

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
MENULIS PUISI BERBASIS AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN
APLIKASI *RENDERFOREST* UNTUK SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Ranti Apriani

NIM: 06021282126039

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
MENULIS PUISI BERBASIS AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN
APLIKASI *RENDERFOREST* UNTUK SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Ranti Apriani

NIM: 06021282126039

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

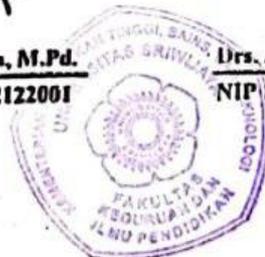
**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**

Pembimbing,



Dr. Santti Oktarina, M.Pd.
NIP 193010012002122001

Drs. Ansori, M.Si.
NIP 196609191994031002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
MENULIS PUISI BERBASIS AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN
APLIKASI *RENDERFOREST* UNTUK SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Ranti Apriani

NIM: 06021282126039

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.



2. Anggota/Penguji : Akhmad Rizqi Turama,
S.Pd., M.A



**Palembang, 20 Maret 2025
Mengetahui,
Koordinator Program
Studi,**



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ranti Apriani

NIM : 06021282126039

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Menulis Puisi Berbasis Audiovisual Menggunakan Aplikasi *Renderforest* untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara” 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, 21 April 2025

Pembuat Pernyataan,



Ranti Apriani

NIM 06021282126039

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur tak henti-hentinya selalu terucapkan kepada Allah SWT sebab berkat limpahkan nikmat dan karunianya lah saya Ranti Apriani mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Menulis Puisi Berbasis Audiovisual Menggunakan Aplikasi *Renderforest* untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara”, Serta tak lupa shalawat dan salam yang tak henti-hentinya selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang syafaatnya 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 waktu untuk membantu selama masa perkuliahan S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

1. Orang tuaku tercinta, Bapak M. Ratman dan Mamak Susmiarni. 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. Terima kasih karena selalu bersabar dalam membimbing dan mengusahakan semuanya dalam perjalananku menempuh perkuliahan di perguruan tinggi hingga selesai.
2. Almarhum ayahandaku tercinta, Amiruddin. Terima kasih karena telah sabar dan penuh kasih mengenalkanku pada huruf, angka, dan makna kehidupan. Dari tangannya aku belajar membaca dunia, dari nasihatnya aku belajar menulis harapan, dan dari keteladanannya aku belajar menghitung arti perjuangan. Terima kasih atas ilmu, cinta, dan segala kenangan yang abadi. Semoga damai selalu menyeratimu di sisi-Nya.
3. Ibundaku tercinta, Yusni M. Terima kasih karena telah tulus merawat, membesarkan, dan menjagaku. Dalam tiap doamu aku tumbuh, cintamu selalu menjadi kekuatanku. Semoga Allah selalu senantiasa memberimu kesehatan dan kebahagiaan.

4. Cicikku tersayang, Ismala Dewi, S.Pd., Gr., yang bukan hanya menjadi sahabat terbaik dalam hidupku, tetapi juga menjadi sosok keluarga yang selalu hadir dengan dukungan tanpa henti dan pelukan hangat di saat langkahku terseok dalam perjalanan ini. Terima kasih telah menyemangati hari-hariku dengan semangat, doa, dan kasih yang tak ternilai.
5. Keluarga besarku, terima kasih telah memberikan dukungan yang sangat besar untuk penulis dan membantu mengusahakan apa pun untuk penulis agar tetap merasa bahagia.
6. Dosen pembimbing, Bapak Drs. Ansori, M.Si. Terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas bimbingannya selama proses penyelesaian skripsi. Terima kasih telah mengorbankan waktunya dengan penuh keikhlasan serta kesabaran dan terus memberikan motivasi kepada penulis.
7. Koordinator Program Studi Bahasa 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.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan seluruh guru TK, SD, SMP, SMA. Terima kasih dedikasi, ilmu serta pengalaman yang telah diberikan.
9. Kepala sekolah, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Ibu Windri Oktarini, M.Pd., dan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Terima kasih telah mendukung dan bersedia menjadi subjek penelitian penulis. Atusiasme dan partisipasi tersebut sangat berarti bagi penulis sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar dan terlaksana dengan baik.
10. Sahabat-Sahabat tersayangku, Aisyah Fansiadri, Patia Risky, dan Sucitra. Terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan, dukungan, dan semangat yang tak henti-hentinya selama perjalanan panjang perkuliahan ini. Kehadiran kalian menjadi tempat berbagi cerita dan pengingat di saat lelah. Terima kasih telah tumbuh dan berjuang bersamaku hingga titik ini.

