

**PENGEMBANGAN *E*-LKPD INTERAKTIF BERBASIS  
*WIZER.ME* PADA MATERI MENULIS PUISI DI KELAS  
VIII SMP NEGERI 56 PALEMBANG**

**TESIS**

**Oleh:**

**Muhammad Edwin**

**NIM 06012682327001**

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WIZER.ME  
PADA MATERI MENULIS PUISI DI KELAS VIII SMP NEGERI 56  
PALEMBANG**

**TESIS**

**Oleh:**

**Muhammad Edwin**

**NIM 06012682327001**

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa**

**Disetujui untuk diujikan dalam Ujian Akhir Program Magister**

**Pembimbing 1,**



**Dr. Hj. Zahra Alwi, M.Pd.  
NIP 196212061989032003**

**Pembimbing 2,**



**Dr. Hj. Izzah Zen Syukri, M.Pd.  
NIP 196812101997022001**

**Mengetahui:**

**KPS Magister Pendidikan Bahasa**



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

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WIZER.ME  
PADA MATERI MENULIS PUISI DI KELAS VIII SMP NEGERI 56  
PALEMBANG**

**TESIS**

**Oleh:**

**Muhammad Edwin**

**NIM 06012682327001**

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Dr. Hj. Zahra Alwi, M.Pd.  
NIP 196212061989032003**

**Pembimbing 2,**



**Dr. Hj. Izzah Zen Syukri, M.Pd.  
NIP 196812101997022001**

**Mengetahui:**

**Dekan,**



**Dr. Hartono, M.A.  
NIP 196710171993011001**



**KPS Magister Pendidikan Bahasa**



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

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS  
WIZER.ME PADA MATERI MENULIS PUISI DI KELAS VIII  
SMP NEGERI 56 PALEMBANG**

**TESIS**

**Oleh:**

**Muhammad Edwin**

**NIM 06012682327001**

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jum'at

Tanggal : 24 Januari 2025

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Hj. Zahra Alwi, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Hj. Izzah Zen Syukri, M.Pd.
3. Anggota : Prof. Dr. Hj. Nurhayati, M.Pd.
4. Anggota : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

**Palembang, 24 Januari 2025**

**KPS Magister Pendidikan Bahasa**



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

**NIP 197708112002122003**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Edwin

NIM : 06012682327001

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa FKIP UNSRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang” 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, 24 Januari 2025**

**Yang membuat pernyataan,**



**Muhammad Edwin, S.Pd., Gr.  
NIM 06012682327001**

## PRAKATA

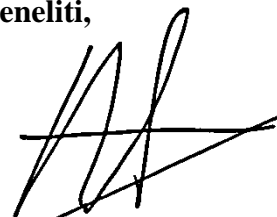
Tesis dengan judul “Pengembangan *E-LKPD* Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu 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 Dr. Hj. Izzah Zen Syukri, M.Pd., 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 Silvhiany, 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 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, 24 Januari 2025**

**Peneliti,**



**Muhammad Edwin, S.Pd., Gr.  
NIM 06012682327001**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
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 .....	11
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> .....	16
2.2.4 Fitur-fitur yang terdapat di <i>Wizer.Me</i> .....	17
2.2.5 Desain Model <i>Mobile Learning</i> .....	19

2.3 Menulis .....	21
2.3.1 Definisi Menulis.....	21
2.3.2 Tujuan Menulis .....	22
2.3.3 Manfaat Menulis .....	24
2.4 Puisi.....	25
2.4.1 Definisi Puisi.....	25
2.4.2 Unsur Pembangun Puisi .....	25
2.4.3 Menulis Puisi .....	29
2.5 Penelitian Relevan .....	31
2.5.1 Penelitian Oleh Pratimi (2022) .....	32
2.5.2 Penelitian Oleh Amaliya (2024) .....	32
2.5.3 Penelitian Oleh Aprilia (2023).....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Subjek Penelitian .....	34
3.3 Prosedur Penelitian .....	34
3.3.1 Penelitian dan Pengumpulan Data .....	37
3.3.2 Perencanaan .....	37
3.3.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk .....	38
3.3.4 Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli).....	39
3.3.5 Revisi Produk.....	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.4.1 Wawancara.....	39
3.4.2 Angket.....	41
3.4.3 Observasi.....	43
3.4.4 Tes.....	43
3.5 Teknik Analisis Data.....	44
3.5.1 Analisis Kebutuhan .....	44
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli .....	45
3.5.3 Uji Kepraktisan .....	47
3.5.4 Uji Keefektifan.....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>



