

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BELITANG MULYA**

SKRIPSI

Oleh

Nadia Septeriga

Nomor Induk Mahasiswa 06021182025003

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Bahasa dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BELITANG MULYA**

SKRIPSI

Oleh

Nadia Septeriga

NIM (06021181025003)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:



Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BELITANG MULYA**

SKRIPSI

Oleh

Nadia Septeriga

NIM (06021182025003)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

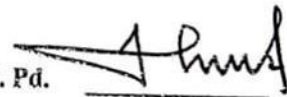
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

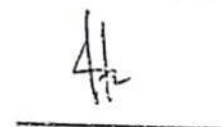
Tanggal : 04 Januari 2024

TIM PENGUJI

Ketua Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M. Pd.



Anggota/Penguji : Drs. Ansori, M. Si.



Falembang, 6 Januari 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia Septeriga

NIM : 06021182025003

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, 20 Desember 2023

Pembuat Pernyataan



Nadia Septeriga

NIM 06021182025003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan rasa syukur tak henti-hentinya selalu terucapkan kepada Allah SWT sebab berkat limpahan nikmat dan karunianya lah saya Nadia Septeriga mampu menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya”, Serta tak lupa shalawat dan salam yang tak henti-hentinya selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang syafatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah kelak.

Saya ingin mempersembahkan serta mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan senantiasa memberikan doa, motivasi, semangat, dukungan, dan rela menyempatkan waktunya untuk membantu selama masa perkuliahan S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

1. Orang tua tercinta, Alm ayah Irawan dan mama Titin Ramayanti. Terima kasih banyak telah mengantarkan anak pertamanya untuk duduk di bangku perkuliahan. Terima kasih untuk segala doa, semangat, dukungan yang tak henti-hentinya kalian berikan kepada penulis. Terima kasih karena selalu sabar dalam membimbing dan mengusahakan semuanya dalam perjalanan penulis menempuh perkuliahan di perguruan tinggi hingga selesai.
2. Adik tersayang, Gilang. Terima kasih selalu membantu serta menghibur dan mendengarkan keluh kesah penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih sudah rela berbagi rejeki dari orang tua untuk mengusahakan penulis agar tetap selesai dalam menggapai S1.
3. Keluarga besar, Jaya Hamid dan Sopian. Terima kasih karena telah memberikan dukungan yang sangat besar untuk penulis tetap melanjutkan perkuliahan. Terima kasih sudah memberikan sedikit rejeki kepada penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih karena selalu membantu dan mengusahakan apa pun untuk penulis agar tetap merasa bahagia.

4. Dosen Pembimbing, Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. Terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas bimbingan dan kasih sayang selama proses penyelesaian skripsi. Terima kasih telah mengorbankan beberapa waktunya dengan penuh keikhlasan serta kesabaran dan terus memberikan motivasi kepada penulis.
5. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. Terima kasih telah membantu dan memberikan arahan kepada penulis selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas pengalaman dan ilmunya yang telah diberikan. Terima Kasih karena selalu memberikan motivasi kepada saya selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman PBSI 2020. Terima kasih telah menjadi rumah bagi penulis selama 3 tahun 5 bulan ini di perantauan. Terima kasih sudah menjadi abang dan kakak bagi penulis yang tak pernah bosan memberikan dukungan dan semangatnya.
8. Sahabat-sahabat tersayangku Risfina Ayu Rochmayani, Rahma Jareta, dan M. Riski Gunawan. Terima kasih sebesar-besarnya atas kasih sayang dan bantuan serta semangat kepada penulis. Terima kasih karena telah menemani dan tidak meninggalkan penulis baik suka maupun duka di dunia perantauan ini.
9. M. Zakiul Fikri, Amrina Rosyada, Sinta Saputri. Terima kasih telah menjadi teman sebimbingan yang selalu menemani penulis dan tak pernah lelah mendengarkan serta membantu keluh kesah penulis dalam menulis skripsinya.
10. Ryan Difa Ardika, Annisa Septiani, Weli Setyaningsih, Gebby Gitavalira, Via Aprilia, Dea Ika Safitri. Terima kasih telah menjadi saudara, baik kakak maupun adik yang selalu menemani penulis dalam situasi apa pun di dalam dunia perkuliahan. Terima kasih karena telah menghibur dan membantu segalanya dalam hal apa pun di dunia perkuliahan ini.
11. Yasmien Annisya Aulia, Marhama, Alisia Maharani, Riski Tamara, Alfrida Ardianti. Terima kasih telah menjadi tempat berkeluh kesah penulis sedari

mahasiswa baru hingga penulis menyelesaikan skripsinya. Terima kasih untuk segala semangat dan motivasinya selama masa perkuliahan ini.