11. Teman-teman terbaikku, Damai Yanti, Naftala Hurul Aini, dan Ressi. Terima kasih atas sudah menjadi tempat terbaik untuk berkeluh kesah, memberikan dukungan tanpa lelah, dan menguatkanmu di setiap langkah perjalanan ini.
12. Teman-teman seperjuanganku semasa skripsi, Zahra Firlia, Meri Junita, dan Juwita Pangesti. Terima kasih atas semangat, dukungan, dan kerja sama yang membuat proses ini begitu berarti.
13. Doh kyungsoo, Park Chanyeol, Oh Sehun, Byun Baekhyun, Kim Jongin, Kim Jongdae, Kim Jum Hyeon, Zhang Yizing, dan Kim Minseok EXO. Terima kasih telah menjadi inspirasiku dalam menggapai impian. Terima kasih juga telah mengisi masa mudaku menjadi lebih berwarna.
14. Diriku sendiri. Apresiasi setinggi-tingginya karena telah menyelesaikan semuanya dengan bertanggung jawab. Terima kasih telah berjuang dengan keras sejauh ini. Terima kasih selalu sabar dalam menjalani kehidupan sampai detik ini.
15. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya.

MOTTO

Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti) kamu berbuat baik kepada dirimu sendiri...

-QS. Al-Isra:7-

Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditardirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu.

-Umar bin Khattab-

Tak ada kata terlambat, tak ada mimpi yang tertunda lanjutkan dan lakukan semua hal yang kamu bisa dan kamu mau.

-Doh Kyungsoo-

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Menulis Puisi Berbasis Audiovisual Menggunakan Aplikasi *Renderforest* untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara” 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 Bapak Drs. Ansori, M.Si., selaku dosen pembimbing atas 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 Sastra Indonesia Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., dan Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Santi Oktarina, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi. Terima kasih juga kepada Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd., Ibu Dr. Izzah, M.Pd., dan Ibu Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A., selaku validator dari instrumen yang penulis susun. Penulis mengucapkan terima kasih pula kepada Ibu Windri Oktarini, M.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara 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, 21 April 2025



Ranti Apriani

NIM 06021282126039

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR TELAH DIUJIKAN DAN LULUS	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRACK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.5 Karakteristik Media Pembelajaran	14
2.2 Aplikasi <i>Renderforest</i>	15
2.2.1 Hakikat <i>Renderforest</i>	15
2.2.2 Fungsi <i>Renderforest</i>	16
2.2.3 Manfaat <i>Renderforest</i>	17
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Renderforest</i>	18
2.2.5 Tampilan <i>Renderforest</i>	19

