

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERGAMBAR BERBASIS *DRAW CARTOONS 2* PADA PEMBELAJARAN TEKS CERITA FANTASI KELAS VII SMP NEGERI 1 RAWALO BANYUMAS

Ririn Andriani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

Email : ririnandriani104@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: 1) Knowing the process of developing illustrated video media based on draw cartoons 2 in learning fantasy story texts for class VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas; 2) Knowing the effectiveness of developing illustrated video media based on draw cartoons 2 in learning fantasy story texts for class VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas.

This type of research and development uses Research and Development (R&D) procedures with the ADDIE model. The research was carried out at SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas for the 2020/2021 academic year. This study used a small-scale trial totaling 12 students of class VII F. The ADDIE development procedure in this study went through several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study uses data collection techniques in the form of media expert validation, material expert validation, student response questionnaires, pre-test, and post-test.

The results showed: 1) The process of developing Picture Video Media Based on Draw Cartoons 2 in the Learning of Fantasy Story Texts for Class VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas. The media development process uses the Draw Cartoons 2 application with the ADDIE method. Learning outcomes using the learning media increased based on the pre-test and post-test scores. 2) The Effectiveness of Development of Picture Video Media Based on Draw Cartoons 2 In learning Fantasy Story Text for Class VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas, the learning media based on Draw Cartoons 2 is effectively used in learning activities. This can be seen from the implementation of the learning activities and the average value of pre-test 56.67 and post-test 69.58.

Keywords: *Development, Learning Media, Fantasy Story Text, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui proses pengembangan media video bergambar berbasis *draw cartoons 2* pada pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas; 2) Mengetahui keefektifitas pengembangan media video bergambar berbasis *draw cartoons 2* pada pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas.

Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil berjumlah 12 siswa kelas VII F. Prosedur pengembangan ADDIE pada penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respons siswa, *pre-test*, dan *post-test*.

Hasil penelitian menunjukkan: : 1) Proses Pengembangan Media Video Bergambar Berbasis *Draw Cartoons 2* Pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas. Proses pengembangan media tersebut menggunakan aplikasi *Draw Cartoons 2* dengan metode ADDIE. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut meningkat berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*. 2) Keefektivitas Pengembangan Media Video Bergambar Berbasis *Draw Cartoons 2* Pada pembelajaran Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas yaitu media pembelajaran berbasis *Draw Cartoons 2* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari implementasi pada kegiatan pembelajaran dan nilai rata-rata *pre-test* 56.67 dan *post-test* 69.58.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Teks Cerita Fantasi, ADDIE

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan proses yang sangat banyak menggunakan komunikasi terhadap siswa, proses pembelajaran sangat memerlukan media pendukung yang strategis dalam pembelajaran. Tanpa menggunakan media komunikasi yang strategis interaksi belajar mengajar tidak akan terjalin sangat baik. Oleh sebab itu, peran media dalam pembelajaran sangat penting.

Menurut Degeng dalam Jerry Raditta Ponza, Putu dkk (dalam Parmiti 2014:5) “Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa”. Selain itu pembelajaran juga harus dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menciptakan suasana di dalam kelas yang sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan karakter siswanya. Perkembangan yang digunakan juga harus memotivasi pada tiap generasi supaya generasi tersebut terdidik dengan perkembangan teknologi.

Menggunakan media pembelajaran di era sekarang merupakan suatu keharusan. Media yang baik dapat sangat membantu untuk menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga informasi yang diberikan dapat

diterima dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya sangat berpengaruh apalagi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang kebanyakan konteksnya bercerita. Berdasarkan materi yang akan dibahas kebanyakan menggunakan media yang monoton yang membuat siswanya bosan dan lebih memilih untuk hanya mendengarkan saja.

Menurut Handayani, Siska dalam Agustini, Ketut (2018) mengetahui pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam menangkap pembelajaran setelah diterapkan ke dalam sebuah video. Pengajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses yang diarahkan untuk membimbing, mendorong, mengembangkan dan membina kemampuan berbahasa dengan baik, aktif maupun pasif, serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia itu sangat penting untuk memahami karakter suatu bangsa.

