



## **EFEKTIVITAS E-LKPD INTERAKTIF DALAM MENGASAH KETERAMPILAN MENULIS KREATIF PESERTA DIDIK KELAS VII PADA PEMBELAJARAN DARING**

**Tamsiruddin**

*Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Parepare, Sulawesi Selatan, Indonesia*

*Contributor Email: [tamzir496@gmail.com](mailto:tamzir496@gmail.com)*

**Received:** Oct 26, 2021

**Accepted:** Jun 7, 2023

**Published:** Jul 30, 2023

**Article Url:** <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/608>

---

### **Abstract**

*This study aims to determine and describe the effectiveness of using worksheet interactive (e-LKPD) in honing students' creative writing skills (fantasy stories) in online learning. The research method used is descriptive method, which describes the results of learning to write fantasy stories and student responses in using interactive e-LKPD by online learning. Data Sources of the study is students of class VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare. The data are divided into two parts, namely the results of writing fantasy stories with interactive e-LKPD and student response using interactive e-LKPDs in writing fantasy stories obtained from online questionnaires. The results of data analysis showed that the students' skills in writing fantasy stories showed an average score of 85.35 which was included in the good category. Students agree, even strongly agree that the use of interactive e-LKPD is effective in writing fantasy stories. In addition, students said that the interactive e-LKPD was suitable for use in online and face-to-face learning.*

---

**Keywords:** *e-LKPD; Writing Skills; Online Learning.*

---

---

## **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas penggunaan e-LKPD interaktif dalam mengasah keterampilan menulis kreatif (cerita fantasi) peserta didik pada pembelajaran daring. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu mendeskripsikan hasil pembelajaran menulis cerita fantasi dan respons peserta didik dalam menggunakan e-LKPD interaktif pada pembelajaran daring. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare. Data dalam penelitian ini terbagi atas dua, yaitu hasil menulis cerita fantasi dengan e-LKPD interaktif dan respons peserta didik menggunakan e-LKPD interaktif dalam menulis cerita fantasi yang diperoleh dari kuesioner yang diisi secara daring. Hasil analisis data menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik dalam menulis cerita fantasi memperoleh rerata nilai 85,35 yang termasuk dalam kategori baik. Peserta didik setuju, bahkan sangat setuju bahwa penggunaan e-LKPD interaktif efektif dalam menulis cerita fantasi. Selain itu, peserta didik mengatakan bahwa e-LKPD interaktif layak digunakan pada pembelajaran daring dan tatap muka.*

**Kata Kunci:** *e-LKPD; Keterampilan Menulis; Pembelajaran Daring.*

---

### **A. Pendahuluan**

Pandemi Covid-19 membawa perubahan yang sangat besar dalam tatanan kehidupan global, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini berpengaruh pada seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pembelajaran yang dahulunya dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas harus terhenti total dan digantikan dengan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Hal ini menjadi tantangan baru karena guru harus berusaha mencari alternatif terbaik dalam menyajikan pembelajaran efektif selama pembelajaran daring pada masa pandemi.

Tantangan utama pembelajaran daring adalah ketidaksiapan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara daring. Hal ini dipengaruhi oleh minimnya pemahaman dan pengetahuan guru dalam memanfaatkan fitur-fitur teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik, khususnya jenjang SMP kelas VII, masih sangat membutuhkan bimbingan guru secara langsung. Apalagi, amanat kurikulum pendidikan tidak mengalami perubahan signifikan.

Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona sesuai (*Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Coronavirus Disease (Covid-19)*, 2020), yaitu peserta didik mengikuti belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Pembelajaran tersebut dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Namun, dalam Kurikulum Darurat, pemerintah hanya mengurangi jumlah materi yang harus dikuasai, tanpa mengurangi kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia misalnya, peserta didik tetap diharapkan dapat mengenal jenis teks, memahami ciri-ciri, menjelaskan isi, menganalisis struktur dan aspek kebahasaan, serta menyajikan gagasan dalam bentuk tulis atau lisan sesuai dengan jenis teks yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan gerakan literasi yang dicanangkan pemerintah, terutama pada dimensi literasi baca-tulis (Setyawati, 2019). Peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial (Siswanjaya, 2021).

Tentu ini menjadi tantangan besar bagi guru, khususnya guru Bahasa Indonesia, terutama dalam menyajikan pembelajaran menulis secara daring. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang kompleks karena penulis harus mampu menyusun dan menyampaikan pesan dalam bentuk tulisan yang terikat oleh kaidah penggunaan kata dan ejaan. Pernyataan tersebut sejalan dengan Tarigan (2008) bahwa dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata.