12. Yogi Manera. Terima kasih telah menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama pembuatan skripsi dan selalu memberikan semangat. Terima kasih selalu memberikan dukungan baik tenaga maupun pikiran dan selalu membantu penulis dan menemani hingga skripsi ini selesai.
13. Iqbal Diafakhri Ramadhan. Terima kasih atas lagu-lagu yang selalu menemani proses penulisan skripsi ini dan menjadi motivasi bagi penulis.
14. Diriku sendiri. Apresiasi yang sangat tinggi sebab telah menyelesaikan semuanya secara bertanggung jawab hingga selesai. Terima kasih telah berjuang dengan keras sejauh ini. Terima kasih selalu kuat dan selalu sabar dalam menjalani kehidupan sampai bertahan hingga saat ini.
15. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya.

Motto

Bukan Hanya Karena, Tapi Justru Karena

PRAKATA

Skripsi dengan judul ” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Skripsi ini diselesaikan dengan bantuan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ketua Jurusan Bahasa dan Seni Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., dan Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi. Terima kasih juga kepada Bapak Drs. Ansori, M.Si., Bapak Drs. Nandang Heryana, M.Pd., dan Bapak Muhammad Bujaya, M.Pd., selaku validator dari instrumen yang penulis susun. Penulis mengucapkan terima kasih pula kepada Ibu Ratna Dewi, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Demikian, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran di bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia, serta pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 20 Desember 2023



Nadia Septeriga

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
HALAMAN ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoretis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Macam-Macam Media Pembelajaran	11
2.2 Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	12
2.2.1 Hakikat Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	12
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	13
2.2.3 Tampilan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	14
2.2.4 Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	16

2.2.3 Tampilan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	14
2.2.4 Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	16
2.3 Menulis	17
2.3.1 Hakikat Menulis	17
2.3.2 Tujuan Menulis	18
2.3.3 Manfaat Menulis	19
2.4 Puisi.....	20
2.4.1 Hakikat Puisi	20
2.4.2 Unsur Batin Puisi	21
2.4.3 Unsur Fisik Puisi	22
2.5 Menulis Puisi	24
2.6 Penelitian Relevan	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Subjek Penelitian	28
3.3 Prosedur Penelitian	28
3.3.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi	29
3.3.2 Perencanaan (<i>Planning</i>)	30
3.3.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk.....	32
3.3.4 Melakukan Uji Media, Materi, dan Kebahasaan.....	33
3.3.5 Melakukan Revisi Produk	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.1 Wawancara.....	35
3.4.2 Angket	35
3.4.3 Lembar Uji Validasi	37
3.5 Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41

4.1	Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> dalam Pembelajaran Teks Puisi.....	41
4.2	Rancangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik Kelas VIII Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	107
4.2.1	Pengembangan Produk media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Menulis Puisi	118
4.2.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Pembelajaran Menulis Puisi Yang Telah Dikembangkan	128
4.3	Validasi Desain Produk Media Pembelajaran Yang Dikembangkan	129
4.3.1	Validasi Aspek Media	129
4.3.2	Validasi Aspek Materi.....	131
4.3.3	Validasi Aspek Kebahasaan	133
4.3.4	Revisi Produk	134
B.	Pembahasan	138
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	143
5.1	Kesimpulan	143
5.2	Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN	149

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru dan Peserta Didik	34
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan	36
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	37
Tabel 3. 4 Skala <i>Likert</i> Kebutuhan	38
Tabel 3. 5 Interpretasi Analisis Kebutuhan	39
Tabel 3. 6 Skala <i>Likert</i> Validasi Ahli.....	39
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Produk	40
Tabel 4. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya	43
Tabel 4. 2 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	50
Tabel 4. 3 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kompetensi Dasar dan Indikator Menulis Puisi	51
Tabel 4. 4 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Konsep Materi Menulis Puisi.....	52
Tabel 4. 5 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Materi Tentang Puisi yang Dilengkapi dengan Langkah-langkah Menulis Puisi	54
Tabel 4. 6 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Materi Unsur-Unsur Pembangun Puisi	55
Tabel 4. 7 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Contoh Teks Puisi.....	56
Tabel 4. 8 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Tips-Tips Sukses Menulis Puisi	58
Tabel 4. 9 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Materi Disajikan Dalam Bentuk Situs Web (<i>Blog</i>).....	59
Tabel 4. 10 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Materi Yang Disajikan Berbentuk Video Animasi Pembelajaran Yang Diunggah Di Youtube	60