2.2.4 Langkah Penggunaan <i>Renderforest</i>	20
2.3 Menulis	23
2.3.1 Hakikat Menulis	23
2.3.2 Tujuan Menulis	24
2.3.3 Manfaat Menulis	26
2.4 Puisi	27
2.4.1 Hakikat Puisi	27
2.4.2 Unsur Pembangun Puisi	28
2.4.3 Jenis-Jenis Puisi	30
2.5 Menulis Puisi	31
2.5.1 Hakikat Menulis Puisi	31
2.6 Penelitian Relevan	32
2.6.1 Penelitian Oleh Trisca Dwi Ravilla, Rahma, dan Novianti (2023).....	32
2.6.2 Penelitian Oleh Intan Permata Sari dan Achmad Fathoni (2024).....	32
2.6.3 Penelitian Oleh Ani Nur Aeni, Irsa Ayuni Fauziah, dan Irgi Ahmad Fauz (2022)	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.3 Subjek Penelitian.....	34
3.3 Prosedur Penelitian.....	34
3.3.1 Tahap Perencanaan (<i>planning</i>)	36
3.3.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	37
3.3.3 Tahap Pengembangan	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1 Wawancara	39
3.4.2 Angket/Kuesioner	39
3.5 Teknik Analisis Data.....	43
3.5.1 Analisis Data Wawancara.....	44
3.5.2 Analisis Data Angket.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian.....	46

4.1.1 Deskripsi Hasil Tahap Perencanaan.....	46
4.1.2 Hasil Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	81
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	90
4.1.3.3 Revisi Produk.....	114
4.2 Pembahasan	126
BAB V PENUTUP.....	131
5.1 Kesimpulan	131
5.2 Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....	138

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli	41
Tabel 3.3 Kategori Skor Angket Analisis Kebutuhan.....	44
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media.....	45
Tabel 4.1 Interval Skor Respon Guru dan Siswa	51
Tabel 4.2 Hasil Keseluruhan Analisis Kebutuhan	51
Tabel 4.3 Kebutuhan terhadap Penggunaan Media <i>Renderforest</i>	54
Tabel 4.4 Kebutuhan terhadap Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	56
Tabel 4.5 Kebutuhan terhadap Materi dalam Bentuk Animasi.....	57
Tabel 4.6 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Materi Puisi Secara Lengkap	58
Tabel 4.7 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Ciri-Ciri, Unsur-Unsur Pembangun Puisi	60
Tabel 4.8 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Langkah-Langkah dalam Menulis Puisi	61
Tabel 4.9 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Contoh Puisi Secara Lengkap	63
Tabel 4.10 Kebutuhan terhadap Contoh yang Mudah Dipahami dalam Media <i>Renderforest</i>	64
Tabel 4.11 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Tema dan Warna yang Menarik.....	65
Tabel 4.12 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Gambar yang Sesuai dengan Materi Pembelajaran.....	66
Tabel 4.13 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada <i>Font</i> yang Sesuai	68
Tabel 4.14 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Template yang Sesuai	69
Tabel 4.15 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Animasi yang Menarik.....	70

