

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WIZER.ME PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI DI
KELAS VII SMP NEGERI 3 SUNGAI KERUH**

TESIS

Oleh:

Evi Riasti

NIM 0601262248008

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

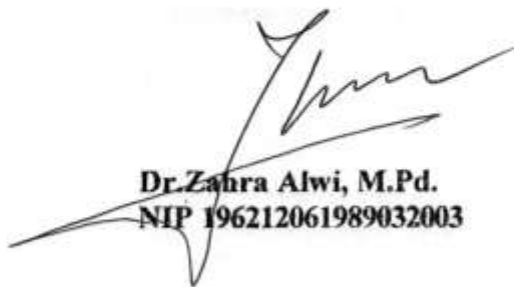
TAHUN 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WEZER.ME PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI DI
KELAS VII SMP NEGERI 3 SUNGAI KERUH
TESIS**

oleh:
Evi Riasti
NIM 06012622428008
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa

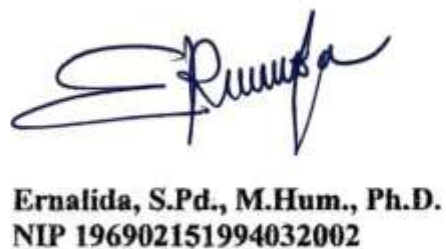
Disetujui untuk diujikan dalam Ujian Akhir Program Magister

Pembimbing 1,



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003

Pembimbing 2,



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

Mengetahui:
KPS Magister Pendidikan Bahasa



Sary Silvhiany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197708112002122003

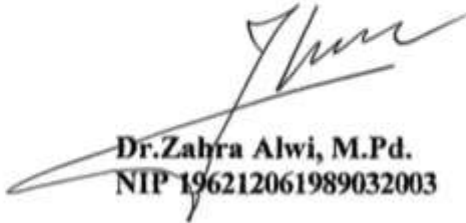
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WEZER.ME PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI DI
KELAS VII SMP NEGERI 3 SUNGAI KERUH**

TESIS

oleh:
Evi Riasti
NIM 06012622428008
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

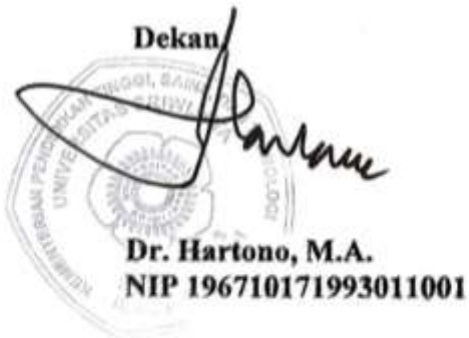

Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003

Pembimbing 2,

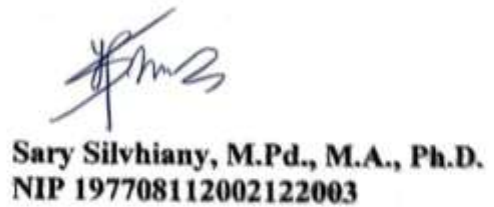

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Mengetahui:

Dekan


Dr. Hartono, M.A.
NIP 196710171993011001

KPS Magister Pendidikan Bahasa


Sary Silvhiany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197708112002122003

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WEZER.ME PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI DI
KELAS VII SMP NEGERI 3 SUNGAI KERUH**

TESIS

oleh:

Evi Riasti

NIM 06012622428008

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 23 Juli 2025

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dr.Zahra Alwi, M.Pd.**
- 2. Sekretaris : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**
- 3. Anggota : Prof. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.**
- 4. Anggota : Dr.Izzah, M.Pd.**

Palembang, 13 Juli 2025

KPS Magister Pendidikan Bahasa



**Sary Silvhiany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197708112002122003**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evi Riasti

NIM : 0601262248008

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa FKIP UNSRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Evi Riasti, S.Pd.