Salah satu kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII semester gasal adalah peserta didik mampu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan. Cerita imajinasi merupakan

cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinasi yang dibuat penulis). Dalam cerita imajinasi hal yang mustahil bisa terjadi. Tokoh dalam latar yang dibuat penulis tidak ada di dunia nyata atau hanya modifikasi dunia nyata. Tema cerita imajinasi adalah magis, supernatural atau futuristik (Samantha, 2017). Cerita fantasi atau imajinasi merupakan salah satu jenis cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas (Kosasih & Kurniawan, 2018). Pendapat lain menyebutkan bahwa, cerita imajinasi merupakan cerita yang derajat kebenarannya diragukan. Hal yang dikisahkan dalam cerita tersebut kurang masuk akal, paling tidak pada bagian-bagian tertentu (Nurgiantoro, 2005). Hal tersebut dapat disebabkan karena tokoh-tokoh cerita yang dimunculkan dalam cerita bukan hanya manusia, melainkan juga tokoh yang diambil dari dunia lain seperti makhluk halus, dewa-dewi, manusia mini, raksasa, naga bersayap, atau tokoh-tokoh lain yang tidak dijumpai di dunia nyata. Tokoh-tokoh tersebut kemudian dapat berinteraksi dengan manusia biasa. Adapun struktur cerita imajinasi, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi (Kosasih & Kurniawan, 2018).

Materi menulis cerita imajinasi ini dapat mengasah keterampilan menulis kreatif peserta didik. Kemampuan menulis kreatif merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mencipta, berkreasi, mengorganisasikan ide atau pesan secara tertulis sehingga orang lain dapat memahami isinya (Puspita et al., 2019). Menulis kreatif adalah menulis untuk sastra, misalnya puisi, cerpen, novel, drama, dan lainnya. Inti dari kegiatan menulis kreatif adalah adanya unsur sastra dan kreativitas dalam karya yang dihasilkannya. Menulis kreatif memang tidak mudah, tetapi keterampilan ini harus terus diasah.

Tantangan tersebut membuat guru harus mencari cara efektif agar pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi berjalan efektif dan efisien meskipun disajikan dalam pembelajaran daring. Berdasarkan pengalaman penulis tahun sebelumnya, banyak peserta didik yang terkendala menulis cerita fantasi meskipun telah dijelaskan dan dibimbing secara langsung.

Kendala yang dialami peserta didik tahun sebelumnya juga dialami oleh peserta didik kelas VII.1 tahun pelajaran 2021/2022 pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Beberapa temuan penulis di antaranya, yaitu peserta

didik masih kesulitan membuat kerangka teks dan mengembangkan teks tersebut menjadi teks deskripsi. Hal ini terlihat dari teks yang dibuat peserta didik belum lengkap strukturnya, masih ada yang membuat teks yang berisi cerita pengalaman sendiri tanpa ada unsur deskripsi, pilihan kata yang digunakan kurang tepat, dan penggunaan ejaan yang tidak sesuai standar atau tidak sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Agar kejadian tersebut tidak terulang, penulis mencari cara agar pembelajaran menulis di masa pandemi bisa berjalan efektif.

Berdasarkan pengalaman penulis setelah mengikuti beberapa pelatihan daring tentang media pembelajaran efektif selama pandemi, penulis memilih menggunakan media e-LKPD interaktif dalam menulis cerita fantasi. LKPD *online* atau e-LKPD interaktif merupakan lembar kerja peserta didik yang dibuat dengan menggunakan *live worksheet*. Media ini merupakan media pembelajaran baru yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar. Keunggulannya adalah media ini memanfaatkan perangkat teknologi informasi yang dapat diakses melalui laptop atau pun ponsel yang merupakan perangkat yang sudah sangat dekat dengan peserta didik saat ini.

Pemanfaatan e-LKPD interaktif ini diharapkan dapat memberi kemudahan kepada peserta didik dalam belajar menulis karena langkah kegiatan sudah tersusun dengan baik. Selain itu, peserta didik langsung dapat mengetikkan jawabannya di layar ponsel masing-masing pada kolom-kolom yang telah disediakan dan mengirimkannya kepada guru. Selain itu, e-LKPD interaktif dapat didesain semenarik mungkin dan dapat diakses dengan mudah sehingga bisa lebih menarik minat belajar peserta didik. Dengan begitu, e-LKPD interaktif dapat mengasah keterampilan menulis sekaligus mengasah penguasaan literasi digital peserta didik.

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan lembar kerja peserta didik pernah dilakukan (Diani & Nurhayati, 2019) dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen

Berbasis Aplikasi Android". Hasilnya, LKPD menulis cerpen sangat praktis dan sangat efektif menjadi fasilitas pembelajaran peserta didik. LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, pemanfaatan LKPD telah diteliti oleh (Putra & Khadijah, 2020) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Melalui Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Peserta Didik Kelas X TKJ/ MM di SMK Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan lembar kerja peserta didik pada peserta didik kelas X TKJ/MM di SMK Muhammadiyah Aimas dapat meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis termotivasi melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas E-LKPD Interaktif dalam Mengasah Keterampilan Menulis Kreatif Peserta Didik Kelas VII pada Pembelajaran Daring". Tujuan penulisan karya tulis ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan e-LKPD interaktif dalam mengasah keterampilan menulis kreatif (cerita fantasi) peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare pada masa pembelajaran daring.

## **B. Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu peneliti akan mendeskripsikan hasil-hasil penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare, Kota Parepare, Sulawesi Selatan, tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 31 siswa, terdiri atas 14 laki-laki dan 17 perempuan. Data dalam penelitian ini terbagi atas dua, yaitu hasil menulis cerita fantasi dengan e-LKPD interaktif dan respons peserta didik menggunakan e-LKPD interaktif dalam menulis cerita fantasi yang diperoleh dari kuesioner yang diisi secara daring.