Tabel 4.16 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Gambar, Audio, dan Animasi yang Sesuai dengan Materi	72
Tabel 4.17 Kebutuhan terhadap Pembelajaran Menulis Puisi pada Diskusi Kelompok.....	73
Tabel 4. 18 Kebutuhan terhadap Kegiatan Pembelajaran Menulis Puisi pada Evaluasi Mandiri dan Kelompok	74
Tabel 4.19 Kebutuhan terhadap Evaluasi/Latihan Siswa yang Sesuai dengan Indikator Penilaian.....	76
Tabel 4.20 Kebutuhan terhadap Latihan Siswa dalam Bentuk Menulis Puisi yang Berdasarkan Tema yang Ditentukan	77
Tabel 4.21 Kebutuhan terhadap Evaluasi yang Dilakukan menggunakan Link <i>Google Form/Drive/Quiziz</i>	78
Tabel 4.22 Hasil Angket Terbuka terhadap Siswa.....	80
Tabel 4.23 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Aplikasi <i>Renderforest</i>	83
Tabel 4.24 Tampilan Media pada Materi Menulis Puisi Menggunakan Aplikasi <i>Renderforest</i>	90
Tabel 4.25 Hasil Validasi Produk	110
Tabel 4.25 Hasil Validasi Ahli Materi	110
Tabel 4.26 Hasil Validasi Ahli Bahasa	111
Tabel 4.27 Hasil Validasi Ahli Media/Kegrafikaan.....	113
Tabel 4.28 Revisi Produk.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi <i>Renderforest</i>	20
Gambar 1.2 Tampilan Penggunaan Aplikasi <i>Renderforest</i>	20
Gambar 1.3 Tampilan Penggunaan Aplikasi <i>Renderforest</i>	21
Gambar 1.4 Tampilan Penggunaan Aplikasi <i>Renderforest</i>	21
Gambar 1.5 Tampilan Penggunaan Aplikasi <i>Renderforest</i>	22
Gambar 1.6 Tampilan Penggunaan Aplikasi <i>Renderforest</i>	22
Gambar 1.7 Tampilan Penggunaan Aplikasi <i>Renderforest</i>	23
Bagan 3.1 Modifikasi Model Pembelajaran Allesi & Trollip	35
Gambar 4.1 Kebutuhan terhadap Penggunaan Media <i>Renderforest</i>	55
Gambar 4.2 Kebutuhan terhadap Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	57
Gambar 4.3 Kebutuhan terhadap Materi dalam Bentuk Animasi	58
Gambar 4.4 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Materi Puisi secara Lengkap.....	59
Gambar 4.5 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Ciri-Ciri, Unsur-Unsur Pembangun Puisi	60
Gambar 4.6 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Langkah-Langkah dalam Menulis Puisi.....	62
Gambar 4.7 Kebutuhan terhadap Media <i>Renderforest</i> yang Memuat Contoh Puisi Secara Lengkap	63
Gambar 4.8 Kebutuhan terhadap Contoh yang Mudah Dipahami dalam Media <i>Renderforest</i>	64
Gambar 4.9 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Tema dan Warna yang Menarik.....	66
Gambar 4.10 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Gambar yang Sesuai dengan Materi Pembelajaran.....	67
Gambar 4. 11 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada <i>Font</i> yang Sesuai	68
Gambar 4.12 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Template yang Sesuai	70

Gambar 4.13 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Animasi yang Menarik.....	71
Gambar 4.14 Kebutuhan terhadap Media Audiovisual <i>Renderforest</i> pada Gambar, Audio, dan Animasi yang Sesuai dengan Materi	72
Gambar 4.15 Kebutuhan terhadap Pembelajaran Menulis Puisi pada Diskusi Kelompok.....	74
Gambar 4.16 Kebutuhan terhadap Kegiatan Pembelajaran Menulis Puisi pada Evaluasi Mandiri dan Kelompok.....	75
Gambar 4.17 Kebutuhan terhadap Evaluasi/Latihan Siswa yang Sesuai dengan Indikator Penilaian.....	76
Gambar 4.18 Kebutuhan terhadap Latihan Siswa dalam Bentuk Menulis Puisi yang Berdasarkan Tema yang Ditentukan	78
Gambar 4.19 Kebutuhan terhadap Evaluasi yang Dilakukan menggunakan <i>Link Google Form/Drive/Quiziz</i>	79
Gambar 4.20 <i>Flowchart</i> Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi.....	82
Gambar 4.21 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Aplikasi <i>Renderforest</i>	83
Gambar 4.22 Tampilan Media pada Materi Menulis Puisi Menggunakan Aplikasi <i>Renderforest</i>	90

LAMPIRAN

1) Modul Ajar.....	141
2) Usul Judul	146
3) SK Pembimbing	147
4) Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	147
5) Surat Izin Penelitian Badan Kesatuan dan Politik	148
6) Surat Tugas Validator	149
7) Buku Pembimbing	150
8) Lembar Validasi Ahli.....	153
9) Angket Analisis Kebutuhan	159
10) Persetujuan Seminar Proposal.....	162
11) Persetujuan Ujian Akhir Program Studi	163
12) Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan Universitas Sriwijaya.....	164
13) Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP universitas Sriwijaya.	165
14) Tabel Perbaikan Skripsi	166
15) Bukti Perbaikan Skripsi	167
16) Dokumentasi Kegiatan.....	168
17) Surat Keterangan <i>Statement of Similarity</i>	169
18) Hasil Cek Plagiat UPT Perpustakaan Universitas Sriwijaya	170