NIM 0601262248008

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Materi menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Suangai Keruh” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya., dalam mewujudkan tesis ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hj. Zahra Alwi, M.Pd., sebagai Pembimbing 1, atas segala bimbingan, pengetahuan, dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., sebagai Pembimbing 2, atas segala bimbingan, pengetahuan, dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Bapak Prof. H. Soni Mirizon, M.Ed., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Sary Silvhianny, M.Pd., M.A., Ph.D., selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Bahasa yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada semua pihak yang telah *mensupport* penulisan tesis ini mulai dari suami, anak, orang tua, keluarga, sahabat, dan pihak-pihak lainnya, semoga bantuan dan doa kalian semua selama ini akan dibalas oleh Allah dengan kenikmatan yang berlipat-lipat ganda.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang studi Pendidikan Bahasa dan Linguistik, serta dapat membantu pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Palembang, 23 Juli 2025

Peneliti,

**Evi Riasti, S.Pd.
NIM 061262248008**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.5 Karakteristik Media Pembelajaran.....	13
2.2 <i>Website Wizer.Me</i>	14
2.2.1 Definisi <i>Wizer.Me</i>	14
2.2.2 Fungsi <i>Wizer.Me</i>	15
2.2.3 Manfaat <i>Wizer.Me</i>	17
2.2.4 Fitur-fitur yang terdapat di <i>Wizer.Me</i>	18
2.2.5 Desain Media <i>Mobile Learning</i>	20

2.3 Menulis	21
2.3.1 Definisi Menulis.....	21
2.3.2 Tujuan Menulis	22
2.3.3 Manfaat Menulis	24
2.4 Deskripsi	25
2.4.1 Definisi Deskripsi	25
2.4.2 Unsur Pembangun Deskripsi.....	26
2.4.3 Menulis Deskripsi	27
2.5 Penelitian Relevan	29
2.5.1 Penelitian Oleh Siti Toyibul Hasanah., et al (2023)	29
2.5.2 Penelitian Oleh Nur Aprilia., et al (2024).....	29
2.5.3 Penelitian Oleh Annisa (2022).....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Subjek Penelitian	31
3.3 Prosedur Penelitian	31
3.3.1 Penelitian dan Pengumpulan Data	33
3.3.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk	33
3.3.4 Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli).....	34
3.3.5 Revisi Produk.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.1 Wawancara.....	34
3.4.2 Angket.....	36
3.4.3 Observasi.....	38
3.4.4 Tes.....	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	38
3.5.1 Analisis Kebutuhan.....	39
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli	40
3.5.3 Uji Kepraktisan	42
3.5.4 Uji Keefektifan.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Hasil Penelitian	55

4.1.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	55
4.1.2 Pengembangan Bentuk Awal Produk	74
4.1.3 Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli)	86
4.1.4 Revisi Produk.....	92
4.1.5 Hasil Uji Kepraktisan.....	93
4.1.6 Hasil Uji Keefektifan	102
4.2 Pembahasan.....	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Kesimpulan	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Pendidik dan Peserta Didik	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Bahasa	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	37
Tabel 3.6 Kategori <i>Skor</i> Jawaban Angket.....	39
Tabel 3.7 Interpretasi Persentase Analisis Kebutuhan.....	40
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validitas	41
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan	42
Tabel 3.10 Kategori Nilai Kepraktisan	42
Tabel 3.11 Kategori Hasil <i>One to One</i> , <i>Small Group</i> , dan <i>Field Test</i>	42
Tabel 3.12 Pedoman Pengubah Rata-rata <i>Skor</i> Kualitatif	43
Tabel 3.13 Kisi-kisi Evaluasi	43
Tabel 3.14 Evaluasi one to one	44
Tabel 3.15 Evaluasi Small Group	46
Tabel 3.16 Kategori Nilai <i>N-Gain</i>	50
Tabel 3.17 Evaluasi <i>Field Trial</i>	50
Tabel 3.18 Evaluasi <i>Pretest</i>	53
Tabel 3.19 Evaluasi <i>Posttest</i>	54
Tabel 4.1 Kebutuhan Peserta didik akan Media yang Menarik	55
Tabel 4.2 Kebutuhan Peserta didik terhadap Penggunaan Media <i>Wizer.me</i>	56
Tabel 4.3 Kebutuhan Peserta didik terhadap Meningkatnya Kreativitas dalam Penggunaan Media <i>Wizer.me</i>	57
Tabel 4.4 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Interaktif.....	58
Tabel 4.5 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Disajikan Mampu Menambah Ide Saat Menulis	59
Tabel 4.6 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Mampu Membantu dalam Menyusun Kalimat	60
Tabel 4.7 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Mampu Membantu	