Data dari hasil menulis cerita fantasi berupa kelengkapan kerangka karangan, penulisan judul cerita fantasi, struktur cerita, aspek kebahasaan, unsur intrinsik cerita, dan orisinalitas cerita yang diperoleh dengan teknik pengumpulan data berupa pemberian e-LKPD interaktif dalam menulis teks cerita fantasi. Ada pun data berupa respons peserta didik menggunakan e-LKPD interaktif dalam menulis cerita fantasi, yaitu jawaban peserta didik atas pertanyaan tertutup tentang kemudahan peserta didik dalam mengakses (menggunakan) e-LKPD interaktif, keefektifan e-LKPD dalam memotivasi peserta didik, keefektifan e-LKPD dalam memberi kemudahan peserta didik menulis cerita fantasi, dan kelayakan penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran menulis pada saat daring atau pun pembelajaran tatap muka.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1). Peneliti memeriksa lembar jawaban e-LKPD peserta didik; (2) Peneliti menganalisis unsur kelengkapan pekerjaan peserta didik yang mencakup kelengkapan kerangka karangan, judul cerita fantasi, struktur cerita, aspek kebahasaan, unsur intrinsik cerita, dan orisinalitas cerita; (3) Peneliti mengoreksi segala bentuk kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik dalam menulis cerita fantasi; (4) Setelah dikoreksi, data tersebut dipindahkan ke dalam kartu data, selanjutnya dianalisis dan dideskripsikan untuk mengukur kemampuan menulis cerita fantasi pada peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare tahun pelajaran 2021/2022; (5) Peneliti menyimpulkan hasil analisis data mengenai kemampuan menulis cerita fantasi pada peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare tahun pelajaran 2021/2022; (6) Peneliti merekap respons peserta didik tentang keefektifan penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi; (7) Peneliti menyajikannya data dalam bentuk persentase (diagram lingkaran) kemudian mendeskripsikannya.

Adapun rubrik penilaian keterampilan menulis cerita fantasi adalah sebagai berikut.

*Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Cerita Fantasi*

No.	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor	Skor Maks.
1.	<b>Kerangka Karangan</b>			
a.	Disusun secara sistematis	Jika terdapat 4 unsur	4	4
b.	Rencana tahap orientasi	Jika terdapat 3 unsur	3	
c.	Rencana tahap komplikasi	Jika terdapat 2 unsur	2	
d.	Rencana tahap resolusi	Jika terdapat 1 unsur	1	
2.	<b>Judul</b>			
a.	Judul menggambarkan keseluruhan isi teks.	Jika terdapat 4 unsur	4	4
b.	Judul ditulis dengan benar	Jika terdapat 3 unsur	3	
c.	Judul singkat, padat, dan jelas	Jika terdapat 2 unsur	2	
d.	Judul tidak diakhiri tanda titik	Jika terdapat 1 unsur	1	
3.	<b>Struktur Cerita</b>			
a.	Bagian orientasi jelas dan lengkap	Jika terdapat 4 unsur	4	4
b.	Bagian komplikasi menarik	Jika terdapat 3 unsur	3	
c.	Bagian resolusi lengkap	Jika terdapat 2 unsur	2	
d.	Unsur imajinasi menarik	Jika terdapat 1 unsur	1	
4.	<b>Aspek Kebahasaan</b>			
a.	Bahasa mudah dipahami	Jika terdapat 4 unsur	4	4
b.	Penggambaran latar melibatkan indra	Jika terdapat 3 unsur	3	
c.	Menggunakan dialog	Jika terdapat 2 unsur	2	
d.	Pengetikan rapi dan benar	Jika terdapat 1 unsur	1	
5.	<b>Unsur Cerita</b>			
a.	Tema dan amanat jelas	Jika terdapat 4 unsur	4	4
b.	Latar jelas	Jika terdapat 3 unsur	3	
c.	Tokoh dan watak jelas	Jika terdapat 2 unsur	2	
d.	Alur jelas	Jika terdapat 1 unsur	1	
6.	<b>Orisinalitas cerita</b>			
	Cerita merupakan ide asli dan belum memiliki kesamaan dengan cerita lain Cerita merupakan ide asli, tetapi memiliki kesamaan dengan cerita yang sudah ada	4	4	
	Ceritanya mencontoh dari sumber lain dengan banyak pengubahan	3		
	Ceritanya mencontoh	2		

No.	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor	Skor Maks.
		dari sumber lain dengan sedikit pengubahan.	1	
Skor maksimal				24

$$\text{Nilai Akhir} = \left[ \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10 \right]$$

Tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi didasarkan pada pedoman penskoran oleh (Burhan Nurgiantoro, 2011) sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Penskoran

No.	Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubah Skala Empat		Keterangan
		1-4	D-A	
1.	86 – 100	4	A	Baik Sekali
2.	75 – 85	3	B	Baik
3.	56 – 74	2	C	Cukup
4.	10 – 55	1	D	Kurang

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Penelitian ini telah dilakukan di kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare selama dua kali pertemuan, yaitu pada Selasa, 12 Oktober dan Selasa 19 Oktober 2021 melalui pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*. Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan materi tentang langkah-langkah menulis teks cerita fantasi. Peneliti juga memperlihatkan contoh pembuatan cerita fantasi. Materi tersebut dibuat dalam bentuk video pembelajaran yang disematkan pada *Google Classroom*. Di akhir pembelajaran, peneliti menugasi peserta didik menentukan ide penulisan cerita fantasi dan mengembangkannya menjadi kerangka teks cerita fantasi.