4.1 Hasil Penelitian .....	51
4.1.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	51
4.1.2 Tahap Perencanaan .....	79
4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk .....	88
4.1.4 Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli).....	102
4.1.5 Revisi Produk.....	108
4.1.6 Hasil Uji Kepraktisan.....	112
4.1.7 Hasil Uji Keefektifan .....	126
4.2 Pembahasan.....	139
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>145</b>
5.1 Kesimpulan .....	145
5.2 Saran .....	145
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>147</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>151</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>152</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Pendidik dan Peserta Didik .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik.....	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi .....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Bahasa .....	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	43
Tabel 3.6 Kategori <i>Skor</i> Jawaban Angket.....	44
Tabel 3.7 Interpretasi Persentase Analisis Kebutuhan.....	45
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validitas .....	46
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan .....	46
Tabel 3.10 Kategori Nilai Kepraktisan .....	47
Tabel 3.11 Kategori Hasil <i>One to One, Small Group, dan Field Test</i> .....	47
Tabel 3.12 Pedoman Pengubah Rata-rata <i>Skor</i> Kualitatif .....	48
Tabel 3.13 Kisi-kisi Uji Coba .....	48
Tabel 3.14 Kategori Nilai <i>N-Gain</i> .....	50
Tabel 4.1 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penggunaan <i>Media Mobile Learning</i> .....	60
Tabel 4.2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Indikator dan Kompetensi dalam Bentuk Video .....	61
Tabel 4.3 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk <i>File</i> .....	62
Tabel 4.4 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di <i>YouTube</i> .....	63
Tabel 4.5 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan Berbentuk Buku <i>Elektronik</i> .....	64
Tabel 4.6 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dengan Video dari Penulis Terkenal.....	65
Tabel 4.7 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk <i>Link</i> ....	66
Tabel 4.8 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Video Animasi.....	67
Tabel 4.9 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam	

Bentuk Audio .....	68
Tabel 4.10 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Teori-teori.....	69
Tabel 4.11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Desain yang Menarik.....	70
Tabel 4.12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Adanya Fitur <i>Voice</i> .....	71
Tabel 4.13 Kebutuhan Guru terhadap Penggunaan Media <i>Mobile Learning</i> ..	72
Tabel 4.14 Kebutuhan Pendidik terhadap Indikator dan Kompetensi dalam Bentuk Video .....	72
Tabel 4.15 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang disajikan dalam Bentuk <i>File</i> .....	73
Tabel 4.16 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di <i>YouTube</i> .....	73
Tabel 4.17 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang Disajikan Berbentuk Buku <i>Elektronik</i> .....	73
Tabel 4.18 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang Disajikan dengan Video dari Penulis Terkenal. ....	74
Tabel 4.19 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang Berbentuk <i>Link</i> .....	74
Tabel 4.20 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Video Animasi. ....	75
Tabel 4.21 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Audio.....	75
Tabel 4.22 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Teori-teori .....	76
Tabel 4.23 Kebutuhan Pendidik terhadap Materi dengan Desain Menarik. ....	76
Tabel 4.24 Kebutuhan Pendidik terhadap Media yang terdapat Fitur <i>Voice</i> ...	76
Tabel 4.25 Hasil Pertanyaan Terbuka Peserta Didik dan Pendidik .....	77
Tabel 4.26 <i>Storyboard</i> .....	81
Tabel 4.27 Pengembangan Bentuk Awal Produk .....	88
Tabel 4.28 Hasil Validasi Ahli Materi .....	102
Tabel 4.29 Hasil Validasi Ahli Media .....	104
Tabel 4.30 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	106
Tabel 4.31 Hasil Revisi Produk .....	109