dalam Penggunaan Bahasa.....	61
Tabel 4.8 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Mampu Menarik Minat dalam Menulis Teks Deskripsi	62
Tabel 4.9 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Disajikan Mampu Membantu Mengatasi Kesulitan Saat Menulis	63
Tabel 4.10 Kebutuhan Peserta didik yang Menyukai Pembelajaran menggunakan Media <i>Wizer.me</i>	64
Tabel 4.11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Desain yang Menarik	65
Tabel 4.12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Adanya Vitor Interaktif.....	66
Tabel 4.13 Kebutuhan Guru akan Media yang Menarik.....	67
Tabel 4.14 Kebutuhan Guru terhadap Penggunaan Media <i>Wizer.me</i>	67
Tabel 4.15 Kebutuhan Guru terhadap Meningkatnya Kreativitas dalam Penggunaan Media <i>Wizer.me</i>	67
Tabel 4.16 Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Interaktif	68
Tabel 4.17 Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan Mampu Menambah Ide Saat Menulis	68
Tabel 4.18 Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Mampu Membantu dalam Menyusun Kalimat	69
Tabel 4.19 Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Mampu Membantu dalam Penggunaan Bahasa.....	69
Tabel 4.20 Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Mampu Menarik Minat dalam Menulis Teks Deskripsi	69
Tabel 4.21 Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan Mampu Membantu Mengatasi Kesulitan Saat Menulis	70
Tabel 4.22 Kebutuhan Guru yang Menyukai Pembelajaran menggunakan Media <i>Wizer.me</i>	70
Tabel 4.23 Kebutuhan Guru terhadap Desain yang Menarik	71
Tabel 4.24 Kebutuhan Guru terhadap Adanya Vitor Interaktif	71
Tabel 4.25 Hasil Pertanyaan Terbuka Peserta Didik dan Pendidik	72
Tabel 4.26 Pengembangan Bentuk Awal Produk	74
Tabel 4.27 Hasil Validasi Ahli Materi.....	86

Tabel 4.28 Hasil Validasi Ahli Media	88
Tabel 4.29 Hasil Validasi Ahli Bahasa	90
Tabel 4.30 Hasil Revisi Produk	92
Tabel 4.31 Hasil Evaluasi <i>One to One</i>	94
Tabel 4.32 Hasil Evaluasi <i>Small Group</i>	96
Tabel 4.33 Rekapitulasi Hasil Evaluasi <i>Field Test</i>	99
Tabel 4.34 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik dalam Menulis Deskripsi	102
Tabel 4.35 Hasil Keseluruhan <i>Pretest</i> Peserta Didik	103
Tabel 4.36 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik dalam Menulis Deskripsi	104
Tabel 4.37 Hasil Keseluruhan <i>Posttest</i> Peserta Didik	104
Tabel 4.38 Hasil Selisih Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Media Kombinasi.....	32
Gambar 4.1 Kebutuhan Peserta didik akan Media yang Menarik	55
Gambar 4.2 Kebutuhan Peserta didik terhadap Penggunaan <i>Wizer.me</i>	56
Gambar 4.3 Kebutuhan Peserta didik terhadap Meningkatnya Kreativitas dalam Penggunaan Media <i>Wizer.me</i>	57
Gambar 4.4 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Interaktif	58
Gambar 4.5 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Disajikan Mampu Menambah Ide Saat Menulis	59
Gambar 4.6 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Mampu Membantu dalam Menyusun Kalimat	60
Gambar 4.7 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Mampu Membantu dalam Penggunaan Bahasa.....	61
Gambar 4.8 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Mampu Menarik Minat dalam Menulis Teks Deskripsi	62
Gambar 4.9 Kebutuhan Peserta didik terhadap Materi yang Disajikan Mampu Membantu Mengatasi Kesulitan Saat Menulis	63
Gambar 4.10 Kebutuhan Peserta didik yang Menyukai Pembelajaran menggunakan Media <i>Wizer.me</i>	64
Gambar 4.11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Desain yang Menarik	65
Gambar 4.12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Adanya Fitur Interaktif.....	66
Gambar 4.13 Diagram Hasil Validasi Ahli.....	91
Gambar 4.14 Diagram Hasil Uji Kepraktisan.....	102
Gambar 4.15 Grafik Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	107
Gambar 4.16 Hasil Perhitungan <i>N-Gain SPSS 26</i>	107
Gambar 4.17 Hasil Statistik Deskriptif.....	108
Gambar 4.18 Hasil Uji Normalitas <i>for Windows 26</i>	110
Gambar 4.19 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	110
Gambar 4.20 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	111
Gambar 4.21 Hasil Uji <i>Paired Sample Statistic</i>	112