Pada pertemuan kedua, peneliti memperkenalkan e-LKPD interaktif sebagai media pembelajaran menulis cerita fantasi. Peneliti menjelaskan cara

pengisian e-LKPD dan memperlihatkan contoh pengerjaannya. Peneliti juga menjelaskan rubrik penilaian menulis cerita fantasi dan melampirkan rubrik tersebut di *Google Classroom* agar bisa diakses peserta didik kapan saja.

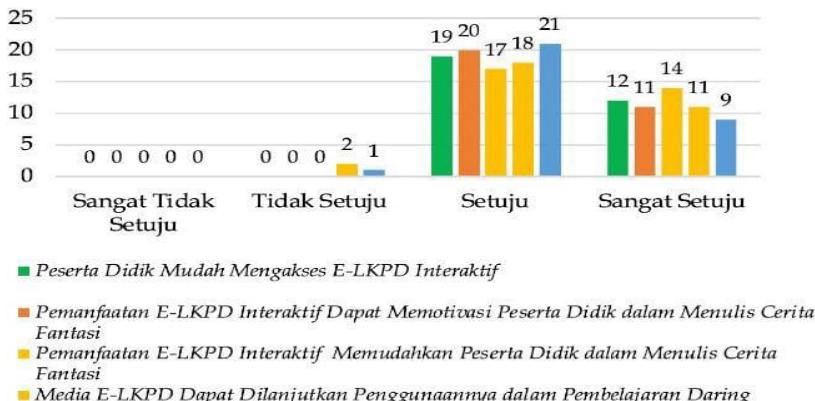
Berdasarkan kriteria penilaian yang telah disusun sebelumnya, penilaian keterampilan menulis cerita fantasi terbagi atas enam indikator, yaitu (1) kelengkapan kerangka karangan, (2) penulisan judul, (3) kelengkapan struktur, (4) aspek kebahasaan, (5) kelengkapan unsur intrinsik cerita, dan (6) orisinalitas cerita. Ada pun hasil evaluasi keenam indikator tersebut dapat dicermati dalam tabel berikut.

*Tabel 3. Hasil Menulis Kreatif Cerita Fantasi*

No.	Indikator Penilaian	Rerata Skor	Rerata Nilai	Kategori
1.	Kelengkapan kerangka karangan	3,94	98,39	Baik Sekali
2.	Penulisan judul	3,29	82,26	Baik
3.	Kelengkapan struktur	3,65	91,13	Baik Sekali
4.	Aspek kebahasaan	2,81	70,16	Cukup
5.	Kelengkapan unsur intrinsik cerita	3,42	85,48	Baik
6.	Orisinalitas cerita	3,39	84,68	Baik
<i>Rerata Nilai Akhir</i>			85,35	<i>Baik</i>

Langkah untuk mengetahui respons peserta didik tentang keefektifan penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi adalah memberikan kuesioner kepada peserta didik kelas VII.1. Kuesioner tersebut berisi pernyataan tertutup tentang kemudahan peserta didik dalam mengakses (menggunakan) e-LKPD interaktif, keefektifan e-LKPD dalam memotivasi peserta didik, keefektifan e-LKPD dalam memberi kemudahan peserta didik menulis cerita fantasi, dan kelayakan penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran menulis pada saat daring atau pun pembelajaran tatap muka. Untuk lebih jelasnya, data tersebut dapat digambarkan dalam diagram berikut.

**Diagram 1. Respons Peserta Didik tentang Keefektivan Penggunaan E-LKPD Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi**



Data diagram di atas menunjukkan sebagian besar peserta didik setuju bahwa e-LKPD interaktif mudah diakses (digunakan) dalam pembelajaran menulis cerita fantasi secara daring, bahkan beberapa peserta didik sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Ketika diberi pernyataan tentang pemanfaatan e-LKPD interaktif, semua peserta didik setuju bahkan sebagian di antaranya sangat setuju bahwa e-LKPD interaktif dapat memotivasi peserta didik dalam menulis cerita fantasi.

Hal ini sesuai dengan kenyataan pada saat pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan e-LKPD interaktif. Peserta didik sangat antusias mengerjakan tugas yang diberikan. Dari 31 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, hanya 5 peserta didik atau 16,13% yang terlambat menyelesaikan tugas sesuai dengan kesepakatan bersama yang sudah disepakati sejak pertemuan pertama. Ketika dikonfirmasi kepada kelima peserta didik tersebut, kendalanya adalah kualitas jaringan di rumah peserta didik tidak stabil dan ada dua peserta didik sudah mengirimkan tugas, tetapi tidak terekam di *email box live worksheet* guru karena peserta didik salah memasukkan email guru. Selain itu, ada juga peserta didik yang izin terlambat mengumpulkan tugas karena sedang mengikuti persiapan lomba.