Dengan demikian perlu adanya media yang mendukung proses pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan produktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Media yang digunakan harus dibuat

semenarik mungkin dan tidak monoton dalam pengambilan kegunaanya.

Peneliti telah melakukan observasi yang dilaksanakan di sekolah. Rendahnya tingkat belajar siswa dalam menanggapi pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas menjadi masalah yang sangat penting dalam dunia Pendidikan. Dalam pembelajaran teks cerita fantasi siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Rawalo Banyumas yang disebabkan faktor guru, faktor siswa dan faktor media yang kurang dimanfaatkan dengan baik. Faktor yang berasal dari guru berupa penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan menarik. Selama ini dalam pembelajaran teks cerita fantasi hanya memberikan teori saja sehingga daya pikir siswa kurang berkembang dan kreatif. Pembelajaran dilakukan secara singkat sehingga kurang optimal. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa turut aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menunjang daya berpikir siswa menjadi kreatif khususnya dalam materi teks cerita fantasi. Faktor dari siswa, yang pertama, yaitu berupa rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak ada gunanya. Untuk mengubah anggapan tersebut, guru harus mampu memberikan motivasi kepada siswa yang berisi pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari atau dalam dunia pekerjaan. Faktor dari

siswa, yang kedua yaitu siswa kurang dalam menanggapi materi yang disampaikan. Siswa hanya mendengarkan pada saat mendapat tugas dari guru. Siswa masih merasa enggan dalam mempelajari teks cerita fantasi apabila tidak mendapatkan tugas dari guru. Untuk meningkatkan keterampilan, siswa seharusnya lebih banyak lagi diberi pemahaman yang terarah. Faktor dari siswa, yang ketiga yaitu siswa merasa bingung ketika diminta untuk merespon pembelajaran yang berlangsung. Sebagian dari siswa masih kesulitan karena mereka tidak tahu apa yang harus mereka pahami tentang teks cerita fantasi. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut peneliti memilih media video bergambar dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Media video bergambar berbasis *draw cartoons 2* pada pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 01 Rawalo Banyumas untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

Teks cerita fantasi adalah suatu genre teks narasi yang memiliki kisah yang penuh imajinasi dan khayalan yang melebihi realita atau kisah nyata (Kemendikbud, 2017: 44). Teks narasi sendiri adalah teks yang menceritakan suatu kisah. Dapat disimpulkan bahwa teks fantasi adalah teks narasi yang mengisahkan kisah fantasia tau imajinasi.

2. Pembahasan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia bergambar ini adalah penelitian dan

pengembangan (*Research and Development/ R&D*), karena R&D merupakan media penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407). Ali Maksum (2012: 79), mengemukakan istilah produk ini bisa diartikan sebagai perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*), seperti model pembelajaran interaktif, model bimbingan dan sebagainya.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam dunia pembelajaran secara menarik dan inovasi guna merangsang agar materi yang disampaikan dapat tertangkap oleh siswa dengan baik. Produk tersebut harus diuji keefektifannya agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat dan dapat membantu guru serta siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal serupa juga dipaparkan oleh Sugiyono (2010:407) mengungkapkan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang kreatif yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut adalah penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Teguh dalam Romiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan

pengembangan, sistematis sebagai aspek procedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dalam upaya pemecahan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dalam belajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implemetation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan subyek coba yaitu kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas dengan uji coba kelompok kecil pada pembelajaran teks cerita fantasi dengan jumlah siswa yaitu 12 siswa.