Gambar 4.221 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	112
--	-----

DAFTAR LAMPIRAN

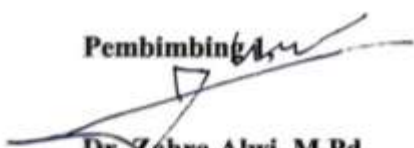
1. SK Pembimbing Tesis.....	124
2. Surat Izin Penelitian Fakultas	126
3. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	127
4. Surat Keterangan Penelitian SMPN 3 Sungai Keruh.....	128
5. Modul Ajar.....	129
6. Lembar Validasi Media.....	137
7. Lembar Validasi Materi	140
8. Lembar Validasi Bahasa	143
9. Sampel <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	146
10. Sampel <i>Posttest</i> Peserta Didik	147
11. Hasil Cek Turnitin.....	148
12. <i>Statement of Similarity</i>	150
13. Foto-foto Kegiatan Penelitian	151
14. Biodata Penulis	155

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WIZER.ME PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI DI
KELAS VII SMPN 3 SUNGAI KERUH**

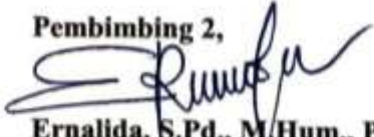
ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media interaktif dalam pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII SMP; (2) mengembangkan produk berupa media interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi; (3) mendeskripsikan kelayakan produk media interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi yang dikembangkan menurut para ahli; dan (4) mendeskripsikan hasil uji kepraktisan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan media pengembangan berdasarkan kebutuhan penelitian, yaitu Dick Carey and Carey. Data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan teknik wawancara, tes, dan observasi, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dengan teknik kuesioner. Media interaktif berbasis *Wizer.Me* ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan Peserta didik dan pendidik kelas VII di SMP Negeri 3 Sungai Keruh. Kerangka media pembelajaran ini tersusun atas beberapa fitur yakni video pembelajaran *online*, latihan-latihan soal, *link* yang terhubung dengan *Classroom*, dan adanya fitur interaktif berupa *voice* dan pengiriman tugas berupa gambar. Media ini telah melalui uji validasi dan mendapat hasil oleh tiga ahli, yakni ahli materi 95.8% (sangat valid), ahli media 96.5% (sangat valid), dan ahli bahasa 100% (sangat valid), serta telah melalui tahap uji kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan tersebut, media interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh.

Kata Kunci: *Pembelajaran Digital, Pengembangan Media Interaktif, Menulis Teks Deskripsi.*

Pembimbing 1,

Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003

Mengesahkan:

Pembimbing 2,

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

Mengetahui:
KPS Magister Pendidikan Bahasa


Sary Silvhiany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197708112002122003

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA BASED ON WIZER.ME ON WRITING DESCRIPTION TEXT IN CLASS VII SMPN 3 SUNGAI KERUH

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the need for interactive media development in learning to write descriptive text in grade VII junior high school; (2) develop products in the form of interactive media based on Wizer.Me in learning to write descriptive text; (3) describe the feasibility of interactive media products based on Wizer.Me in learning to write descriptive text developed according to experts; and (4) describe the practicality and effectiveness test results of the developed media. This research method uses a development media based on research needs, namely Dick Carey and Carey. The data of this research are qualitative data and quantitative data. Qualitative data were collected using interview techniques, test, and observation while quantitative data were collected using questionnaire techniques. This interactive media based on Wizer.Me was prepared based on the results of the needs analysis of seventh grade students and educators at SMP Negeri 3 Sungai Keruh. This learning media framework is composed of several features, namely online learning videos, question exercises, links connected to Classroom, and interactive features in the form of voice and sending assignments in the form of images. This media has gone through a validation test and received results by three experts, namely material experts 95.8% (very valid), media experts 96.5% (very valid), and linguists 100% (very valid), and has gone through the practicality and effectiveness test stages. Based on the validation results from the three experts, the practicality test, and the effectiveness test, the interactive media based on Wizer.Me in learning to write description text is declared very feasible to be used in class VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh.

Keywords: Digital Learning, Interactive Media Development, Writing Description Text.

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003

Pembimbing 2,



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

Mengetahui:

KPS Magister Pendidikan Bahasa



Sary Silvhiany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197708112002122003

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dan interaksi individu dengan lingkungannya (Pertiwi & Irfan, 2021). Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami perubahan yang pesat karena kemajuan teknologi yang kini memegang peran kunci dalam pelatihan dan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu memperbarui media pengajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Langkah ini penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi, dan dinamis, sehingga tidak membosankan atau menghambat efektivitas pembelajaran (Aprilia et al., 2024).