Diagram tersebut menggambarkan bahwa semua peserta didik merasa terbantu dalam menulis cerita fantasi dengan adanya e-LKPD interaktif. Hal ini sangat sesuai dengan tujuan penggunaan media e-LKPD interaktif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

Ketika disajikan pernyataan tentang keberlanjutan penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran daring di rumah, hampir semua peserta didik menyetujuinya. Hanya 2 peserta didik atau 6,45% yang tidak setuju dengan penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran daring.

Respons peserta didik hampir sama ketika diberi pernyataan tentang kelayakan penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran tatap muka. Hanya 1 peserta didik atau 3,23% yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Hal tersebut terlihat dalam diagram berikut.

Dalam proses pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan e-LKPD interaktif memang ada kendala yang ditemukan, yaitu kualitas sinyal peserta didik kurang mendukung dan peserta didik belum terlalu memahami cara mengisi e-LKPD interaktif, tetapi tidak bertanya kepada guru. Peserta didik yang mengalami kendala sinyal menginformasikan kepada guru bahwa e-LKPD interaktif yang telah dikerjakan dengan lengkap tidak dapat terkirim. Akibatnya, e-LKPD tersebut memuat ulang (*reload*), tetapi jawaban yang sudah diketik terhapus. Peserta didik harus mengetik kembali jawaban yang sudah dikerjakan sebelumnya.

Hal yang sama juga dialami oleh beberapa peserta didik karena kurang membaca dan memahami petunjuk kegiatan dengan baik. Padahal, petunjuk pengisian e-LKPD interaktif sudah dijelaskan guru dan panduan tersebut sudah tertulis di *Google Classroom*. Ketika mengirimkan jawaban e-LKPD, peserta didik tidak memasukkan email guru (peneliti) bahkan ada yang justru memasukkan email pribadi (peserta didik). Akibatnya, e-LKPD gagal terkirim dan kembali kosong. Hal ini harus diantisipasi dalam penggunaan e-LKPD interaktif dalam pembelajaran berikutnya agar tidak terulang. Guru harus memastikan peserta didik sudah memahami betul petunjuk yang ada.

## **2. Pembahasan**

Kegiatan menulis kreatif cerita fantasi dengan menggunakan e-LKPD interaktif menunjukkan bahwa rerata skor untuk indikator kelengkapan kerangka karangan, yaitu 3,94 dengan rerata nilai 93,39 yang termasuk kategori baik sekali. Indikator ini merupakan indikator yang mencapai rerata nilai tertinggi dari lima indikator lainnya. Hanya terdapat 2 peserta didik atau 6,45% yang menyusun kerangka karangan secara tidak lengkap. Secara umum, peserta didik sudah dapat menyusun kerangka karangan secara sistematis, rencana tahapan struktur cerita (orientasi, komplikasi, dan resolusi) sudah jelas. Adanya format kerangka karangan yang disediakan dalam e-LKPD sangat membantu peserta didik dalam menyusun kerangka karangan. Peserta didik hanya mengetikkan jawabannya pada kolom-kolom yang telah disediakan.

Manfaat penggunaan media ini sejalan dengan pendapat (Sutirman, 2013) yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan mengatasi sikap pasif sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan mandiri. Selain itu, penggunaan bantuan media berupa LKPD mampu meningkatkan prestasi belajar siswa (Karpini, 2020). Hasil yang sama juga didapatkan oleh (Seriasa, 2020) dalam pembelajaran IPA dan (Ratnawati, 2021) pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik (PLC) di kelas XII.

Indikator kedua adalah penulisan judul mencapai rerata skor 3,29 dengan rerata nilai 82,26 yang termasuk kategori baik. Terdapat 13 peserta didik atau 41,94% yang dapat menulis judul cerita dengan baik dan benar. Namun, masih ditemukan beberapa peserta didik yang menuliskan judul dengan tidak mengikuti aturan penulisan judul yang tepat. Kesalahan yang ditemukan adalah peserta didik menulis judul dengan huruf kapital semua, huruf kecil semua, hanya kata pertama yang menggunakan huruf kapital, dan menulis judul cerita dengan menggunakan tanda titik di akhir. Bahkan ada peserta didik yang menggunakan tanda petik dua dalam penulisan judul.

Peserta didik perlu diberikan pemahaman kembali tentang aturan penulisan judul cerita. Ada pun aturan penulisan judul cerita yang benar sesuai (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan, 2016) yaitu setiap awal kata (termasuk unsur kata ulang sempurna) diawali dengan huruf kapital, kecuali kata tugas seperti di, ke, dari, dan, yang, sang, dan untuk yang tidak terletak pada posisi awal. Syarat lain yang perlu diperhatikan adalah judul harus menggambarkan keseluruhan isi teks, singkat, padat, jelas, menarik, dan tidak diakhiri dengan tanda titik atau pun tanda petik ganda.