Tabel 4.32 Hasil Uji Coba <i>One to One</i> .....	113
Tabel 4.33 Hasil Revisi Pada Uji Kepraktisan.....	115
Tabel 4.34 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	120
Tabel 4.35 Rekapitulasi Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	123
Tabel 4.36 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik dalam Menulis Puisi .....	127
Tabel 4.37 Hasil Keseluruhan <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	128
Tabel 4.38 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik dalam Menulis Puisi.....	130
Tabel 4.39 Hasil Keseluruhan <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	130
Tabel 4.40 Hasil Selisih Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	132

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model Kombinasi .....	36
Gambar 4.1 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media <i>Mobile Learning</i> .....	60
Gambar 4.2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Indikator dan Kompetensi dalam Bentuk Video .....	61
Gambar 4.3 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk <i>File</i> .....	62
Gambar 4.4 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di <i>YouTube</i> .....	63
Gambar 4.5 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan Berbentuk Buku <i>Elektronik</i> .....	64
Gambar 4.6 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dengan Video dari Penulis Terkenal. ....	65
Gambar 4.7 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk <i>Link</i> .....	66
Gambar 4.8 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Video Animasi.....	67
Gambar 4.9 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Audio .....	68
Gambar 4.10 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Teori-teori.....	69
Gambar 4.11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Desain yang Menarik .....	70
Gambar 4.12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Adanya Fitur <i>Voice</i> .....	71
Gambar 4.13 <i>Flowchart E-LKPD</i> Interaktif Berbasis <i>Wizer.Me</i> .....	80
Gambar 4.14 Diagram Hasil Validasi Ahli.....	108
Gambar 4.15 Diagram Hasil Uji Kepraktisan.....	126
Gambar 4.16 Grafik Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	132
Gambar 4.17 Hasil Perhitungan <i>N-Gain SPSS 26</i> .....	133
Gambar 4.18 Hasil Statistik Deskriptif.....	134

Gambar 4.19 Hasil Uji Normalitas <i>for Windows 26</i> .....	135
Gambar 4.20 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	136
Gambar 4.21 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	137
Gambar 4.22 Hasil Uji <i>Paired Sample Statistic</i> .....	138
Gambar 4.23 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	138

## DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing Tesis.....	153
2. Surat Izin Penelitian Fakultas .....	155
3. Surat Izin Penelitian Diknas Pendidikan Kota Palembang .....	156
4. Surat Izin Kesbangpol Kota Palembang .....	157
5. Surat Keterangan Penelitian SMPN 56 Palembang .....	158
6. Modul Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi .....	159
7. Angket Analisis Kebutuhan .....	169
8. Lembar Validasi Bahasa .....	171
9. Lembar Validasi Media.....	174
10. Lembar Validasi Materi .....	177
11. Sampel <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	180
12. Sampel <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	182
13. <i>Statement of Similarity</i> .....	184
14. Hasil Cek Turnitin.....	185
15. Surat Bebas Pustaka .....	187
16. <i>E-LKPD</i> .....	188
17. Foto-foto Kegiatan Penelitian .....	200

**PENGEMBANGAN *E*-LKPD INTERAKTIF BERBASIS  
WIZER.ME PADA MATERI MENULIS PUISI DI KELAS  
VIII SMP NEGERI 56 PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan *E*-LKPD interaktif dalam pembelajaran menulis teks puisi kelas VIII SMP; (2) merancang produk berupa *E*-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran menulis teks puisi; (3) mendeskripsikan kelayakan produk *E*-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran menulis teks puisi yang dikembangkan menurut para ahli; dan (4) mendeskripsikan hasil uji kepraktisan dan keefektifan dari *E*-LKPD yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan modifikasi berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu gabungan Borg dan Gall dan Allesi dan Trollip. Data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan teknik wawancara, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dengan teknik kuesioner. *E*-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan Peserta didik dan pendidik kelas VIII di SMP Negeri 56 Palembang. Kerangka media pembelajaran ini tersusun atas beberapa fitur yakni video pembelajaran *online*, kiat-kiat menulis dari ahli, buku-buku *online*, *link* yang terhubung dengan *moodle*, dan adanya fitur interaktif berupa *voice*. *E*-LKPD ini telah melalui uji validasi dan mendapat hasil oleh tiga ahli, yakni ahli materi 92.8% (sangat valid), ahli media 100% (sangat valid), dan ahli bahasa 84.9% (sangat valid), serta telah melalui tahap uji kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan tersebut, *E*-LKPD interaktif berbasis *Wizer.Me* dalam pembelajaran menulis teks puisi ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Digital, Pengembangan Media, E-LKPD Interaktif, Menulis Puisi.*

