripsi produk yang dikembangkan, yaitu berupa media pembelajaran papan cerita berbasis aplikasi *lectora inspire*.
- 2) Untuk memecahkan masalah kedua, data penelitian ini terinci sebagai berikut.
 - a. Data penelitian untuk memecahkan masalah butir 2a adalah skor hasil penilaian validator praktisi terhadap produk melalui angket validasi.
 - b. Data penelitian untuk memecahkan masalah butir 2b adalah skor hasil belajar peserta didik melalui tes dan hasil observasi guru.
 - c. Data penelitian untuk memecahkan masalah butir 2c adalah skor hasil angket respon peserta didik dan guru terhadap produk yang dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan empat instrumen, yaitu lembar observasi, lembar validasi, lembar tes hasil belajar dan angket.

- 1) Untuk mengumpulkan data pada masalah pertama, digunakan lembar angket kebutuhan peserta didik untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan peserta didik. Lembar catatan reflektif berisi proses dan tahapan pengembangan media pembelajaran.
- 2) Untuk mengumpulkan data pada masalah kedua, terperinci sebagai berikut.
 - a. Data pada masalah butir 2a, digunakan lembar validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. dalam lembar validasi ini berisi tentang aspek-aspek yang dinilai oleh validator ahli dan guru bahasa Indonesia.
 - b. Data pada masalah butir 2b, digunakan lembar observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

- c. Data pada masalah butir 2c, digunakan lembar angket peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, validasi ahli, validasi guru bahasa Indonesia, dan peserta didik.

Teknik Penganalisisan Lembar Validasi

Data validasi ahli dan guru, dapat dianalisis secara kuantitatif dengan rumus sebai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase yang dicar

f = Jumlah skor validator

N= Jumlah skor maksimal (Sudijono, 2010:43)

Teknik Penganalisisan Lembar Observasi

Hasil observasi uji coba luas dapat dianalisis secara kuantitatif dan diketahui keefektifanya dengan rumus sebai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase yang dicari

f = Jumlah skor validator

N= Jumlah skor maksimal

(Sudijono, 2010:43)

Teknik Penganalisisan Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menghitung presentase ketuntasan nilai KKM. Analisis hasil belajar dilakukan dengan langkah-langkah sebagi berikut:

Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan pada KKM yang ada disekolah.

NO	Interval	Frekuensi (f)
1		Jumlah yang tuntas
2		Jumlah yang tidak tuntas

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media papan cerita berbasis aplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel dengan model 4D Thiagarajan.

• Pendefinisian (*Dfine*)

Pada pendefinisian dilakukan lima kegiatan, yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut penjelasanya.

a. Analisis Ujung Depan

Pada analisis ujung depan ditetapkan bahwa media yang dikembangkan disusun berdasarkan kurikulum dan silabus. Kurikulum dan silabus dianalisis untuk menentukan jenis media dan materi yang tepat. Analisis kurikulum dan silabus dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada standar kompetensi. Kurikulum dan silabus digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan materi media pembelajaran. Setelah dilakukan analisis pada silabus ditetapkan dua kompetensi dasar, yaitu:

1) KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca maupun di dengar.

2) KD 4.12 memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca maupun di dengar.

Pemilihan KD tersebut didasarkan pada masalah yang dialami oleh peserta didik.

Selanjutnya dilakukan analisis ujung depan pada tanggal 22 januari 2018. Hasil yang diperoleh dari analisis ujung depan adalah data wawancara pendidik dan peserta didik. Berdasarkan data wawancara (1) kurikulum yang digunakan di SMP Al-Islam Krian adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Kurikulum tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan media.

(1) Pendidik : Pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan sesuai dengan krikulum dan silabus yang terbaru. (PND1).

Setalah menganalisis kurikulum dan silabus, pemilihan kelas sebagai subjek penelitian digunakan dengan metode *random sampling*. Berdasarkan data (2) penggunaan metode tersebut dilakukan karena di SMP Al-Islam tidak memiliki kelas khusus. Oleh sebab itu penentuan peserta didik dan pemilihan kelas dilakukan dengan menggunakan metode tersebut.