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
MENULIS PUISI BERBASIS AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN
APLIKASI *RENDERFOREST* UNTUK SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA**

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran pada materi menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara ini telah dilakukan untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendesripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest*; (2) Merancang produk berupa media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* pada materi puisi; dan (3) Mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* untuk dikembangkan menurut ahli. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Allesi dan Trollip. Data kualitatif dikumpulkan dengan teknik wawancara, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dengan teknik kuesioner. Media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Kerangka media pembelajaran ini tersusun atas beberapa bagian yaitu, pengertian, ciri-ciri, jenis-jenis, contoh, langkah-langkah menulis puisi, tips menulis puisi, serta latihan soal dan tugas. Media pembelajaran dalam bentuk audiovisual menggunakan aplikasi ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media/kegrafikaan. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut, media pembelajaran pada materi menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Menulis Puisi, *Renderforest*

**Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNSRI
(2025)**

Nama : Ranti Apriani

NIM : 06021282126039

Dosen Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA ON
AUDIOVISUAL-BASED POETRY WRITING MATERIAL USING
THE RENDERFOREST APPLICATION FOR CLASS VIII
STUDENTS AT SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA**

ABSTRACT

The development of learning media on audiovisual-based poetry writing material using the renderforest application for class VIII students at SMP Negeri 6 Indralaya Utara has been carried out to maximize the use of learning media. This study aims to (1) Describe the needs of developing learning media for writing audiovisual-based poetry using the renderforest application; (2) Design products in the form of audiovisual-based learning media using the renderforest application on poetry material; and (3) Describe the feasibility of audiovisual-based learning media products for writing poetry using the renderforest application to be developed according to experts. This research method uses the Alles and Trollip development model. Qualitative data were collected using interview techniques, while quantitative data were collected using questionnaire techniques. Audiovisual-based learning media using the renderforest application was prepared based on the results of the needs analysis of students and teachers of class VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. The framework of this learning media is composed of several parts, namely, understanding, characteristics, types, examples, steps in writing poetry, tips for writing poetry, as well as practice questions and assignments. The learning media in the form of audiovisual using this application has been validated by three experts, namely material experts, linguists, media/graphic experts. Based on the validation results of the three experts, the learning media on audiovisual-based poetry writing material using the renderforest application is declared very feasible for use in class VIII at SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

Keywords: Learning media, Poetry Writing, *Renderforest*

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Drs. Ansori, M.Si.
NIP 196609191994031002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 mulai merubah segala dimensi kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Adanya perubahan ini memberikan peluang bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, efisien, dan menarik. Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menghadirkan tantangan baru yang memerlukan integrasi bijak agar selaras dengan tujuan pembelajaran (Permana et al., 2024). Menghadapi tantangan tersebut, inovasi dan kreativitas dalam mengaplikasikan teknologi menjadi krusial agar ilmu yang diberikan dapat tersampaikan dengan optimal (Sitaman Said, 2023). Oleh karena itu, guru selaku pendidik haruslah memiliki pemahaman mendalam mengenai penggunaan teknologi pembelajaran. Pemahaman ini tidak terbatas pada penggunaan alat-alat teknologi, tetapi juga mencakup cara teknologi dapat diintegrasikan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya secara kritis, sehingga menghasilkan pemahaman dan keterampilan yang komprehensif dan relevan dengan kebutuhan zaman (Mardhiyah et al., 2021).