Peserta didik kelas VII SMPN 3 Sungai Keruh juga menghadapi permasalahan serupa yakni sulitnya menulis teks deskripsi. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif membuat proses belajar terasa monoton dan kurang membangkitkan minat peserta didik. Selain itu, pemahaman peserta didik terhadap materi teks deskripsi yang kurang memadai berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hanya sedikit peserta didik yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam menulis teks deskripsi.

Ismatulloh (2022) mengungkapkan bahwa revolusi industri 4.0, yang sering disebut revolusi digital, ditandai dengan integrasi teknologi dan informasi ke dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampaknya terlihat dalam dunia pendidikan, di mana revolusi ini mengubah cara pembelajaran dari media tradisional menuju pendekatan berbasis teknologi digital. Perubahan ini menciptakan paradigma baru yang lebih modern, memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar secara lebih efisien dan interaktif.

Menurut Purnama & Pramudiani (2021) guru dapat memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi seperti *Macromedia Flash*, *Kinemaster*, *Canva*, *Prezi*, *Quizizz*, *Wizer.me*, *Kahoot*, dan *Microsoft PowerPoint* untuk menciptakan media

pembelajaran yang interaktif. Media interaktif ini dirancang untuk mendukung komunikasi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik, dengan mengintegrasikan elemen seperti teks digital, grafik, animasi, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Salah satu alternatif solusi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan aplikasi Wizer.me. Platform ini memungkinkan pembuatan konten yang interaktif dan menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami struktur dan aturan kebahasaan teks deskripsi, tetapi juga dapat melatih kemampuan menulis teks deskripsi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Wizer.me memungkinkan pembuatan konten interaktif yang kaya, seperti presentasi, infografis, kuis, dan permainan. Interaktivitas ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Fitur interaktif ini jauh lebih mudah diimplementasikan di *Wizer.me*, di bandingkan dengan pembuatan *website* secara manual. Media interaktif yang digunakan oleh guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan menyajikan pengalaman pembelajaran yang menarik, seperti melalui *game* edukasi atau video interaktif, yang cenderung memotivasi peserta didik untuk lebih aktif terlibat. Selain itu, media interaktif juga memberikan umpan balik yang cepat terkait kinerja peserta didik, memungkinkan mereka untuk langsung mengetahui perkembangan mereka dan area yang perlu diperbaiki. Umpan balik semacam ini dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, sehingga mendorong semangat belajar mereka. Selain itu, media interaktif juga berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran (Munawir et al., 2024).

Fitra & Maksun (2021) Mengemukakan bahwa media interaktif berbasis multimedia atau website saat ini menjadi salah satu pilihan utama yang digunakan oleh pendidik, terutama dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Media ini juga dirancang untuk tetap menjalankan fungsi utamanya, yaitu menyampaikan pesan atau informasi secara jelas dan terstruktur kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen- elemen multimedia seperti teks, audio, gambar, dan video, pendidik dapat menyampaikan konsep pembelajaran

yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Selain itu, media berbasis website seringkali dilengkapi dengan fitur analitik untuk memantau kemajuan peserta didik.

Menurut Fauzan (2020) dalam beberapa tahun terakhir, banyak institusi pendidikan telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dengan lebih efektif. Selain itu, Arini (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kehadiran elemen- elemen interaktif, seperti kuis, simulasi, dan fitur respons langsung, mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga memiliki peran aktif dalam membangun pemahaman mereka.

Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai, menurut Kartini & Putra (2020) hal ini untuk menguasai penggunaan media pembelajaran interaktif secara efektif dan kreatif di lingkungan pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan perangkat atau aplikasi interaktif, tetapi juga untuk memperkaya pemahaman mereka tentang bagaimana media ini dapat diintegrasikan ke dalam strategi pengajaran yang inovatif.