Teknik dan instrument pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, wawancara, angket (ahli media, ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa), tes (*pre-test*, *post-test*). Hasil analisis data dilakukan menggunakan SPSS 25, dengan demikian jika hasil akhir yang didapatkan oleh analisis data tersebut sesuai dan berdistribusi, maka media yang digunakan sudah layak atau efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Hasil dan Analisis

Penelitian ini peneliti menggunakan metode yang

dikemukakan oleh ADDIE, karena menghasilkan produk pengembangan yang efektif bagi pembelajaran. Dalam metode ini, terdapat lima tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Tahap yang pertama yaitu, analisis (*Analysis*) dilaksanakan dengan observasi di SMP N 1 Rawalo Banyumas. Observasi tersebut dilaksanakan dengan bertemu guru bahasa Indonesia Ibu Sri Wedyawati, S.Pd dan melakukan wawancara, dengan wawancara ditemukan sebuah permasalahan pada pembelajaran teks cerita fantasi yaitu pada media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran teks cerita fantasi masih kurang bervariasi dan efektif, karena guru hanya menyuruh siswa membaca buku paket dan langsung memberikan tugas sehingga peserta didik kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pada saat siswa mendapatkan soal untuk menganalisis teks cerita fantasi siswa belum sepenuhnya paham mengenai struktur yang ada di dalam teks cerita fantasi. Dapat dilihat dari skor yang diperoleh saat mengerjakan soal *pre-test* dari sample 12 siswa 7 siswa yang belum mencapai KKM. Peneliti dapat melaksanakan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis hasil pembelajaran berdasarkan hasil wawancara.

Tahap yang kedua yaitu perancangan (*design*) yaitu perancangan untuk membuat media pembelajaran berupa video bergambar berbasis *draw cartoons*. Dalam tahap perancangan ada beberapa tahapan yaitu ; pemilihan materi

yang akan disajikan, penyusunan desain gambar dan *template* video bergambar, menyusun isi dan audi yang digunakan, menyusun video dalam bagian pendukung, dan penyusunan instrument penilaian yang berupa (ahli media, ahli materi, dan angket).

Tahap yang ketiga yaitu melakukan proses pembuatan produk media pembelajaran video bergambar berbasis aplikasi *draw cartoons 2* sesuai dengan acuan beberapa tahap yang sebelumnya sudah dilaksanakan. Setelah produk media pembelajaran diciptakan, tahap selanjutnya yaitu melakukan penilaian dan juga validasi desain kepada beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi.

Tahap yang keempat yaitu implementasi Proses uji coba produk yang dilakukan peneliti pada tahap implementasi ini yaitu membagikan soal *pre-test*, *post-test*, dan juga angket kepada siswa kelas VII SMP N 1 Rawalo Banyumas dengan skala kecil yaitu berjumlah 12 siswa.

Tahap yang kelima yaitu evaluasi Evaluasi digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui apakah produk media yang dihasilkan, berpengaruh pada hasil pembelajaran yang diharapkan. Hasil evaluasi yang didapatkan dari hasil penilaian dan komentar para ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan respons siswa. Evaluasi tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran video bergambar berbasis aplikasi *draw cartoons 2* perlu diperbaiki atau sudah layak digunakan

dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil penilaian yang pertama yaitu *pre-test* dan *post-test* hasil yang didapatkan siswa berada pada kategori “Meningkat” dan siswa sudah dapat menganalisis dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi berdasarkan strukturnya.

Evaluasi yang kedua yaitu pada tahap penilaian para ahli, dari penilaian ahli media produk media video bergambar berbasis aplikasi *draw cartoons 2* berada pada kategori “Sangat Baik” sehingga tidak perlu direvisi atau diperbaiki. Pada penilaian ahli materi, materi yang disajikan didalam produk media sudah sesuai dengan materi teks cerita fantasi sehingga nilai yang didapatkan berada pada kategori “Sangat Baik”. Sedangkan untuk hasil penilaian respons siswa, produk media juga sudah berada pada kategori “Sangat Baik” dengan presentase 86,6% dari 100%. Dengan demikian siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran video bergambar berbasis aplikasi *draw cartoons 2*. Kesimpulan dari tahap evaluasi tersebut yaitu media pembelajaran video bergambar berbasis aplikasi *draw cartoons 2* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran teks cerita fantasi.