Dewasa ini, pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk menjawab tantangan pendidikan di era yang semakin kompleks dan dinamis (Lubis et al., 2023). Sesuai dengan namanya, kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dalam mengimplemetasikan pembelajaran di kelas. Kebebasan ini diharapkan dapat mendorong adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, kebutuhan zaman yang terus berubah juga menjadi fokus utama. Menurut Irawan (2023), fleksibilitas dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran yang efektif, guna meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini penting untuk membentuk karaktersitik siswa yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi

tantangan masa depan. Dengan kata lain, fleksibilitas pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan siswa. Oleh karena itu, Kurikulum Merdeka membuka peluang yang besar bagi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam Kurikulum Merdeka tidak sebatas pada penggunaan perangkat keras dan lunak, tetapi juga mencakup perubahan dalam pendekatan pembelajaran (Firmadani, 2020). Pembelajaran yang berpusat pada siswa dinilai lebih mudah diwujudkan dengan adanya teknologi. Siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri, mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta berkolaborasi dengan teman sejawat secara virtual (Sitanggang et al., 2024). Oleh karena itu, Kurikulum Merdeka bukan sekedar mengikuti perkembangan teknologi, melainkan sebagai pendorong dalam meningkatkan mutu pembelajaran secara signifikan.

Menurut Hasan et al (2021), media pembelajaran diartikan sebagai sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran diibaratkan sebagai jembatan yang menghubungkan guru dan siswa, sehingga pengetahuan tersampaikan dengan mudah dan menarik (Wulandari et al., 2023). Selain itu, media juga dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa dan membantu dalam memperoleh pemahaman serta keterampilan dengan konsep yang baru. Singkatnya, media merupakan perantara yang memudahkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan terhadap jenis media perlu diperhatikan.

Perlunya mempertimbangkan jenis media yang tepat dapat mendukung ketercapaian pembelajaran, karena tiap media memiliki fungsi yang berbeda, sehingga haruslah memperhatikan situasi dan kondisi dari masing-masing siswa (Zaharah et al., 2024). Pembagian media ada beberapa jenis yaitu media audio, visual, dan audiovisual yang merupakan gabungan dari kedua media tersebut. Saat ini, media yang paling substansial digunakan pada proses belajar mengajar adalah media audiovisual (Pagarra et al., 2022). Salah satu teknologi berbasis audiovisual diwujudkan dalam bentuk video pembelajaran. Penggabungan kedua media dianggap sebagai salah satu cara yang efektif, karena gaya belajar

tiap siswa tidaklah sama, sehingga diharapkan penggunaan media ini dapat menyatukan siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk memahami materi pembelajaran dengan baik (Kusuma et al., 2023). Salah satu alternatif media untuk pembuatan video pembelajaran ialah aplikasi *renderforest*.

Renderforest ialah salah satu aplikasi berbasis *online* yang memberikan penawaran layanan secara gratis dengan kualitas professional baik pada pembuatan presentasi, logo, animasi video, dan lain sebagainya (Harahap & Lubis, 2021). Bagi seorang pemula, tantangan utama dalam pembuatan video pembelajaran adalah menciptakan tata letak video yang menarik dan efektif. Maka dari itu, aplikasi ini cocok digunakan karena dirancang khusus untuk memudahkan pemula dalam pembuatan video pembelajaran berkualitas tinggi. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah mengatur tata letak video sesuai dengan kebutuhan mereka.

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai template menarik yang siap digunakan, sehingga menghemat proses pengeditan. Pengguna dapat dengan cepat menemukan template yang sesuai dengan topik dan gaya video pembelajaran yang diinginkan. Pilihan template yang melimpah memungkinkan pemula menghasilkan video yang professional, meskipun tanpa memiliki keahlian yang mendalam (Aditya, 2024). Aplikasi ini tidak hanya memungkinkan penambahan sulih suara dan musik latar pada video, tetapi juga menyediakan beragam animasi dan grafik yang terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep materi yang kompleks. Selain itu, animasi dapat ditingkatkan dengan tampilan 3D, sehingga memungkinkan gerakan yang dihasilkan lebih realistis dan objek yang terlihat lebih hidup. Tujuan utama dari fitur-fitur ini adalah untuk menciptakan video pembelajaran yang lebih menarik dan informatif, terutama dalam materi menulis.