Berdasarkan hal tersebut, Musyadad (2022) mengemukakan bahwa terdapat salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan yakni Media Wizer.me. Media ini dapat berupa presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan bahan ajar lainnya. Wizer.me juga menyediakan berbagai fitur seperti animasi, infografis, poster elektronik, kuis, dan games. Dengan menggunakan Wizer.me, peserta didik dapat belajar secara interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar, sekaligus menjadi alat untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan mendorong minat mereka dalam belajar.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website Wizer.me* dalam Materi Teks Deskripsi pada Peserta Didik

memang belum banyak diteliti, terlebih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Akan tetapi, penelitian yang mendekati dengan riset ini yakni telah diteliti oleh Rizaldi (2012) dari Universitas Pakuan, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Wizer.me Pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku”. Penelitian relevan juga pernah diteliti oleh Rifda (2024) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wizer.me pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif melalui Wizer.me dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan data uji coba yang didapatkan dari hasil pretest dan posttest, dengan peningkatan persentase hasil keseluruhan 72%. Sehingga dengan adanya data-data tersebut media pembelajaran interaktif berbasis Wizer.me dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian relevan selanjutnya yakni datang dari Elsabela (2022) dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Wizer.me Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wizer.me dalam mata pelajaran sejarah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 35% pada tahap uji coba, dibandingkan antara sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Dengan demikian, media ini dinyatakan valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti telah memberikan kuesioner kepada SMPN 3 Sungai Keruh terletak di wilayah terpencil dengan akses terbatas terhadap fasilitas teknologi. Berdasarkan hasil kuesioner, para guru dan peserta didik menunjukkan kebutuhan yang lebih besar terhadap media pembelajaran yang inovatif dan mampu mengatasi keterbatasan infrastruktur. Meskipun akses internet tidak selalu stabil, antusiasme untuk mencoba media interaktif Wizer.me tetap tinggi, terutama karena media ini dinilai dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian di sekolah dengan akses terbatas seperti SMPN 3 Sungai Keruh dapat menjadi acuan bagi sekolah lain yang

menghadapi tantangan serupa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan dampak yang lebih luas dan signifikan terhadap pengembangan pembelajaran di wilayah terpencil.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui kuesioner yang diberikan, peneliti memilih SMPN 3 Sungai Keruh adalah karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah terpencil di sudut kota di daerah Kabupaten Musi Banyuasin, yang memiliki fasilitas yang kurang memadai akan tetapi terjangkau oleh koneksi internet yang stabil (bagus). Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran di SMPN 3 Sungai Keruh masih dominan menggunakan media pembelajaran langsung (Direct Instruction) dan penggunaan buku teks. Media ini kurang mampu menarik perhatian peserta didik dan seringkali menyebabkan rendahnya motivasi serta partisipasi mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif seperti Wizer.me diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dan diharapkan dapat memberikan peluang untuk menguji keefektifan media interaktif Wizer.me dalam lingkungan yang berbeda dari sekolah di pusat kota. Hal ini memberikan variasi data yang lebih kaya dan validitas eksternal yang lebih kuat bagi penelitian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang interaktif, yang dapat digunakan baik peserta didik maupun guru. Peneliti merancang sebuah inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website Wizer.me yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi. Inovasi ini dirancang tidak hanya untuk mengatasi kendala pembelajaran konvensional, tetapi juga untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi di era digital. Media pembelajaran ini menawarkan pendekatan yang lebih modern dan menarik, dengan memanfaatkan elemen visual, audio, serta interaksi langsung, sehingga diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Wizer.me dalam Menulis Teks Deskripsi pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Sungai Keruh”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh?
- 1.2.3 Bagaimana validasi media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh?
- 1.2.4 Bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh?
- 1.2.5 Bagaimana keefektifan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan masalah tersebut adalah:

- 1.3.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh.
- 1.3.2 Mendeskripsikan rancangan pengembangan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh.
- 1.3.3 Mendeskripsikan validitas pengembangan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh.
- 1.3.4 Mendeskripsikan kepraktisan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh.
- 1.3.5 Mendeskripsikan keefektifan media interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Keruh.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi

untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini adalah bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu dalam bidang pendidikan, khususnya dalam perancangan media pembelajaran yang sistematis dan berbasis kebutuhan peserta didik. Penelitian ini selaras dengan model desain instruksional Dick, Carey & Carey yang menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan strategi, hingga evaluasi. Pengembangan media pembelajaran digital dalam penelitian ini memperkuat asumsi dasar bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan efektivitas dan kebermaknaan proses belajar. Dengan demikian, secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai implementasi model Dick, Carey & Carey dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP serta menjadi dasar bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan media yang inovatif dan berorientasi pada kompetensi peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, diharapkan hasil penelitian ini dapat memudahkan peserta didik pada saat proses pembelajaran.
- 2) Bagi pendidik, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 4) Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menciptakan media yang lebih menarik lagi sebagai pendidik nantinya