Indikator kelengkapan struktur cerita mencapai rerata skor 3,65 dengan rerata nilai 91,13 yang termasuk kategori baik sekali. Indikator ini adalah indikator terbaik kedua dalam kegiatan menulis cerita fantasi menggunakan e-LKPD Interaktif. Ada empat aspek yang dinilai dalam bagian struktur cerita, yaitu bagian orientasi (pengenalan tokoh dan latar cerita) jelas dan lengkap, bagian komplikasi (munculnya masalah dan kerumitan) yang menarik, bagian resolusi (penyelesaian masalah) yang lengkap, dan unsur imajinasi (fantasi) yang dimasukkan dalam cerita menarik. Padahal, materi ini sudah disampaikan oleh peneliti dan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) bahwa struktur teks cerita imajinasi terdiri atas tiga, yaitu orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Faktanya, masih ada 10 peserta didik atau 32,26% yang menulis cerita fantasi tanpa memperhatikan struktur tersebut. Masih ada peserta didik yang menulis cerita tanpa memberi komplikasi yang menarik dalam cerita fantasi yang dibuat. Bahkan masih ada 3 peserta didik yang menulis cerita fantasi tanpa memasukkan unsur khayalan atau imajinasi dalam ceritanya. Cerita yang dibuat hanya berupa cerita pengalaman pribadi ketika berkunjung ke suatu tempat. Padahal, cerita imajinasi adalah sebuah cerita yang di dalamnya mengandung keajaiban dari pemunculan tokoh yang unik seperti robot, pohon, ataupun benda mati, tetapi dapat berbicara bahkan memiliki perilaku layaknya manusia (Kapitan & Harsati, 2018).

Indikator aspek kebahasaan hanya mencapai rerata skor 2,81 dengan rerata nilai 70,16 yang termasuk kategori cukup. Indikator ini adalah indikator yang paling rendah dalam kegiatan menulis cerita fantasi menggunakan e-LKPD Interaktif. Hanya 10 peserta didik atau 32,26% yang dapat mengaplikasikan pemahaman mereka tentang aspek kebahasaan teks cerita fantasi yang telah

dipelajari, yaitu penggunaan bahasa mudah dipahami, penggambaran latar yang melibatkan indra, penggunaan dialog dalam cerita, pengetikan yang rapi dan benar sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Aspek kebahasaan teks cerita fantasi memang tergolong hal yang kompleks. Penelitian dari (Khairunnisa et al., 2020) menunjukkan bahwa hanya 10,71% atau hanya 3 peserta didik yang terampil dalam menerapkan aspek kebahasaan dalam menulis teks cerita imajinasi. Hal serupa disampaikan juga oleh Yahya et al. (2019) bahwa hanya 16,67% atau 5 peserta didik dalam kategori sangat baik dan hanya 30,00% atau 9 peserta didik dalam kategori baik dalam menerapkan aspek aspek kebahasaan dalam menulis teks cerita imajinasi. Sisanya berada dalam kategori cukup dan kurang terampil.

Sebenarnya, rata-rata peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare sudah mampu menggunakan bahasa yang mudah dipahami, tetapi kemampuan menuliskan ide tersebut dalam bahasa tulis sesuai aturan perlu ditingkatkan. Selain itu, beberapa peserta didik juga sudah mampu melibatkan indra dalam penggambaran latar cerita. Dalam hal penggunaan dialog, beberapa peserta didik sudah mampu memasukkan dialog dalam cerita fantasi yang telah dibuat sehingga memberi kesan hidup dalam cerita. Namun, masih ada peserta didik yang belum menggunakan dialog dalam ceritanya. Peserta didik hanya membuat cerita dalam bentuk narasi biasa.

Ada pun temuan dalam hal penggunaan dialog dalam cerita fantasi yaitu, masih ada beberapa peserta didik yang belum paham cara penulisan dialog atau kalimat langsung dalam cerita. Peserta didik menuliskan dialog dalam cerita fantasi seperti menulis dialog dalam naskah drama. Kesalahan yang paling banyak ditemukan adalah pengetikan yang tidak standar (sesuai dengan PUEBI), baik dalam hal penggunaan ejaan (huruf kapital dan tanda baca) maupun dalam hal teknis lainnya (misalnya penggunaan spasi).

Melihat banyaknya temuan kesalahan dalam penggunaan aspek kebahasaan teks cerita fantasi, peserta didik sangat membutuhkan pendampingan dalam menerapkan aspek kebahasaan. Peserta didik perlu diberi pemahaman tentang penggunaan penggunaan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Peserta didik harus dilatih

menggunakan huruf kapital yang benar, penggunaan tanda baca (koma, titik, tanda hubung, tanda petik), dan penggunaan unsur terikat (kata ganti/ klitika dan partikel) dalam menulis cerita.

Hal-hal ini sangat penting diperhatikan dalam bahasa tulis. Untuk itu, kegiatan menulis harus terus dilatihkan agar peserta didik dapat terbiasa menerapkannya. Kegiatan menulis teks cerita imajinasi merupakan kegiatan yang sangat kompleks karena peserta didik harus melibatkan cara berpikir yang teratur dan juga berbagai persyaratan yang berkaitan dengan teknik penulisan. Oleh karena itu, kegiatan menulis membutuhkan latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Nurrahmah et al., 2021).