---

**Tesis Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa FKIP UNSRI (2025)**

**Nama :** Muhammad Edwin, S.Pd., Gr.

**NIM :** 06012682327001

**Dosen Pembimbing :** 1. Dr. Hj. Zahra Alwi, M.Pd.

2. Dr. Hj. Izzah Zen Syukri, M.Pd.



# DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-LKPD BASED ON WIZER.ME ON POETRY WRITING MATERIAL IN CLASS VIII SMP NEGERI 56 PALEMBANG

## ABSTRACT

This study aims to (1) describe the needs of interactive E-LKPD development in learning to write poetry text in class VIII junior high school; (2) design products in the form of interactive E-LKPD based on Wizer.Me in learning to write poetry text; (3) describe the feasibility of interactive E-LKPD products based on Wizer.Me in learning to write poetry text developed according to experts; and (4) describe the practicality and effectiveness test results of the E-LKPD developed. This research method uses a modified development model based on research needs, namely a combination of Borg and Gall and Allesi and Trollip. The data of this research are qualitative data and quantitative data. Qualitative data were collected using interview techniques, while quantitative data were collected using questionnaire techniques. This interactive E-LKPD based on Wizer.Me was prepared based on the results of the needs analysis of students and teachers of class VIII at SMP Negeri 56 Palembang. This learning media framework is composed of several features, namely *online* learning videos, writing tips from experts, *online* books, links connected to moodle, and interactive features in the form of voice. This E-LKPD has gone through validation tests and received results by three experts, namely material experts 92.8% (very valid), media experts 100% (very valid), and linguists 84.9% (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, this interactive E-LKPD based on Wizer.Me in learning to write poetry text is declared very feasible to be used in class VIII SMP Negeri 56 Palembang.

**Keywords:** Digital Learning, Media Development, Interactive E-LKPD, Poetry Writing.

---

### Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Hj. Zahra Alwi, M.Pd.  
NIP 196212061989032003

Pembimbing 2,



Dr. Hj. Izzah Zen Syukri, M.Pd.  
NIP 196812101997022001

### Mengetahui:

KPS Magister Pendidikan Bahasa



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

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, para pendidik dituntut untuk kreatif dalam mengemas pembelajaran. Hal ini mengharuskan tenaga pendidik mampu menggunakan media dan strategi mengajar yang tepat, agar ilmu atau materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik (Wahyudi, 2021). Dalam hal mengajar di kelas, juga diperlukan media dalam mengajar yang sesuai, karena banyak sekali media dalam pembelajaran yang bisa digunakan tenaga pendidik, dalam hal ini bermanfaat bagi tenaga pendidik dalam mengakomodasi pembelajaran dengan baik (Haryono, A., & Alatas, 2021).

Dalam dunia pendidikan pembelajaran merupakan unsur yang terpenting. Menurut Ramdhani (2021), pada hakikatnya pembelajaran adalah membuat peserta didik termotivasi untuk mendapatkan dan mencari informasi dari berbagai sumber belajar. Sementara itu Suardi (2021), menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam mencari informasi dari berbagai sumber belajar dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menulis tidak melulu soal kecakapan tata bahasa si penulis, namun isi tulisannya juga harus diperhatikan. Demi menghasilkan tulisan yang berbobot, penulis dituntut untuk banyak membaca. Membaca adalah proses menafsirkan berita yang disalurkan penulis melalui tulisan (Sujanto, 2021). Orang yang membaca akan memiliki informasi lebih dibandingkan yang tidak membaca. Perlu banyak referensi sebelum menulis. Agar banyak pula informasi yang memungkinkan disampaikan. Dua hal ini saling berkaitan, yakni antara membaca dengan menulis. Oleh karena itu, perlu membaca berulang kali sampai mampu memahami dengan seksama, sehingga ketika menulis, penulis lebih mudah menyalurkan ide-idenya (Nursalim, 2021).