- (2) Pendidik : Kebetulan di SMP ini tidak dibuat kelas khusus mas, semua siswa disama ratakan. kelas VII-A sampai Kelas VII-I memiliki jumlah peserta didik yang sama, yaitu 30 anak setiap kelas. Pemberian bobot materi pada setiap kelas diberikan berdasarkan silabus. Perlakuan setiap kelas sama, tidak ada kelas khusus yang mendapat pembelajaran tambahan. (PND2).
- (3) Pendidik : Untuk memilih kelas, penggunaan metode random sampling tepat digunakan untuk memilih kelas yang dijadikan subjek penelitian anda. (PND3).

Berdasarkan data wawancara (3) metode tersebut tepat digunakan untuk memilih kelas uji coba terbatas dan kelas uji coba luas. Pemilihan kelas dengan menggunakan metode tersebut bertujuan agar tidak terpusat pada kelas yang terlihat unggul. Hasil pemilihan kelas dari metode *random sampling* ditetapkan kelas VII-G dan VII-H sebagai subjek penelitian. Kelas VII-G ditetapkan sebagai kelas untuk uji coba terbatas dengan jumlah 10 peserta didik, sedangkan kelas VII-H digunakan sebagai kelas untuk uji coba luas dengan jumlah 30 peserta didik

b. Analisis Peserta didik

Peserta didik yang mengikuti uji coba terbatas dan uji coba luas adalah peserta didik kelas VII-G dan kelas VII-H SMP Al-Islam Krian. Subjek penelitian untuk uji coba terbatas berjumlah 10 peserta didik, sedangkan untuk uji coba luas berjumlah 30 peserta didik.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan kembali pada tanggal 25 Januari 2018. Analisis peserta didik tersebut bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran menulis teks fabel. Berikut data dan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik.

Tabel 4.1 Identifikasi kebutuhan peserta didik

Ind	1	2	3	4	5	6	7	8
Skor	29	19	19	27	25	25	19	23
Ket	A	A	A	A	A	A	B	B

9	10	11	12	13	14	15
24	22	21	24	15	26	13
A	B	A	B	B	B	C

c. Analisis Tugas

Peserta didik mendapatkan dua tugas, yaitu tes tulis dan tes keterampilan. Tugas individu tes tulis bertujuan untuk mengukur pengetahuan peserta didik pada materi teks fabel yang sudah disampaikan. Tugas 1 berisi soal pilihan ganda dan soal uraian yang disajikan dalam media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel. Tugas individu ketrampilan bertujuan untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam menulis teks cerita fabel. Tugas 2 berisi perintah untuk menyusun teks cerita fabel dengan menggunakan media papan cerita.

d. Analisis konsep

Konsep media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel adalah media yang berbentuk aplikasi dengan format exe. Media ini berkomponen tombol dan berisi animasi 3D. Tampilan utama media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks cerita fabel ini memiliki enam tombol menu, yaitu tombol menu kompetensi, tombol menu materi, tombol menu menulis, tombol menu evaluasi, tombol menu pustaka, dan tombol menu profil.

e. Analisis tujuan

Tujuan pembelajaran pada media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran teks fabel, yaitu KD 3.12 (1) mampu menjelaskan karakteristik struktur dan kebahasaan fabel, dan (2) mampu mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks fabel. KD 4.12 (1) mampu merencanakan penulisan cerita fabel, (2) mampu menulis cerita fabel, dan (3) mampu memerankan isi cerita fabel.

• Perancangan (design)

a. Pemilihan format

Aplikasi yang digunakan untuk penyusunan media adalah *lectora inspire* V17. Format media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* adalah exe. Format *template* media ini berukuran 17x31 cm. Jenis teks yang digunakan adalah comic san MT, TMR, dan book antiqua. Format isi media, yaitu cover, petunjuk penggunaan, menu, kompetensi, materi, menulis, evaluasi, pustaka, dan profil.

b. Desain awal

Media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel dikembangkan dengan desain awal sebagai berikut.