Indikator kelengkapan unsur intrinsik cerita mencapai rerata skor 3,42 dengan rerata nilai 85,48 yang termasuk kategori baik. Hanya terdapat 2 peserta didik atau 6,45% yang belum mampu mengembangkan alur dengan jelas dan memunculkan watak tokoh dalam cerita secara jelas. Peserta didik lainnya sudah mampu memasukkan tema dan amanat dalam cerita, mampu menggambarkan latar, tokoh dan wataknya, serta alur dengan jelas. Keberhasilan peserta didik membuat kerangka karangan sangat berpengaruh dalam memasukkan kelengkapan unsur intrinsik dalam cerita fantasi yang mereka tulis.

Indikator terakhir dalam penilaian menulis cerita fantasi adalah orisinalitas cerita yang mencapai rerata skor 3,39 dengan rerata nilai 84,68 yang termasuk kategori baik. Hanya terdapat 5 peserta didik atau 16,13% yang mengembangkan cerita fantasi dengan mencontoh cerita fantasi lainnya. Ada satu peserta didik yang mengaku mencontoh alur cerita fantasi dari tugas pertemuan sebelumnya, tetapi melakukan perubahan pada nama tokoh, latar, dan peristiwa utamanya. Jika dalam contoh menceritakan tentang Pensil Ajaib, peserta didik tersebut menceritakan tentang Tumbler Ajaib. Empat peserta didik lainnya mengaku dalam penyusunan cerita fantasi terinspirasi dari film yang telah dia tonton sebelumnya.

Terdapat 9 peserta didik atau 29,035 yang dapat menulis cerita berdasarkan ide sendiri, tetapi memiliki kesamaan dengan cerita yang sudah ada. Terdapat 17 peserta didik atau 54,84% yang sudah dapat menulis cerita

fantasi dengan mengembangkan ide sendiri dan ide tersebut tidak memiliki kesamaan dengan cerita fantasi yang sudah dibahas sebelumnya. Ini merupakan hal positif yang bisa dikembangkan agar peserta didik semakin terampil mengolah ide-idenya sehingga dapat menghasilkan karya kreatif.

Berdasarkan rerata nilai tiap indikator penilaian menulis cerita fantasi dengan menggunakan e-LKPD interaktif yang telah dirumuskan sebelumnya, dapat diketahui rerata nilai akhir peserta didik kelas VII.1 yaitu 85,35. Berdasarkan pedoman penskoran (Nurgiantoro, 2011), nilai tersebut termasuk kategori baik.

Perolehan rerata 85,35 yang termasuk kategori baik ini merupakan capaian yang luar biasa, apalagi dalam kondisi pembelajaran secara daring. Selain mengatasi hilangnya semangat belajar ataupun kesempatan belajar efektif (*learning loss*) peserta didik di masa pembelajaran daring, penggunaan media e-LKPD interaktif efektif dalam mengasah keterampilan menulis cerita fantasi peserta didik kelas VII, terutama peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare. Penggunaan media e-LKPD dapat mempermudah dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi pada masa pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Hidayatulloh, Sumarti, & Ariyani (2019) yaitu penggunaan LKPD dapat meningkatkan kemampuan menulis teks ekposisi, (Arizona, 2019) yaitu LKPD efektif meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot, dan Pratama et al. (2021), yaitu LKPD berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam pembelajaran. Hal ini juga telah dibuktikan oleh (Kartini, 2021) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VII. Hal ini juga sejalan dengan Siswanjaya (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi sekaligus meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, baik dari aspek isi, bahasa dan kosakata, maupun dalam hal desain dan mekanik. Selain itu, penggunaan media dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam

mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, bahkan dapat menumbuhkan antusiasme dalam diri peserta didik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam menulis teks (Imzinaryani, 2019).

Penelitian ini dan penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif dalam proses dan hasil pembelajaran, terutama dalam pembelajaran menulis. Hal baru dan inovatif dari penelitian ini adalah penggunaan media, yaitu e-LKPD interaktif. Sebelumnya, penulis hanya menggunakan LKPD cetak yang dibagikan kepada peserta didik. Penggunaan e-LKPD interaktif ini dapat mengurangi penggunaan kertas (*pepperless*) dan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian tentang penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran pernah dilakukan oleh Kultawanich, Koraneekij, & Na Songkhla (2015), Nobles & Paganucci (2015), dan Hapsari (2014) dalam Nurhayati & Purnomo (2017). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa proses menulis yang dilakukan peserta didik secara online memberikan hasil yang lebih baik.

Tantangan yang dihadapi adalah kondisi pembelajaran yang masih jarak jauh (pembelajaran daring). Hal ini tentu saja menjadi tantangan besar jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Namun, guru harus terus berusaha mencari alternatif efektif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran daring. Meskipun kondisi yang dihadapi setiap guru tidak selalu sama setiap tahun bahkan setiap harinya, subjek yang berbeda di setiap tingkatan bahkan dalam satu rombongan belajar, atau karakteristik materi ajar yang berbeda setiap topiknya, guru harus tetap menggunakan media yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti dan memahami materi yang sedang dipelajari.