Tabel 4. 11 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Materi Yang Disajikan Dalam Bentuk <i>Link</i>	62
Tabel 4. 12 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Video Tips Menulis Puisi Yang Diakses Dari Youtube.....	63
Tabel 4. 13 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Menggunakan Audio dan Musik	65
Tabel 4. 14 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Menggunakan <i>Font</i> Yang Sesuai	66
Tabel 4. 15 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Menggunakan Latar/ <i>Template</i> Yang Sesuai.....	67
Tabel 4. 16 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Memuat Gambar Atau Animasi Yang Tepat Sesuai Dengan Materi Menulis Puisi	69
Tabel 4. 17 Kebutuhan Peserta Didik Pada Terdapat Fitur/ <i>Link</i> Whatsapp Grup Yang Digunakan Untuk Diskusi <i>Online</i>	70
Tabel 4. 18 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pengaturan dan Penyampaian Tema Pertanyaan Oleh Guru Sesuai Dengan Permasalahan Serta Mengajak Peserta Didik Untuk Berdiskusi	71
Tabel 4. 19 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Metode Diskusi Kelompok Dengan Mengetahui Prosedur Pembuatan Proyek.....	73
Tabel 4. 20 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Penyusunan Jadwal Pembuatan Proyek Dan Membaginya Bertahap Untuk Memudahkan Proses Pembelajaran.....	75

Tabel 4. 23 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Diskusi Terhadap Proyek Yang Dikerjakan dan Menilainya Berdasarkan Standar Penilaian Yang Ditentukan	80
Tabel 4. 24 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pemberian Tindak Lanjut atau Saran Terhadap Proyek Yang Dikerjakan Peserta Didik	81
Tabel 4. 25 Kebutuhan Peserta Didik Pada Evaluasi/Kuis dalam Bentuk <i>Game</i> Yang Diakses Di Aplikasi Quizziz	83
Tabel 4. 26 Kebutuhan Peserta Didik Pada Evaluasi Menggunakan Audio Atau Menampilkan Gambar/Video Yang Sesuai Dengan Tema Menulis Puisi.....	84
Tabel 4. 27 Kebutuhan Peserta Didik Pada Evaluasi Menggunakan <i>Link</i> Google Drive Atau Google Form.....	86
Tabel 4. 28 Kebutuhan Guru Pada Media Pembelajaran	87
Tabel 4. 29 Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Menulis Puisi.....	87
Tabel 4. 30 Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Konsep Materi Menulis Puisi	88
Tabel 4. 31 Media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Materi Tentang Puisi Yang Dilengkapi Dengan Langkah-langkah Menulis Puisi.....	89
Tabel 4. 32 Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Materi Unsur-Unsur Pembangun Puisi	89
Tabel 4. 33 Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Contoh Teks Puisi.....	90

Tabel 4. 34 Media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Tips-Tips Sukses Menulis Puisi	90
Tabel 4. 35 Tabel Media Memuat Materi Disajikan Dalam Bentuk Situs Web	91
Tabel 4. 36 Media Memuat Materi Yang Disajikan Dalam Bentuk Video Animasi Pembelajaran Yang Diunggah Di Youtube	91
Tabel 4. 37 Media Memuat Materi Yang Disajikan Dalam Bentuk <i>Link</i>	91
Tabel 4. 38 Media Memuat Video Tips Menulis Puisi Yang Diakses Dari Youtube.	92
Tabel 4. 39 Media Pembelajaran Menggunakan Audio dan Musik.....	92
Tabel 4. 40 Media Pembelajaran Menggunakan Font Yang Sesuai	93
Tabel 4. 41 Media Pembelajaran Menggunakan Latar/Template Yang Sesuai	93
Tabel 4. 42 Media Pembelajaran Memuat Gambar Atau Animasi Yang Tepat Sesuai Dengan Materi Menulis Puisi.....	94
Tabel 4. 43 Terdapat Fitur/ <i>Link</i> Whatsaap Grup Yang Digunakan Untuk Diskusi Online	94
Tabel 4. 44 Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pengaturan & Penyampaian Tema Pertanyaan Oleh Guru Sesuai Dengan Permasalahan Serta Mengajak Peserta Didik Untuk Berdiskusi	95
Tabel 4. 45 Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Metode Diskusi Kelompok Dengan Mengetahui Prosedur Pembuatan Proyek	95
Tabel 4. 46 Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Penyusunan Jadwal Pembuatan Proyek dan Membaginya Bertahap Untuk Memudahkan Proses Pembelajaran.....	96

Tabel 4. 46 Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Penyusunan Jadwal Pembuatan Proyek dan Membaginya Bertahap Untuk Memudahkan Proses Pembelajaran.....	96
Tabel 4. 47 Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pengamatan dan Mengamati Oleh Guru Terhadap Partisipasi Serta Perkembangan Proyek Yang Dirancang Oleh Peserta Didik	97
Tabel 4. 48 Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Evaluasi Secara Mandiri dan Individu	97
Tabel 4. 49 Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Diskusi Terhadap Proyek Yang Dikerjakan dan Menilainya Berdasarkan Standar Penilaian Yang Ditentukan.....	98
Tabel 4. 50 Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pemberian Tindak Lanjut Atau Saran Terhadap Proyek Yang Dikerjakan Peserta Didik..	98
Tabel 4. 51 Evaluasi/Kuis dalam Bentuk <i>Game</i> Yang Diakses di Quizziz.	99
Tabel 4. 52 Evaluasi Menggunakan Audio Atau Menampilkan Gambar Atau Video Yang Sesuai Dengan Tema Menulis Puisi	100
Tabel 4. 53 Evaluasi Menggunakan <i>Link</i> Google Drive Atau Google Form.....	100