Dalam kurikulum merdeka, pendidik dituntut untuk menyajikan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran ini diterapkan agar suatu mata pelajaran dapat terhubung dengan mata pelajaran lainnya dengan memanfaatkan teknologi, sehingga dapat membuat kualitas belajar peserta didik menjadi lebih baik. Menurut Malawi (2021), pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam suatu mata pelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Fatmawati (2020), pembelajaran interaktif merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan alur untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran interaktif merupakan suatu model pembelajaran di mana peserta didik dapat belajar menciptakan keterkaitan antara suatu pengalaman dengan pengalaman lainnya, suatu pengetahuan dengan pengetahuan lainnya ataupun suatu pengetahuan dengan pengalaman, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik.

Di antara pembelajaran yang melatih pengetahuan serta kemampuan peserta didik ialah pembelajaran menulis puisi. Dalam praktiknya, banyak ditemui hambatan baik yang berasal dari peserta didik, pendidik maupun kurikulum. Sebagaimana yang dimukakan Ekoati (2019), menurutnya dibandingkan dengan menulis puisi, peserta didik lebih meminati menulis karangan ilmiah populer karena menulis puisi terlalu berat dalam segi bahasa maupun pemaknaannya. Berbeda dengan menulis surat, memo atau yang lainnya. Proses pembelajaran harus ditingkatkan secara berkelanjutan seiring dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi pendidikan merupakan praktik yang mengacu pada segala bentuk pengajaran dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Istiq'faroh, 2020).

Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama saat mereka bekerja dan berkomunikasi di masa yang akan datang. Pendidik harus bisa mengintegrasikan pemanfaatan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Merembaknya beragam *platform* penunjang pembelajaran merupakan sebuah peluang besar untuk dunia pendidikan (Dheni, 2020). Di tengah fenomena

digitalisasi ini banyak sekali kemudahan yang dapat kita gunakan, seperti maraknya penggunaan aplikasi, *platform*, dan website penunjang pembelajaran salah satunya adalah *Wizer.Me*.

*Wizer.Me* adalah *platform* layanan multimedia yang interaktif, gratis, mudah dan berbasis internet berkecepatan tinggi (Kopniak, 2020a). Pendidik dapat membuat sendiri LKPD interaktif sesuai kreativitas, pendidik bisa menambahkan gambar, audio dan video, serta melihat respon peserta didik secara langsung. Selain itu *Wizer.Me* mudah diakses di mana saja dan kapan saja oleh pendidik dan peserta didik baik melalui laptop, *smartphone* dan lain-lain tidak terbatas oleh ruang dan waktu. *Wizer.Me* merupakan sebuah *platform* lembar kerja peserta didik *online* dengan penilaian yang dilakukan secara otomatis. Dengan adanya penilaian otomatis pada *Wizer.Me* ini sangat memudahkan pendidik dalam memeriksa hasil kerja peserta didik, fitur-fitur *Wizer.Me* ini juga beragam dan sangat membantu pendidik dalam membuat soal untuk LKPD (Erawati et al., 2023).

Lembar kerja peserta didik, merupakan lembar kerja di mana peserta didik mengerjakan sesuatu terkait dengan apa yang dipelajarinya. Adapun pengertian LKPD menurut Pulungan (2020), LKPD adalah salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh pendidik sebagai sarana pendukung dalam proses belajar yang terdiri dari beragam bentuk latihan soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Triana (2020) mengungkapkan bahwa LKPD merupakan alat belajar peserta didik yang berisi petunjuk-petunjuk kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik secara aktif dan mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai. Jadi, LKPD adalah seperangkat pembelajaran yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik, sehingga dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan (Pulungan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik, yakni ibu Dra. Rusmawati, M.Pd., di SMPN 56 Palembang, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran pendidik belum memiliki dan belum pernah membuat *E-LKPD* karena keterbatasan pengetahuan mengenai jenis asesmen yang kreatif, jadi LKPD yang digunakan hanya mengandalkan buku penunjang saja. Mengoreksi hasil kerja peserta didik yang banyak membuat waktu pendidik sedikit tersita karena pendidik harus mengoreksi satu persatu LKPD secara manual. Saat mengisi LKPD peserta didik cenderung pasif dan bosan karena LKPD yang