Menulis diartikan sebagai kemampuan berbahasa yang dituangkan dalam bentuk ide, gagasan, dan informasi tanpa harus bertatap muka. Kegiatan ini menuntut kepiawaian dalam merajut kata demi kata hingga membentuk suatu kalimat (Kuswandi et al., 2020). Keterampilan dalam menulis tentu tidak dapat dikuasai secara singkat, perlu latihan yang konsisten sehingga menciptakan

karya tulis yang berkualitas. Sukirman (2020), mengungkapkan bahwa menulis merupakan salah satu kemampuan dalam berbahasa yang paling sulit dikuasai meskipun sebagai penutur asli dari bahasa tersebut. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pengetahuan, keterlambatan dalam penguasaan berbahasa, dan berbagai faktor lainnya. Maka diperlukan usaha dan ketekunan dalam meningkatkan kemampuan menulis. Era globalisasi, kemampuan menulis merupakan keterampilan esensial yang perlu ditanamkan sejak dini, khususnya di bangku sekolah. Salah satu upaya dalam mengembangkan keterampilan ini adalah melalui pembelajaran bahasa Indonesia, misalnya materi menulis puisi.

Puisi merupakan salah satu jenis karya sastra yang menekankan aspek bahasa yang indah dan penuh makna (Sudarma, 2020). Terciptanya puisi biasanya berawal dari pengalaman dan perasaan yang dialami penulis. Puisi tidak hanya bertujuan menceritakan sesuatu, tetapi juga membangkitkan emosi dari pembaca (Jaya, 2020). Gaya penulisan dalam sebuah puisi condong menggunakan bahasa kiasan, oleh karena itu, puisi sering dijadikan sebagai bahan penelitian. Penggunaan makna bahasa tersurat dalam puisi perlu digali secara mendalam guna mengetahui makna sebenarnya dari sebuah puisi (Marisyah, 2021). Menulis puisi tergolong sulit karena penulis perlu memahami penggunaan kata yang tepat, serta unsur-unsur pembangun yang ada dalam sebuah puisi. Sebagai salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama, peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest* mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap karya sastra dan kemampuan menulis (Rozak et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu Windri Oktarini, M.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diketahui bahwa pembelajaran di SMP tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Antusiasme ini ditunjukkan melalui penggunaan media berbasis audiovisual berupa video yang bersumber dari *Youtube*. Selain itu, dalam evaluasi pembelajaran tampak lebih bersemangat ketika menggunakan aplikasi berbasis *online* seperti *Quiziz* dan *Google Formulir*.

Dari uraian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah diterapkan di sekolah tersebut, meskipun belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, terutama dalam materi menulis puisi. Oleh karena itu, guru memerlukan variasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk memaksimalkan hasil belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menulis puisi.

Beliau juga berpendapat bahwa dari permasalahan yang ada di sekolah, diperlukan upaya yang lebih untuk meningkatkan pembelajaran dengan bantuan media yang tepat. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa, yang menyebabkan mereka cenderung bermalas-malasan dan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran berdampak pada tidak maksimalnya pencapaian materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Minat siswa terhadap pembelajaran menulis puisi, jauh lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran menulis lainnya, seperti menulis karangan ilmiah populer, karena karya ilmiah populer menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa meskipun tetap bersifat ilmiah. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ekoati dikutip dalam Sahdan et al (2022), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat siswa antara menulis puisi dengan menulis karya ilmiah populer. Siswa cenderung lebih menyukai menulis karya ilmiah populer karena penulisannya lebih terstruktur dan berfokus pada penyampaian informasi, sementara menulis puisi lebih menantang karena memerlukan keseimbangan antara bahasa, emosi, dan struktur kalimat.