Tabel 4. 54 Hasil Angket Terbuka Guru dan Peserta Didik	101
Tabel 4. 55 Tabel <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	110
Tabel 4. 56 Pengembangan Bentuk Awal Produk	118
Tabel 4. 57 Hasil Validasi Aspek Media	129
Tabel 4. 58 Hasil Validasi Aspek Materi	131
Tabel 4. 59 Hasil Validasi Aspek Kebahasaan	133
Tabel 4. 60 Revisi Produk.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal pembuka aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	15
Gambar 2. 2 Tampilan bagian pertama aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	15
Gambar 2. 3 Tampilan bagian pengeditan aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	16
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Model Kombinasi	29
Gambar 4. 1 Kebutuhan peserta didik pada media pembelajaran <i>Lectora Inspire</i>	50
Gambar 4. 2 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kompetensi Dasar dan Indikator Menulis Pusi	52
Gambar 4. 3 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Konsep Materi Menulis Pusi.....	53
Gambar 4. 4 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Materi Tentang Pusi Yang Dilengkapi Dengan Langkah-Langkah Menulis Pusi	55
Gambar 4. 5 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Materi Unsur-Unsur Pembangun Pusi	56
Gambar 4. 6 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Contoh Teks Pusi	57
Gambar 4. 7 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Memuat Tips-Tips Sukses Menulis Pusi	58
Gambar 4. 8 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Materi Disajikan Dalam Bentuk Situs Web (<i>Blog</i>).....	60
Gambar 4. 9 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Materi Yang Disajikan dalam Bentuk Video Animasi Pembelajaran Yang Diunggah Di Youtube	61

Gambar 4. 10 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Materi Yang Disajikan Dalam Bentuk <i>Link</i>	63
Gambar 4. 11 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Memuat Video Tips Menulis Puisi Yang Diakses Dari Youtube.....	64
Gambar 4. 12 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Menggunakan Audio dan Musik.....	65
Gambar 4. 13 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Menggunakan <i>Font</i> Yang Sesuai.....	67
Gambar 4. 14 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Menggunakan Latar/ <i>Tempelate</i> Yang Sesuai.....	68
Gambar 4. 15 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Memuat Gambar Atau Animasi Yang Tepat Sesuai Dengan Materi Menulis Puisi.....	69
Gambar 4. 16 Kebutuhan Peserta Didik Pada Terdapat Fitur/ <i>Link Whatsapp Group</i> Yang Digunakan Untuk Diskusi <i>Online</i>	71
Gambar 4. 17 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pengaturan Dan Penyampaian Tema Pertanyaan Oleh Guru Sesuai Dengan Permasalahan Serta Mengajak Peserta Didik Untuk Berdiskusi.....	72
Gambar 4. 18 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Metode Diskusi Kelompok Dengan Mengetahui Prosedur Pembuatan Proyek.....	74
Gambar 4. 19 Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Penyusunan Jadwal Pembuatan Proyek Dan Membaginya Bertahap Untuk Memudahkan Proses Pembelajaran.....	76

Gambar 4. 20	Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pemantauan Dan Mengamati Oleh Guru Terhadap Partisipasi Serta Perkembangan Proyek Yang Dirancang Oleh Peserta Didik .	78
Gambar 4. 21	Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Evaluasi Secara Mandiri dan Individu	79
Gambar 4. 22	Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Diskusi Terhadap Proyek Yang Dikerjakan dan Menilainya Berdasarkan Standar Penilaian Yang Ditentukan	81
Gambar 4. 23	Kebutuhan Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Dilaksanakan Melalui Pemberian Tindak Lanjut Atau Saran Terhadap Proyek Yang Dikerjakan Peserta Didik	82
Gambar 4. 24	Kebutuhan Peserta Didik Pada Evaluasi/Kuis dalam Bentuk <i>Game</i> Yang Diakses Di Aplikasi Quizziz.....	84
Gambar 4. 25	Kebutuhan Peserta Didik Pada Evaluasi Menggunakan Audio Atau Menampilkan Gambar Atau Video Yang Sesuai Dengan Tema Menulis Puisi	85
Gambar 4. 26	Kebutuhan Peserta Didik Pada Evaluasi Menggunakan <i>Link</i> Google Drive Atau Google Form.....	86
Gambar 4. 27	<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Menulis Puisi.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	149
Lampiran 2 Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	150
Lampiran 3 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	151
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya	152
Lampiran 5 Surat izin penelitian Dinas Pendidikan Kabupaten OKU Timur	153
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian SMP Negeri 1 Belitang Mulya	154
Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan Universitas Sriwijaya .	155
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP	156
Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	157
Lampiran 10 Angket Analisis Kebutuhan Guru	158
Lampiran 11 Validasi Media	159
Lampiran 12 Validasi Materi	160
Lampiran 13 Validasi Kebahasaan	161
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi.....	162
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	163