(1) Sampul Depan



(2) Judul

Judul awal yang digunakan pada media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* adalah teks cerita fabel.

(3) Tema

Tampilan awal tema yang digunakan dalam media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks cerita fabel adalah pemandangan bawah laut dan biotanya.

(4) Tampilan menu



Tampilan awal menu berisi enam pilihan, yaitu kompetensi, materi, menulis, evaluasi, pustaka, dan profil. Berikut penjelasannya.

(5) Tampilan menu materi



Tampilan menu awal materi terdapat tiga pilihan menu, yaitu 1) pengertian teks cerita fabel, 2) struktur teks cerita fabel, dan 3) kebahasaan teks fabel.

(6) Tampilan menu menulis



Tampilan awal menu menulis terdapat enam pilihan tahap menulis teks cerita fabel. berikut penjelasan masing-masing tahap.

• Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi

Tahap validasi dilaksanakan oleh validator ahli dan pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia. Tahap ini menghasilkan nilai kelayakan media, kelayakan materi dan isi, penyajian, dan kebahasaan. Tahap validasi kelayakan media dilakukan oleh validator ahli media, yaitu Dr. Fajar Arianto, M.Pd. dosen dari jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan. Tahap validasi kelayakan materi dan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan kebahasaan dilakukan oleh validator ahli materi, yaitu J. Parmin, M.Hum. dosen dari jurusan bahasa dan sastra Indonesia.

b. Uji coba (terbatas dan luas)

Tahap uji coba dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 19-21 februari 2018 dengan jumlah 10 peserta didik kelas VII-G dan uji coba luas dilakukan pada tanggal 26-28 februari 2018 dengan jumlah 30 peserta didik kelas VII-H. Tahap uji coba terbatas dan luas menghasilkan data dari nilai tugas peserta didik, angket observasi pendidik, dan angket respons peserta didik.

c. Tahap revisi

Tahap ini dilakukan setelah mendapat hasil dari validasi draf 1 dan uji coba terbatas. Setelah

mendapatkan nilai dan komentar dapat dilakukan perbaikan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran. Berikut hasil revisi media pembelajaran.

• Kualitas media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fable

a. Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran diketahui setelah proses validasi dilakukan. Validasi dilakukan oleh validator ahli dan pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia. Validasi ahli media dan ahli materi. berikut hasil rekapitulasi validasi ahli yang meliputi kelayakan tampilan media, kelayakan materi dan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa.

No	Komponen	Penilaian	Kriteria
1	Tampilan media	97%	Sangat baik
2	Materi dan isi	96%	Sangat baik
3	Penyajian	100%	Sangat baik
4	Kebahasaan	100%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh nilai 97% pada aspek kelayakan media, nilai tersebut berkategori sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh nilai 96% pada aspek kelayakan materi, nilai tersebut berkategori sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh nilai 100% pada aspek kelayakan penyajian, nilai tersebut berkategori sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh nilai 100% pada aspek kelayakan kebahasaan, nilai tersebut berkategori sangat baik.

Hasil validasi selanjutnya dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia. berikut hasil rekapitulasi validasi yang meliputi kelayakan tampilan media, kelayakan materi dan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa.

No	Komponen	Penilaian	Kriteria
1	Tampilan Media	100%	Sangat Baik
2	Materi dan isi	98%	Sangat Baik
3	Penyajian	88%	Sangat Baik
4	Kebahasaan	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik mata pelajara bahasa Indonesia diperoleh nilai pada aspek kelayakan tampilan media adalah 100%, nilai tersebut berkategori sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik mata pelajara bahasa Indonesia diperoleh nilai pada aspek kelayakan

materi dan isi adalah 98%, nilai tersebut berkategori sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia diperoleh nilai pada aspek kelayakan penyajian adalah 88%, nilai tersebut berkategori sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia diperoleh nilai pada aspek kelayakan kebahasaan adalah 100%, nilai tersebut berkategori sangat baik.

b. Keefektifan

Data keefektifan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel diperoleh dari hasil rekapitulasi aktivitas pendidik dan hasil belajar peserta didik. Berikut data hasil rekapitulasi lembar observasi aktivitas pendidik dan hasil belajar peserta didik.