4. Kesimpulan, Saran Implementasi

Berdasarkan hasil dan analisis data, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai Pengembangan Media Video Bergambar Berbasis *Draw cartoons 2* Pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas, sebagai berikut: 1. Proses

Pengembangan Media Video Bergambar Berbasis *Draw Cartoons 2* Pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas. Proses pengembangan media tersebut menggunakan aplikasi *Draw Cartoons 2* dengan metode ADDIE. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut meningkat berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*. 2. Keefektivitas Pengembangan Media Video Bergambar Berbasis *Draw Cartoons 2* Pada pembelajaran Teks Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas yaitu media pembelajaran berbasis *Draw Cartoons 2* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari implementasi pada kegiatan pembelajaran dan nilai rata-rata *pre-test* 56.67 dan *post-test* 69.58.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa media video bergambar berbasis *draw cartoons 2* dapat digunakan untuk proses pembelajaran pada materi teks cerita fantasi dan dapat meningkatkan keefektifitasan belajar dengan menggunakan media video bergambar berbasis *draw cartoons 2*, serta tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka berikut peneliti telah mengemukakan berbagai saran:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya
Untuk dapat mengembangkan media video bergambar berbasis *draw cartoons 2* lebih lanjut

- berdasarkan perkembangan teknologi yang berkembang dengan materi yang sesuai kurikulum yang digunakan.
2. Bagi Guru
Digunakan untuk memanfaatkan atau menggunakan media video bergambar berbasis *draw cartoons 2* sebagai sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keefektifan.
 3. Bagi siswa kelas VII SMP
Disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media video bergambar berbasis *draw cartoons 2* sebagai sumber belajar di rumah maupun di sekolah guna meningkatkan keinginan belajar siswa.

Implikasi

Pemanfaatan dari media pembelajaran video bergambar berbasis *draw cartoons 2* dapat digunakan sebagai:

1. Salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran di rumah maupun di sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 1 Rawalo Banyumas.
2. Menambah keaktifan dan keefektifan siswa dalam belajar terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Perencanaan Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.
- Hamdani Hamid, Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), h. 125.
- Aan Komariah dan Djam'an Satori. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- Agustini Ketut, Jero Gede Ngarti. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Jurusan Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali.
- Aziz Fauzan Muhammad, Dwi Rahdiyantara. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Teori Pemesinan Frais*. Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Efendi Anwar, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*. Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FKIP UNS.
- Hendi, Asrean, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metagognotif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Universitas Lampung.
- Wuryanti Umi, Badrun Kartowagiran. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*.

- program Pascasarjana Universitas negeri Yogyakarta.
- Jerry Radita Ponza, Putu dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia.
- Jesus Juan. 2021. *Aplikasi Draw Cartoons 2*. Zalivka Mobile.
- Johari Andriana, dkk. 2014. *Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa*. Departemen Pendidikan Teknik Mesin, FKIP UPI.
- Khaerudin. 2016. *Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda*. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pemalang.
- Lestari, Binta. 2021. *Pengembangan Media Komik Online pada Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMA N 11 Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta.
- Mafazah Hanifatul. 2017. *Pengembangan Media pembelajaran Menggunakan Video Explainer Model Infographic pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2016/2017*. Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- [Munandi, Yuhdi.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Referensi GP Press Grup.](#)
- Novita Lina dkk. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan.
- Nurul Hidayah Nurul. 2019. *Pengembangan video stop Motion Sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun ajaran 2019/2020*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta.
- Widya Pertiwi Putri. 2019. *Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan menulis kembali siswa kelas II SDN Sukorejo*. Jurusan Pendidikan guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas negeri Semarang.
- Wuryanti Umi, Badrun Kartowagiran. 2016. *Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Youra Ferucha Esi. 2018. *Pengembangan Media Trailer Film dalam Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pedamaran*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Indralaya.
- Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman Vol.4 No.2 Juli– Desember 2017.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sri Indriani Made. 2019. *Peningkatan
Kemamouan Menulis Cerita Fantasi
dengan Penggunaan Video Cerita.*
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia Universitas Pendidikan
Ganesha Bali.