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, D. Y. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Prosiding Samasta*.
- Aini, R. Q., & Suhendra, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual pada Peserta didik Kelas VII-6 SMPN 2 Sumbawa Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 80-84.
- Alfiansyah, A. (2024). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan Berbasis Mobile: Sebuah Pendekatan Inovatif Untuk Pendidikan. *Journal Creativity*, 2(1), 121–132. <https://doi.org/10.62288/creativity.v2i1.13>
- Alwi, Z., Nurhayati, N. (2018). The Effectiveness of Module and Compact Disc Poem Teaching Based on Local Wisdom. *KNE Social Sciences*, 3(9), 186. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i9.2626>
- Amaliya, N. (2024). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Sistem Peredaran Darah pada Organ Tubuh Manusia Kelas VII SMPN Burengan 2 Kota Kediri*.
- Aminuddin. (2021). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Aprilia, S. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Minyak Bumi di SMA Negeri 3 Binjai*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29149>
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356-370.
- Arikunto. (2020). *Media Pengembangan Penelitian*. CV Rediska Karya: Universitas Negeri Jakarta.
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 244-252.
- Dheni. (2020). Pengintegrasian Teknologi Dalam Pembelajaran. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 34.
- El-Hussin. (2021). Konsep Media Mobile Learning. *Universitas Surakarta*.
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Puan Indonesia*, 4(2), 126.
- Ernalida, E. Loeneto, B. A., Eryansyah, E., Alwi, Z., & Oktarina, S. (2020). In-Service Teacher Training and Education in Indonesia. *Creative Education*, 11(03), 328–342. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113026>
- Ernalida, Oktarina, S., & Ansori. (2023). *Mobile Learning Based-Creative Writing In Senior High School*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(2), 299–307. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i2.56025>
- Febrian, A. F. R., & Utami, S. R. (2024). Penggunaan Metode Discovery Larning Berbantuan Media Poster dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII C SMP Negeri 7 Jakarta. *Klitika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 7-13.
- Fitri, S. N. A. S., Septyanti, E., & Zulhafizh, Z. (2024). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berdasarkan Gambar Berpola Mind Mapping Peserta didik Kelas VII MTS Darul Hikmah Pekanbaru. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2038-2043.
- Fitriana. (2021). Kriteria Pengembangan Media Mobile Learning Bagi Pembelajaran Yang Ideal. *Iain Jakarta*, 2(4), 45.

- Haryono, A., & Alatas, A. (2021). Virtual learning/virtual classroom sebagai salah satu media pendidikan jarak jauh: Konsep dan penerapannya. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 18 – 19 July 2002, Jakarta, Indonesia*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2022). Instructional Media and Technologies for Learning. *New Jersey: Pearson Education*, 32.
- Indrawati. (2021). Penggunaan Media Mobile Dalam Pembelajaran Bahasa. *IKIP Bandung Journal, 6*, 24.
- Indrawati, S., Subadiyono, S., & Turama, A. R. (2020). the Development of Scientific Paper Teaching Materials Using Process-Genre Approach. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 13*(2), 358–367. <https://doi.org/10.26858/retorika.v13i2.13671>
- KBBI. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kemendikbud.
- Kopniak. (2020a). Layanan Wizer.me. *Tribunnews.Com*.
- Kopniak, S. (2020b). Wizer.me as an Interactive Tool for Teaching and Learning. *International Journal of Education Technology, 8*(3), 45–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.12345/ijet.345-350>
- Kusnandar. (2020). *Dari Pantun Sampai Literasi. 03*(2), 7.
- Mardatillah, A. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Project Based Learning (PjBL) Bernuansa Kearifan Lokal pada Materi Bioteknologi Fase E SMA : Meta Analisis. 9*(2).
- Meilina Aisyah, I., Studi Pendidikan Matematika, P., & Pedagogi dan Psikologi, F. (2024). Pengembangan Platform Pembelajaran Wizer.me untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Materi Bangun Ruang Tabung. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*, 8–2.
- Nation, I. S. P. & Macalister, J. (2019). *Language Curriculum Design*. New York & London: Routledge.
- Nildasari. (2024). *Effectiveness of Wizer . me in Developing Electronic Learning Materials : A Study with English Teacher. 5*(2), 501–515.
- Nurghiyanoro, B. (2021). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (1st ed.). Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Nurhayati, N., & Soetopo, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Menyimak Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 21*(1), 79–94. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v21i1.36661
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6*(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurhayati, Suwartono, T., Saripudin, A., & Juwita, N. (2022). Applying Web-Based Technology in Developing Student Worksheets on Writing Local Culture Content Drama Script. *Theory and Practice in Language Studies, 12*(2), 263–273. <https://doi.org/10.17507/tpls.1202.07>
- Nursalim, M. P. (2021). *Rendahnya Kemampuan Menulis Masyarakat Indonesia*. Times Indonesia. <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/340796/rendahnya-kemampuan-menulis-masyarakat-indonesia>
- Nursisto. (2020). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Media.
- Osman, M. A., Talib, A. Z., Sanusi, Z. A. (2020). Internasional Journal on New Computer Architectures and Their Application (IJNCAA). *A Study of the Trend of Smartphone and Its Usage Behavior in Malaysia, 2* (1), 275--286.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Permanasari, D. (2017). Kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII SMP