disajikan bersifat satu arah dan belum bersifat interaktif, lalu kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Penggunaan teknologi di sekolah masih sangat jarang dikarenakan sekolah kekurangan media elektronik seperti LCD proyektor dan *infocus*, sehingga pendidik jarang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Secara umum terdapat beberapa kendala yang membuat pendidik kesulitan dalam membuat LKPD, yaitu kurangnya pemahaman pendidik, keterbatasan bahan materi, dan rendahnya motivasi pendidik dalam membuat LKPD terlebih lagi dalam materi menulis puisi masih belum ada. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dari peserta didik, yakni SA, AC, MP, IA, dan FCK mereka sepakat membutuhkan media ajar yang menarik, tidak membosankan, dilengkapi contoh-contoh, ada tips-tipsnya, dan juga terdapat menu interaktif seperti menu *voice* dan juga *classroom*.

Dalam observasi dan wawancara tersebut peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa perlu dilakukannya inovasi LKPD, sehingga dapat memudahkan pendidik dalam mengoreksi dan membuat soal, walaupun sekolah belum memiliki media elektronik, namun pendidik tetap dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dengan *E-LKPD* berbasis *Wizer.Me* ini melalui media *smartphone*, dengan begitu peserta didik dapat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan LKPD yang didesain sesuai kemauannya.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas *E-LKPD* dalam proses pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Wardani et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan *E-LKPD* berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sementara itu, Prasetyo (2021) dalam penelitiannya tentang *E-LKPD* dalam pembelajaran IPA, menyoroti bahwa *E-LKPD* dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Namun, penelitian terkait penggunaan *E-LKPD* khusus untuk pembelajaran menulis puisi masih jarang ditemukan, terutama yang berbasis *platform Wizer.Me* masih belum ada.

Berdasarkan tinjauan literatur, terdapat kesenjangan yang signifikan dalam penelitian terkait pengembangan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* untuk pembelajaran menulis puisi. Penelitian sebelumnya lebih banyak fokus pada penggunaan media interaktif dan *E-LKPD* dalam mata pelajaran lain, sementara

penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran menulis puisi di tingkat SMP masih kurang mendapat perhatian dan masih belum ada.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* yang didesain khusus untuk mendukung pembelajaran menulis puisi di kelas VIII SMP. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran, tetapi juga menawarkan panduan praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan keterampilan menulis puisi.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-LKPD* Interaktif Berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang” perlu dilakukan. Adapun kebaruan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penggunaan desain yang lebih menarik dengan menggunakan bantuan desain dari *canva*;
- 2) Mendukung pembelajaran *auditori* dan *visual* dengan adanya video menarik;
- 3) Terdapat menu *voice* agar pembelajaran menjadi interaktif dan memudahkan peserta didik dalam menjawab soal;
- 4) Terdapat menu yang terhubung langsung dengan *flip book* dan video pembelajaran di *Youtube*;
- 5) Terdapat kiat-kiat menulis puisi dari ahli ternama untuk menunjang penulisan puisi yang baik; dan
- 6) Terdapat *link* yang terhubung dengan *Moodle* untuk pengumpulan hasil penulisan puisi peserta didik dan diskusi secara interaktif bersama pendidik.

## 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 *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang?
- 1.2.3 Bagaimana hasil validasi *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang?

- 1.2.4 Bagaimana kepraktisan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang?
- 1.2.5 Bagaimana keefektifan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan masalah tersebut adalah:

- 1.3.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.
- 1.3.2 Menghasilkan rancangan pengembangan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.
- 1.3.3 Mendeskripsikan validitas pengembangan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.
- 1.3.4 Mendeskripsikan kepraktisan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.
- 1.3.5 Mendeskripsikan keefektifan *E-LKPD* interaktif berbasis *Wizer.Me* pada Materi Menulis Puisi di Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.