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BELITANG MULYA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan kombinasi Brog & Gall dan Allesi dan Trolip. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara dengan peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara peserta didik dan guru, produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya. Kemudian, dilakukannya rancangan awal pembuatan produk dengan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Lalu langkah selanjutnya ialah pengembangan bentuk awal produk, uji validasi, dan revisi produk. Uji validasi terdiri dari 3 aspek yaitu uji validasi media, uji validasi materi, dan uji validasi kebahasaan. Hasil validasi media memperoleh nilai 47 dengan nilai maksimal 52 dengan persentase 90,83%. Hasil validasi materi memperoleh nilai 46 dengan nilai maksimal 48 dengan persentase 95,83%. Hasil validasi kebahasaan memperoleh nilai 26 dengan nilai maksimal 32 dengan persentase 81,25%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Lectora Inspire, Pembelajaran Menulis Puisi*

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2023)

Nama : Nadia Septeriga
NIM : 06021182025003
Dosen Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M. Pd.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON THE
LECTORA INSPIRE APPLICATION IN LEARNING WRITING POETRY FOR
CLASS VIII STUDENTS OF SMP NEGERI 1 BELITANG MULYA**

ABSTRACT

This research aims to produce a development product for an interactive learning media based on the Lectora Inspire application in poetry learning for class VIII students at SMP Negeri 1 Belitang Mulya. The type of research used is research using research and development methods. The development model used is the Brog & Gall and Alles and Trolip combination development model. Interactive learning media using the Lectora Inspire application in learning to write poetry for class VIII students at SMP Negeri 1 Belitang Mulya was developed based on the results of needs analysis and interviews with students and teachers. Based on the results of needs analysis and interviews with students and teachers, interactive learning media products based on the Lectora Inspire application are really needed in learning to write poetry for class VIII students at SMP Negeri 1 Belitang Mulya. Then, an initial product design is carried out by making a flowchart and storyboard. Then the next step is developing the initial form of the product, validation testing, and product revision. The validation test consists of 3 aspects, namely media validation test, material validation test, and linguistic validation test. The media validation results obtained a score of 47 with a maximum score of 52 with a percentage of 90.83%. The material validation results obtained a score of 46 with a maximum score of 48 with a percentage of 95.83%. The linguistic validation results obtained a score of 26 with a maximum score of 32 with a percentage of 81.25%. Based on the validation results, interactive learning media based on the Lectora Inspire application in learning to write poetry for class VIII students at SMP Negeri 1 Belitang Mulya is very suitable for use.

Keywords: *Development, Interactive Learning Media, Lectora Inspire, Learning to Write Poetry*

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Dosen Pembimbing



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang dengan cara meluas. Patriansah et al (2021) menyatakan persiapan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya dalam mengoptimalkan sistem pendidikan, semua harus berjalan dengan teknologi yang ada dan terus berkembang. Di era pendidikan 4.0 ini tenaga pendidik atau guru harus benar-benar cakap dalam memanfaatkan segala hal di kelas. Baik itu dari suasana kelas, media pembelajaran yang digunakan, dan juga berupaya memaksimalkan kreativitas siswa-siswinya. Tenaga pendidik juga mampu mendorong dan memotivasi peserta didik untuk lebih mengembangkan potensinya dalam sebuah atau berbagai keterampilan, Muhajir et al (2021). Oleh sebab itu, teknologi harus benar-benar mampu digunakan sebaik dan sekreatif mungkin untuk menunjang proses belajar mengajar. Terutama mempunyai manfaat yang seimbang antara guru dan siswa saat proses pembelajaran di kelas. Tenaga pendidik juga harus benar-benar tanggap dan mau untuk belajar agar tidak tertinggal dari teknologi yang ada. Berupaya juga untuk menyiapkan segala halnya agar proses penyaluran ilmu ke murid menjadi lebih mudah dan praktis.

Menurut Sitanggang (2020), bila seorang tenaga pendidik sudah mampu membuat dan mengaplikasikan sebuah media pembelajaran artinya peserta didik pun akan meningkatkan kualitas dan kreativitasnya dalam pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran disini mempunyai peranan yang penting pula pada proses pembelajaran berlangsung di kelas. Berbagai macam bentuk dari media pembelajaran dapat digunakan untuk mengkemas materi lebih menarik lagi. Terutama pada materi-materi yang sifatnya sulit untuk dipahami oleh siswa seperti materi yang panjang dan mempunyai struktur dan sebagainya. Hal ini jelas mampu membuat siswa menjadi malas, mengantuk, dan akhirnya materi tak tersampaikan dengan maksimal ke dalam pikiran siswa.