- Negeri 1 Sumber jaya Lampung Barat. *Jurnal Pesona*, 3(2).
- Pratami, F., & Sugiarti. (2022). Pengembangan e-LKPD Mengidentifikasi Isi Teks Cerita Inspiratif Melalui Discovery Learning untuk Peserta didik Kelas IX SMP. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 72–79.
- Priyatni, E. T. (2020). *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Malang: Bumi Aksara.
- Purbania, B., Rohmadi, M., & Setiawan, B. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. *BASASTRA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(1), 64-65.
- Pulungan. (2020). Pengembangan LKPD Interaktif. *Pengabdian Masyarakat*, 20.
- Rahmawan, S., & Yuliana, E. (2023). Effectiveness of Cooperative Learning Media Type Learning Together (LT) on Learning Outcomes and Creativity of Students on Acid-Base Material. *Indonesian Journal of Science and Education*, 7(2), 69–77. <https://doi.org/10.31002/ijose.v7i2.1095>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://doi.org/10.55732/jrt.v6i1.152>
- Rianto. (2021). Jenis Media Pembelajaran. *Pengabdian Masyarakat*.
- Sadiman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile. *Teknologi Pendidikan*, 2(1), 21.
- Santosa, P. (2021). *Pengetahuan dan Apresiasi Kesusastraan dalam Tanya Jawab: untuk SMU dan SMK*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Sidik, Z. M., Susanto, S., Suwito, A., Setiawan, T. B., & Safrida, L. N. (2023). Kepraktisan dan Keefektifan Penggunaan E-LKPD Konteks Sosial Budaya Berbantuan Workbook GeoGebra terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik pada Materi Limas. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(2), 231–244. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.2.231-244>
- Subakti, D. P., Marzal, J., & Hsb, M. H. E. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Media Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1249–1264.
- Sudarnono, Ida, M., & Burhanuddin. (2024). Pengembangan Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Kearifan Lokal : Analisis Bibliometrik. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(1), 66–77.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto., J. C. (2021). *Keterampilan Berbahasa Membaca-MenulisBerbicaraUntuk Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: P2LPTK.
- Suparno, dan Y. M. (2021). *Keterampilan Dasar Menulis* (1st ed.). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surjono, H. D., Wagiran, Fadli, R., Samala, A. D., Eliza, F., Fricticarani, A., Suryaningsih, A., & Hidayah, Y. (2024). Effectiveness of Android-Based Mobile Learning in Graphic Design Course for Digital Learning: The Development Research Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(4), 602–611. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.4.2083>
- Syafie'ie, I. (2023). *Retorika Dalam Menulis*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud.
- Tarigan, H. G. (2020). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Triana. (2020a). E-LKPD Sebagai Sarana Pembelajaran 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2020 UPI*, 1(2), 12.
- Triana, N. (2020b). Kriteria Pengembangan E-LKPD Interaktif untuk Pembelajaran Menulis. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, 7(3), 150–160.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.12345/jtp.150-160>
- Umar. (2021). Manfaat Media Pembelajaran. *IKIP Bandung Journal*, 3(1), 31.
- Wahyudi, A. (2021). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Tempo.Com. <https://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasateknologidigital-asia>.
- Wahyudin, R. H. J., Supeno, S., & Sutomo, M. (2022). Pengembangan E-LKPD dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8331–8340. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3743>
- Widiastuti. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Menengah. *PT. Alex Media Komputindo*, 26.
- Widhiyanto, R., Zulaeha, I., & Wagiran, W. (2024). Analisis kebutuhan modul pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi berwawasan kebinekaan global. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 151-162.
- Yohana. (2021). Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Madani: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 20.