### 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 teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pendidik dalam mengembangkan *LKPD* agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik dan membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### 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 *E-LKPD*.
- 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 *E-LKPD* yang lebih menarik lagi sebagai pendidik nantinya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, R. (2023). *Poetry: An Introduction*. New York: Oxford University Press, 1(03), 56.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- 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>
- 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.
- Anwar, C. (2019). *Aku Ini Binatang Jalang: Koleksi Sajak 1942-1949*. (19th ed.). Jakarta: PT. Pustaka Jaya.
- 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>
- Arikunto. (2020). *Model Pengembangan Penelitian*. CV Rediska Karya: Universitas Negeri Jakarta.
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Citraningrum, D. M. (2019). *Pengantar Apresiasi Sastra*. Jember: CV. Cahaya Ilmu.
- Citraningrum, D. M. (2020). Menulis Puisi Dengan Teknik Pembelajaran Yang Kreatif. *Jurnal Umum Jember*, Vol.1(No.1), 82–90. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/view/75/55>
- Damono, S. D. (2020). *Puisi dan Antipuisi*. (4th ed.). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dheni. (2020). Pengintegrasian Teknologi Dalam Pembelajaran. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 34.
- Ekoati, E. S. (2019). *Teknik Kata Berantai Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa SMP*. Ispi.or.Id. <http://www.ispi.or.id/2010/08/01/teknik-kata-berantai-sebagai-upaya-peningkatan-kemampuan-menulis-puisi-siswa-smp-1-kudus-tahun-pelajaran-20082009/>
- El-Hussin. (2021). Konsep Media Mobile Learning. *Universitas Surakarta*.
- Erawati, D., Astuti, P. D., & Supriadi, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-LKPD Berbasis Wizer.Me pada Materi Menulis Puisi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.12345/jtp.112-120>
- 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>
- Fatmawati. (2020). Menciptakan Pembelajaran Kratif Di Kelas. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 19.
- Fitriana. (2021). Kriteria Pengembangan Model Mobile Learning Bagi Pembelajaran Yang Ideal. *Iain Jakarta*, 2(4), 45.
- Haryono, A., & Alatas, A. (2021). Virtual learning/virtual classroom sebagai salah satu model 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>
- Istiq'faroh, N. (2020). Relevansi Filosofi Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–10.
- Kaewpet. (2020). Keharusan yang terdapat dalam pengembangan model pembelajaran. *Stanford Univ.*
- 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.
- Malawi. (2021). Aplikasi Teknologi Dalam Pembelajaran 4.0. *Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 30.
- 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 Siswa pada Materi Bangun Ruang Tabung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 8–2.
- Mohammad, G. (2020). *Don Quixote: Kumpulan Puisi 1961-2001* (9th ed.). Jakarta: Komunitas Bambu.
- 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.
- Nurgiyantoro, B. (2021). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (1st ed.). Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Nurkhamid. (2022). Pengantar Studi Puisi. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 02(01), 14.
- 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.
- Oktarina, S., Indrawati, S., & Slamet, A. (2023). Needs Analysis for Blended Learning Models and Project-Based Learning to Increase Student Creativity and Productivity in Writing Scientific Papers. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 4537–4545. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3187>
- 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.

- Pratami, F., & Sugiarti. (2022). Pengembangan e-LKPD Mengidentifikasi Isi Teks Cerita Inspiratif Melalui Discovery Learning untuk Siswa 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.
- Pulungan. (2020). Pengembangan LKPD Interaktif. *Pengabdian Masyarakat*, 20.
- Rahmawan, S., & Yuliana, E. (2023). Effectiveness of Cooperative Learning Model 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. (2021). Dinamika Pendidikan Abad 21. *PBSI Semarang*, 2(1), 34.
- 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>
- Rendra, W. . (2019). Puisi Menjadi: Esai dan Puisi Pilihan. *Sastra Indonesia*, 12.
- 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>
- Suardi. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Aktif Kreatif. *Komunikasi*, 2(2), 20.
- Subakti, D. P., Marzal, J., & Hsb, M. H. E. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model 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 Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8331–8340. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3743>
- Waluyo, H. J. (2020). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Widiastuti. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Menengah. *PT. Alex Media Komputindo*, 26.
- Yohana. (2021). Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Madani: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 20.