Media pembelajaran saat ini yang terbilang sangat praktis dan sering digunakan. Menurut Saprudin et al (2020), media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk berinteraksi dengan mengadakan ruang diskusi atau pembelajaran yang dinamis dan mampu dipadukan dengan berbagai macam video animasi, audio, dan grafik khusus. Banyak sekali macam media pembelajaran yang mampu membuat kelas di dalam suatu pendidikan dan mampu membantu guru dalam mengemas materi agar lebih hidup. Tentunya ini juga mampu dijangkau oleh peserta didik untuk berpartisipasi dalam kelas dan mendapatkan materi yang bermanfaat dan dapat mengerjakan evaluasi diakhir dengan maksimal. *Lectora Inspire* merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran yang berbasis *software* yang digunakan sebagai alat untuk presentasi secara lebih efektif. Aplikasi ini memiliki banyak kegunaan seperti membuat *powerpoint* dan memasukkan kuis yang lebih berpotensi lagi bagi peserta didik, Farahiba (2022). Menggunakan aplikasi ini tidak terlalu sulit sebab memakai bahasa pemrograman yang mudah dimengerti dan juga banyak ditemui banyak sekali fitur-fitur terbaru, dan dapat menempelkan animasi, gambar, *Link* kuis dalam proses pembelajaran.

Menulis tidak hanya tentang bagaimana cara menyatukan kata-kata menjadi kalimat yang dibuat sebgus mungkin. Melainkan kegiatan menulis bertujuan untuk membuat seseorang cakap dan paham atas tulisan yang ia buat. Barus Putri Ayu et al (2022) menyatakan menulis salah satu dari 4 keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai peserta didik adalah menulis. Dalam proses menulis tentunya juga harus memperhatikan dan memperbanyak referensi agar mendapatkan banyak informasi dan motivasi bagi penulis-penulis pemula. Salah satu contoh menulis yang melekat pada materi Bahasa Indonesia untuk peserta didik yaitu menulis puisi.

Puisi merupakan karya sastra yang hadir dengan unsur-unsur yang mendukungnya yang dibuat juga sesuai dengan imajinasi dan kreativitas penyairnya. Kebanyakan orang-orang menganggap bahwa menulis ini terbilang sangat gampang dan mudah dipahami. Namun, kenyataannya menulis puisi tidak bisa dianggap mudah. Pada teks ini harus benar-benar memperhatikan unsur-unsur

pembangunan puisi dan masih banyak lagi, itu lah halnya materi ini dan tata cara penulisan puisi lebih efektif bila dikemas pendidik dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang semenarik mungkin yang tentunya memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara terjangkau. Terlebih lagi pada media pembelajaran yang sedang viral pada zaman ini, tentu menjadi daya ketertarikan peserta didik juga untuk ikut mencoba membuatnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, pada tanggal 13 Juli 2023 peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Belitang Mulya yang bernama Ratna Dewi, S.Pd. Alasan peneliti melakukan wawancara ini untuk mengetahui bagaimana keefektifan proses belajar bagi siswa-siswi terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan sampai dimana pemahaman pendidik menggunakan teknologi pada zaman sekarang ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk mengajar di kelas. Berdasarkan informasi yang didapat dari narasumber, mata pelajaran yang ada di sekolah masih belum banyak menggunakan media pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia. Didapat informasi juga bahwasanya guru-guru Bahasa Indonesia yang lainnya masih menggunakan buku paket, situs-situs internet, dan *power point* sebagai pendukung pada proses pembelajaran dan belum ada media pembelajaran lainnya yang dipakai.

Beliau juga mengatakan, seharusnya hal seperti ini cepat-cepat untuk ditanggulangi sejak dini bagi guru-guru dan berusaha untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih berkembang sebagai alat kerja pemberian ilmu kepada peserta didiknya. Didapat informasi yang cukup mendukung pula bahwa di sekolah ini sudah tersedia beberapa fasilitas seperti komputer, *proyektor*, dan juga *wifi* yang dapat diakses oleh peserta didik dan juga guru. Terkadang sesekali guru menggunakan video-video pembelajaran di *Youtube* untuk menambah penjelasan dari pembelajarannya. Namun, masih banyak kekurangan-kekurangan juga pada video-video tersebut, lebih efektif lagi apabila pendidik bisa membuat langsung materi yang dikemas pada kelas online dalam media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang nantinya bisa diakses oleh peserta didik.