## **D. Penutup**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-LKPD interaktif sangat efektif dalam mengasah

keterampilan menulis kreatif (cerita fantasi) peserta didik kelas VII.1 UPTD SMP Negeri 1 Parepare tahun 2021/2022 pada pembelajaran daring. Respons yang diberikan peserta didik terhadap penggunaan e-LKPD interaktif dalam menulis kreatif (cerita fantasi) juga sangat baik. Penggunaan media e-LKPD interaktif ini bisa digunakan oleh semua mata pelajaran dalam pembelajaran daring ataupun tatap muka. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua rekan guru, khususnya guru bahasa Indonesia, sebagai bahan perbandingan untuk menerapkan media pembelajaran lainnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam menulis. Disarankan pula kepada peneliti lain agar melakukan penelitian lanjutan, terutama dalam penggunaan ejaan sesuai PUEBI dalam menulis berbagai jenis teks.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada Bapak Makmur, S.Pd., M.Pd., Kepala UPTD SMP Negeri 1 Parepare, yang selalu memberi ruang dan motivasi dalam melakukan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan guru, khususnya rekan guru bahasa Indonesia UPTD SMP Negeri 1 Parepare, yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada wali kelas VII.1, Bapak Muhammad As'ad Mubarak, S.Pd., Gr., seluruh orang tua/wali peserta didik kelas VII.1, dan seluruh peserta didik kelas VII.1 atas kerja sama terbaiknya selama penelitian ini. Terima kasih yang tidak terhingga kepada orang tua dan keluarga atas doa dan dukungannya sehingga karya tulis ini bisa selesai tepat waktu.

### **Daftar Referensi**

- Arizona, N. (2019). Pengembangan LKPD Menulis Teks Anekdot Berbasis Project Based Learning untuk Siswa Kelas X SMK. *J-Simbol (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 7(2), 1-10.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Dini Rahma Diani, Nurhayati, D. S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7, 2.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Hidayatulloh, F., Sumarti, & Ariyani, F. (2019). Pengembangan LKPD Menulis Teks Eksposisi Berbasis Model Discovery Learning Siswa Kelas VIII. *J-Simbol (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran)*, 1-8.
- Imzinaryani. (2019). Media Break and Put untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Report Text. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 127-144.
- Karpini, K. (2020). Optimalisasi Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Mastery Learning dengan Media LKS. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 10(2), 127-135. doi.org/10.36733/jsp.v10i2.1084.
- Kartini, K. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Penggunaan Media Gambar dan Glosarium Diksi Peserta Didik SMPN 6 Bontang. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2). doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.177.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khairunnisa, R., Cahaya, N., & Taqwiem, A. (2020). Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Berdasarkan Komik "Doraemon" Peserta Didik Kelas VII-I MTsN 2 Kota Banjarmasin. *Locana*, 3(1), 61-71. doi.org/10.20527/jtam.v3i1.38.
- Kosasih, E. & Kurniawan, E. (2018). *Jenis-jenis Teks Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Yrma Widya.
- Metalin Ika Puspita, A., Budi Santosa, A., Basuki, Y., Dwi Purnomo, Y., & Nuriadin, I. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. doi.org/10.23969/jp.v4i2.2037.
- Nurgiantoro. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiantoro, Burhan. (2011). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. BPFE-Yogyakarta.

- Nurhayati, Purnomo, M. E., & S. (2017). Pengaruh *Online Peer Editing* Berbasis *E-Learning* terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Dulmuluk. *Prosiding Semnas KBSP V*, 20–28.
- Nurrahmah, S. F., Sumaryoto, S., & Restoeningroem, R. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 172. doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9562.
- Pratama, S. A., Fitriani, H., & Pratami, F. (2021). Pengembangan LKPD Menuis Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Komering di SMP. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 44–52. doi.org/10.30599/spbs.v3i1.1006.
- Ratnawati, T. M. (2021). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Daring Instalasi Motor Listrik Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 839–848. doi.org/10.47387/jira.v2i6.166.
- Samantha. (2017). “Children’s Peer Relationships: Longitudinal Prediction of Internalizing and Externalizing Problems from Middle to Late Childhood.” *Child Development*, 61(6), 2004–2021.
- Seriasa, I. N. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Co-Op Co-Op dengan Media LKS sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 10(2), 90–97. doi.org/10.36733/jsp.v10i2.1078.
- Setyawati, B. M. (2019). Media Pembelajaran “Si Sidol” untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas VIIA di SMP Negeri 4 Wates. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 395–416. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/99>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Coronavirus Disease (Covid-19).* (2020).

Sutirman, M. P. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu.

Yahya, Y., Yulistio, D., & Arifin, M. (2019). Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 350–355. doi.org/10.33369/jik.v2i3.6791.

Yanner J. Kapitan, Titik Harsiaty, I. A. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 101.

Yuliandri Putra, T., & Khadijah, S. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Melalui Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Peserta Didik Kelas X TKJ/MM di SMK Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 8(1).