Observasi aktivitas pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui kondisi dan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai observer. Berikut hasil nilai observasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada uji coba terbatas dan luas.

No	Keterangan	Penilaian	Kriteria
1	Uji coba terbatas	80%	baik
2	Uji coba luas	94%	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada uji coba terbatas didapat nilai 80 dan pada uji coba luas didapat nilai 94. Hasil tersebut menunjukan perubahan signifikan setelah dilakukan evaluasi dan revisi pada uji coba terbatas. Hasil uji coba luas didapat nilai sangat baik sehingga media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel efektif untuk digunakan.

Hasil belajar peserta didik bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel. Data nilai hasil belajar peserta didik diambil dari nilai tugas 1 dan nilai tugas 2. Berikut rekapitulasinya.

No	Keterangan	Rata-rata	Kriteria
1	Uji coba terbatas T1	83	Sangat baik
2	Uji coba terbatas T2	85	Sangat baik
3	Uji coba luas T1	91	Sangat baik
4	Uji coba luas T2	80	Baik

Berdasarkan diagram di atas uji coba terbatas tugas 1 mendapat nilai rata-rata lebih tinggi dari pada uji coba terbatas tugas 2. Pada uji coba terbatas tugas 1 mendapat nilai rata-rata lebih tinggi karena tugas yang diberikan berupa tes yang berisi soal pilihan ganda dan soal uraian. Pada uji coba terbatas tugas 2 mendapat nilai lebih rendah karena tugas yang diberikan lebih berat dari tugas 1, yaitu menyusun teks cerita fabel.

Pada uji coba luas tugas 1 nilai rata-rata yang diperoleh lebih tinggi dari pada uji coba terbatas 1. Pada uji coba luas tugas 1 mendapat nilai rata-rata lebih tinggi karena sesudah dilakukan evaluasi dan revisi sehingga peserta didik pada uji coba luas mendapatkan nilai lebih baik. Pada uji coba luas tugas 2 nilai rata-rata yang diperoleh lebih rendah dari pada uji coba terbatas tugas 2. Rendahnya nilai tersebut dikarenakan pada saat uji coba luas tugas 2 dilakukan pada jam ke 5-6, sedangkan uji coba terbatas 1 dilakukan pada jam ke 1-2. Perbedaan jam pembelajaran mempengaruhi hasil tugas peserta didik pada uji coba terbatas dan luas. Perbedaan hasil tersebut tidak mempengaruhi keefektifan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel karena hasil belajar peserta didik pada uji coba luas dan terbatas berklasifikasi sangat baik.

c. Kepraktisan

Data kepraktisan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran teks fabel diperoleh dari hasil angket respons peserta didik. Angket respons peserta didik di bagikan setelah uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan. Berikut data hasil rekapitulasi respons peserta didik.

No	Keterangan	Penilaian	Kriteria
1	Uji coba terbatas	88%	Sangat baik
2	Uji coba luas	89%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas hasil respons peserta didik terhadap media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel mendapat nilai 88% pada uji coba terbatas dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba luas mendapat nilai 89% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba terbatas dan uji coba luas nilai yang diperoleh mengalami peningkatan. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan 1% setelah dilakukan evaluasi dan revisi. Jadi media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel sangat layak untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan berikut, dijelaskan mengenai kelayakan dan pencapaian penelitian pengembangan media pembelajaran beraplikasi *lectora inspire* untuk menulis teks fable.