Selain itu, beliau juga sempat memperhatikan beberapa kali saat di kelas siswa kurang memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya menulis puisi. Kurangnya juga motivasi untuk peserta didik, membuat materi ini sering disepelekan dan dianggap mudah oleh siswa-siswinya. Namun, guru sering terkendala pada saat menerangkan materi menulis puisi ini sebab tidak semudah itu untuk menjelaskan materi penulisan puisi tersebut. Inilah pentingnya media pembelajaran untuk mengantisipasi kebosanan peserta didik dan tentunya mudah untuk memahami cara menulis puisi. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk pembelajaran menulis puisi bagi guru Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dalam pembelajaran menulis puisi salah satunya melalui *software Lectora Inspire*. Hasil wawancara di atas mendapatkankesimpulan juga bahwasannya guru belum mampu membuat media pembelajaran yang lebih kreatif lagi dan maksimal pada pembelajaran menulis puisi.

Selain mewawancarai guru Bahasa Indonesia, peneliti juga mewawancarai salah satu siswa SMP Negeri 1 Belitang Mulya kelas VIII bernama Sendylanita Saimona untuk menambah informasi terkait dengan proses belajar mengajar mereka di kelas terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Menurutnya, sebagai peserta didik pembelajaran di dalam kelas sangat menjadi acuan mereka untuk mendapatkan ilmu dengan jelas, apalagi bagi mereka yang sudah menjadi siswa-siswi SMP yang masih kurang dalam memahami materi di sekolah.

Ia juga mengatakan, guru sering kali menjelaskan materi hanya melalui buku paket yang tersedia saja tanpa adanya hal-hal yang dapat menarik perhatian mereka sebagai siswa. Apalagi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang materinya sangat panjang dan terstruktur yang membuat ia dan teman-temannya susah dalam memahami penjelasan guru bila hanya menggunakan buku paket saja dengan menggunakan metode ceramah. Itu lah penting bagi guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat pembelajaran di kelas. Materi puisimenurutnya merupakan materi Bahasa Indonesia yang terbilang sulit dipahami dibagian menulisnya langsung.

Namun, setelah beberapa kali pertemuan ternyata pada materi ini harus benar-benar jeli dalam memahami penjelasan agar dapat menulis puisi dengan baik dan mampu meningkatkan imajinasi peserta didik. Beberapa kali peserta didik diberi materi tentang pengertian puisi, unsur intrinsik dan ekstrinsik saja, dan juga murid hanya diberikan kesempatan untuk mendengarkan penjelasan dan mencatat hal-hal yang penting yang telah dijelaskan guru. Hal ini tidak membangkitkan semangat siswa-siswi dalam pembelajaran tersebut, wajar menurutnya jika banyak peserta didik yang tidak memahami bahkan kebingungan saat menulis puisi. Hal seperti ini tentu tidak boleh disepelekan oleh guru-guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, pada materi ini perlu menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dalam bentuk kelas agar bisa diakses dan siswa mudah memahami materi. Peserta didik ini juga mengatakan, tentunya terdapat perbedaan dari guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu menjelaskan materi dan guru yang hanya menggunakan buku paket saja pada hasil evaluasi mereka nanti.

Berdasarkan permasalahan yang terlihat oleh peneliti dan dialami oleh sekolah SMP Negeri1 Belitang Mulya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukannya sekali sebuah pengembangan media pembelajaran yang interaktif berkaitan dengan materi menulis puisi. Oleh sebab itu peneliti nantinya akan mengembangkan media pembelajaran berkaitan dengan menulis puisi yang dapat bermanfaat untuk siswa memahami tata cara secara efektif tentang menulis puisi tersebut. Peneliti akan membuat kelas pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang dikemas semenarik mungkin dan dapat merangkup keseluruhan materi puisi.

Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* disebabkan tersedianya fitur-fitur yang lengkap dengan berbagai macam kegunaan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guru dan siswa. *Lectora Inspire* juga mampu membuat kelas online, yang berisi peserta didik dan guru untuk beberapa kali pertemuan. Kemudian, video-video animasi yang berkaitan dengan materi dapat diunggah di aplikasi ini sesuai dengan materi yang merupakan salah satu keunggulan dari *Lectora Inspire*. Soal-soal evaluasi juga dapat dibuat oleh tenaga

pendidik, sesuai dengan materi pada pertemuan tersebut dan dapat diisi langsung oleh siswa ataupun mengakses *Link* kuis yang telah diunggah. Beberapa kemampuan pada media pembelajaran ini telah dibuktikan oleh, Arbana (2020) dan Prasetyo (2021) kemampuan tersebut dari penelitian yang mereka lakukan dengan media pembelajaran *Lectora Inspire* ini sudah mampu dan baik dalam pembelajaran menulis puisi. Namun, dari kedua penelitian ini masih banyak kekurangan terutama dalam memilah multimedia yang maksimal.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya” sangat perlu untuk dilakukan. Dengan dilakukan penelitian ini nantinya dapat mengetahui seberapa pentingnya media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya?
2. Bagaimana rancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya?
3. Bagaimana validasi ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menguraikan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya.
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya.
3. Menguraikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Mulya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan tunjangan materi mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan serta menjadi referensi siswa untuk dapat belajar sendiri mengembangkan kemampuan menulis puisi