Peranan penting penggunaan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fable

Media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk menulis teks fabel memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dikelas VII smp media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran berperan penting untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat pendidik menyampaikan materi pembelajaran. sehingga pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik lebih fokus dan memperhatikan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran secara tidak sadar penggunaan media pembelajaran tersebut dapat menimbulkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. Media pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik dalam mencari informasi.

Kelebihan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* dalam perancangan dan penggunaannya

Penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran peserta didik dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran sehingga pendidik hanya sebagai fasilitator. Kondisi tersebut menjadikan produk hasil pengembangan mampu menjembatani permasalahan yang dialami oleh peserta didik dan pendidik saat proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik aktif ditunjukkan dengan kegiatan diskusi dengan menggunakan media yang ditampilkan. Proses tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Munadi (2013:152), tentang pembelajaran berbasis multimedia interaktif bahwa kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik, yang artinya media pembelajaran dapat menggantikan posisi pendidik sebagai sumber belajar. Selain media interaktif, penggunaan media *e-learning* untuk kegiatan pembelajaran sangat efektif karena pembelajaran dilakukan secara mandiri. sejalan dengan penelitian Loyana dkk (2017), tentang *authoring tool untuk video interaktif* konten untuk belajar pemrograman bahwa pembelajaran menggunakan metode *authoring* sangat efektif digunakan. peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih baik dari penggunaan media pada umumnya. Selain itu, pendidik

juga dapat merancang media tersebut secara mandiri dan mendistribusikan kepada peserta didik.

Pengaruh media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* dalam kegiatan pembelajaran teks fabel

Pada era generasi milenial kegiatan menulis tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 adalah berbasis teks. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* ini dapat membantu peserta didik dalam kegiatan menulis. Selain itu, peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* karena memiliki tampilan yang menarik. Dampak penggunaan media ini peserta didik memperoleh perubahan yang baru dalam proses pembelajaran.

Media papan cerita digunakan untuk memunculkan kreativitas peserta didik. Dalam kegiatan menulis dengan menggunakan papan cerita, peserta didik harus terlebih dahulu menggambar pada papan cerita sesuai dengan urutan yang disusun. Media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* sangat efektif digunakan karena peserta didik menulis dengan teknik menggambar terlebih dahulu. Teknik tersebut sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Suyatno (2004: 81), menurutnya dalam kegiatan menulis terdapat lima teknik yang harus diperhatikan, satu di antara teknik yang ada adalah teknik menulis dengan gambar. Teknik menulis dengan gambar adalah menulis dengan mengacu gambar yang disediakan oleh pendidik. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat menulis dengan cepat berdasarkan gambar yang dilihat. Dari gambar tersebut peserta didik dapat membuat tulisan secara runtut, jelas dan logis berdasarkan gambar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel kelas VII SMP Al-Islam Krian, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media

Pengembangan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel mengacu pada model pengembangan 4D Thiagarajan yang telah diadaptasi menjadi 4P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, keterbatasan biaya, dan tidak berkaitan langsung dengan kegiatan akademis. Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis ujing depan,

analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan dilakukan pemilihan media pembelajaran, perancang tampilan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire*, dan pembuatan media pembelajaran. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi, uji coba, dan revisi. Hasil dari validasi dan uji coba digunakan sebagai dasar revisi media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Kualitas Media

Kualitas media diukur dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel sangat valid digunakan. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia. Perincian kevalidan, adalah sebagai berikut 1) hasil validasi dari ahli media sangat layak dengan persentase 97%, 2) hasil validasi dari ahli materi pada kelayakan materi dan isi sangat valid dengan persentase 96%, 3) hasil validasi dari ahli materi pada aspek kelayakan penyajian sangat valid dengan persentase 100%, 4) hasil validasi dari ahli materi pada aspek kebahasaan sangat valid dengan persentase 100%, 5) hasil validasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada aspek tampilan media sangat valid dengan persentase 100%, 6) hasil validasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada aspek kelayakan materi sangat valid dengan persentase 98%, 7) hasil validasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada aspek kelayakan penyajian sangat valid dengan persentase 88%, dan 8) hasil validasi dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada aspek kebahasaan sangat valid dengan persentase 100%.