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat digunakan peserta didik sebagai alat peningkatan minat dan motivasi dalam mengakses sendiri media pembelajaran, menambah hasil evaluasi mereka pada materi menulis puisi

2) Bagi Guru

Dapat mendukung dalam proses belajar dengan peserta didik dan memotivasi untuk belajar memahami perkembangan dan mengemas berbagai macam materi dalam bentuk media pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Sebagai referensi atau alternatif sekolah untuk terus membuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan dikemas menggunakan media pembelajaran agar lebih praktis dan menarik perhatian peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Airlangga, W, K., Wisnu, U., & Aditya, P. (2019). Meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur dengan menggunakan model discovery learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(6)
- Akhdiah, S. (2012). *Pembinaan keterampilan menulis bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Aminudin. (2008). Kreatif menulis puisi dan cerita pendek . Tangerang: Citralab.
- Arba, I., P. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang. Indralaya: UNSRI
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*(A. Rahman (ed.); Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Asnil, A. R., & Gunawan. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran* . Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Barus, P. A., Marlina, A. T., Monalisa, F., Martua, R, S., Gusar., Junifer, S. (2022). Pengaruh media audio terhadap kemampuan menulis puisi siswa. *Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2),
- Buanto, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe yang diintegrasikan dengan wondershare filmora pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana alam. *Jambura Geo Education Juornal*, 1(2), 71-79
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajawali Perss

- Fahariba, A., S. (2022). Pengembangan komik interaktif pahlawan madura untuk meningkatkan keterampilan literasi pada pembelajaran teks anekdot. *Jurnal Metalingua*, 7, 13-24
- Hasan, A, & Asep, R, R. (2014). Aplikasi pinjaman secara kredit pada bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2)
- Helaludin & Awalludin. (2020). *Keterampilan menulis akademik panduan bagi mahasis di perguruan tinggi*. Media Madanu.
- Herlina. (2019). Pengembangan bahan pembelajaran berbasis Hypercontent pada pembelajaran tematik daerah tempat tinggalku. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21 (3), 215-230
- Indra, P. M. I., Masdiana., Anwari, M. A., Rahmad, A., Tahrir, T., Harahap, K. T., Darodjat., Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kurniawan., Y., P. (2021). Pengembangan interaktif bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* untuk mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6 (1), 37-42
- Muhajir, M., Fatimah, M., & Rohmah, R. (2021). Peningkatan keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII SMP Al Falah Pancul Bojonegoro dengan model pembelajaran examples non examples. *Attanwir: Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 12(1), 155-123
- Ngatiyem. (2017). Meningkatkan keterampilan menulis puisi bebas dengan menggunakan media video pada kelas VII MTSN Banjar Selatan 1 kota Banjarmasin. *Jurnal Mertas*, 4 (1), 84-97
- Patriansah, M., Halim, B., Putra, M, P. (2021). Meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan lomba gambar bercerita di SD 226 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(4), 188-194
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Perss.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Perss.

- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 470-477
- Saprudin, S., Munaldi, M., Wijoyo, A., & Prasetyo, S, M. (2020). Pembelajaran multimedia (studi kasus: SMK Indonesia Global). *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(1), 63-70.
- Shalikhah, N., Ardhin, P., & Muis, S. (2017). *Media pembelajaran interaktif Lectora Inspire sebagai inovasi pembelajaran*. *Jurnal Warta LPM*, 20(1), 9-16.
- Sitanggang, G. (2020). Kemampuan mengubah puisi menjadi wacana narasi dengan metode inkuiri oleh siswa kelas X SMK Swasta Yafim Biru-biru tahun pembelajaran 2019/2020.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta (ed.).
- Sulistiyono, R., & Hidayat, M., A. (2022). Pengembangan media pembelajaran MPOS pada teks cerpen kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (2), 139-151.
- Sulkifli & Marwati. (2016). Kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 3 Langgikima Kabupaten Konawe Utara. *Jurnal Bastara*, 1 (1).
- Wina Sanjaya. (2004). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Winda., O., M. (2020). Pengembangan media pembelajaran menulis puisi kelas VIII dalam bentuk video compact disc interaktif di SMP Negeri 28 Palembang: UNSRI.
- Yuherman., Rianto, S., Dahlia. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X lintas minat pada mata pelajaran geografi di SMA 1 Padang Sago. *Jurnal Jambura Geo Education Journal*, 3 (2), 106-113.
- Yulianto, A., Alfina, U., Fitriani., Pransiska, A., Tria, A. (2023). Analisis struktur batin dan fisik dalam puisi menulis mengejar mimpi karya Mohamad Sya'roni. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(1).

Yunus, A. (2015). Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter. Bandung: PT.
Refilika Aditama.