Media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel sangat efektif digunakan. Perincian keefektifan, adalah sebagai berikut: 1) aktivitas pendidik pada tahap uji coba terbatas efektif dengan persentase 80%, 2) aktivitas pendidik pada tahap uji coba luas sangat efektif dengan persentase 94%, 3) hasil belajar peserta didik uji coba terbatas sangat efektif dengan rata-rata 83 pada tugas 1 dan 85 pada tugas 2, dan 4) hasil belajar peserta didik uji coba luas sangat efektif dengan rata-rata 91 pada tugas 1 dan efektif dengan rata-rata 80 pada tugas 2.

Media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel sangat praktis digunakan. Perincian kepraktisan, adalah sebagai berikut: 1) hasil respons peserta didik uji coba terbatas sangat praktis dengan persentase 88%, dan 2) hasil respons peserta didik uji coba luas sangat praktis dengan persentase 89%. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media ini sangat

layak digunakan sebagai media interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Saran

penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik, peserta didik, pengelola sekolah, dan peneliti.

- 1) Pendidik yang memanfaatkan penelitian ini disarankan menggunakan PC /laptop yang terdapat DVD RW Drive untuk mengoprasikan aplikasi sebagai media pembelajaran dan mengetahui konsep dasar penggunaan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* agar pembelajaran berjalan efektif.
- 2) Peserta didik yang memanfaatkan penelitian ini disarankan untuk memahami dan membaca buku panduan untuk mengoprasikan media ini, memahami materi secara tuntas agar materi yang disampaikan bermakna, dan menerapkan langkah yang disajikan dalam media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel.
- 3) Pengelola sekolah yang memanfaatkan penelitian ini disarankan untuk menyebarkan produk kepada peserta didik dan Pendidik bahasa Indonesia, dan memfasilitasi peserta didik untuk belajar bersama dengan menggunakan media pembelajaran papan cerita beraplikasi *lectora inspire* untuk pembelajaran menulis teks fabel di lab komputer sekolah.
- 4) Peneliti yang memanfaatkan penelitian ini disarankan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam penelitian ini guna menyempurnakan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adian, Dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Ahmadi, Anas. 2015. *Psikologi Menulis*. Yogyakarta: Ombak.
- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arum W, Pradita. *Keefektifan Teknik Papan Cerita Dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Fabel Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Patuk*. (pdf): Universitas negeri Yogyakarta.

- Dewi, Tiara. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Lectora Inspire Dengan Metode Self Directed Learning Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Jetis Bantul* (pdf). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Faruk, Alfensi. 2014. *Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course*. Jurnal ISBN 978-979-99314-8.
- Iskandarwassid, 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Liftika, Sella. 2017. *Pengembangan Media Tunnel Book Untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 26 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Negeri Surabayakan.
- Loyana, rifka, Dkk. 2017. *Authoring Tool For Interactive Video Content For Learning Programming*. Jurnal Procedia Ilmu Komputer Vol. 116 (2017) 37-44 39.
- Mahsun. 2014. *Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kutikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mas'Ud, Muhammad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Meida Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nurgyantoro, Burhan. 2004. *Sastra Anak: Persoalan Genre*. Jurnal sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 16 (2)
- Putrayasa, Ida Bagus. 2008. *Kajian Morfologi*. Bandung: Refika Aditama.
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Yogyakarta: Gava Media.
- Publishers. A general text on The Instructional design process.
- Salikah, Norma D. 2016. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Magelang. Vol. 11 (1).
- Sudarmaji, Andy. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Sistem AC* (pdf). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sujiono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Wati, Egarima. 2016. *Pengembangan Media pembelajran*. ____: Kota pena.

(Times New Roman 10, Regular, spasi 1, spacing before 6 pt, after 6 pt).