Selain mewawancarai guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara untuk memperoleh informasi lanjut mengenai pembelajaran di sekolah tersebut. Mereka menyampaikan bahwa selama pembelajaran, guru sering menggunakan metode penyampaian ceramah dan diskusi kelompok. Media yang digunakan, seperti buku, papan tulis, dan terkadang *power point*, dirasa kurang menarik bagi siswa. Mereka juga mengungkapkan bahwa materi yang diajarkan cukup sulit dipahami,

terutama saat praktik langsung, sehingga mereka harus lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru untuk memahami cara menulis puisi yang baik dan benar. Kendala lain yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengekspresikan imajinasi, perasaan, dan ide dalam bentuk tulisan. Untuk mengatasi hal tersebut, mereka berpendapat bahwa penggunaan media *Renderforest* dapat menjadi solusi untuk mempermudah proses pembelajaran dan membantu mengatasi masalah yang mereka hadapi. Melalui wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 6 Indralaya Utara belum melaksanakan pembelajaran menggunakan media secara maksimal, khususnya dalam mengaktifkan partisipasi siswa. Hal ini berdampak pada kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, rendahnya motivasi siswa turut mempengaruhi kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian inilah memperkuat peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *renderforest* dalam mengatasi permasalahan tersebut. Beberapa penelitian relevan dengan penggunaan media *renderforest* sebagai media pembelajaran di sekolah yakni penelitian yang dilakukan oleh Trisca Dwi Ravilla, Rahma, dan Novianti pada 2023 dengan judul *Pengembangan Video Learning Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Renderforest pada Materi Pythagoras*. Hasil dari penelitian ini valid digunakan bagi siswa kelas VIII pada mata pelajaran Matematika materi *Phytagoras*. Video berbasis aplikasi *renderforest* dikelas dengan interaktif sehingga dinilai mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran lebih mendalam (Ravilla et al., 2023).

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Intan Permata Sari dan Achmad Fathoni pada tahun 2024 dengan judul *Problem Based Learning Model Assisted by Renderforest Video Animation on Mathematics Learning Outcomes*. Hasil penelitian diperoleh bahwa aplikasi *renderforest* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran matematika, penilaian ini didapat dari hasil analisis yang menunjukkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 86 yang dikategorikan baik. Hasil ini menunjukkan pengaruh penggunaan model *problem based learning*

berbantu media animasi video *renderforest* dalam meningkatkan hasil belajar matematika khususnya dalam materi bangun ruang pada siswa kelas IV (Aditya, 2024).

Penelitian relevan juga dilakukan oleh Ani Nur Aeni, Irsa Ayuni Fauziah, dan Irgi Ahmad Fauz pada tahun 2022 dengan judul *Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest dalam Pembentukan Kepribadian Islami bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4*. Hasil penelitian diperoleh bahwa produk animasi yang digunakan dinilai valid digunakan. Selain itu, guru juga sependapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dikategorikan sangat baik. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis aplikasi *renderforest* sangatlah diperlukan (Aeni et al., 2022).

Penelitian relevan menunjukkan bahwa pengembangan media melalui aplikasi *renderforest* dinilai sudah baik dan bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa. Namun dari ketiga penelitian yang dilakukan masih memiliki kekurangan dari segi vitur. Adapun keterbaruan penelitian terletak pada pemanfaatan efek animasi 3D dalam memvisualisasikan materi pembelajaran. Selain itu, fokus pada penelitian ini belum pernah dilakukan, sehingga harapannya pengembangan media pada materi ini dapat membawa perubahan pada pembelajaran di sekolah. Berdasarkan permasalahan inilah, semaksimal mungkin peneliti memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi, salah satunya diwujudkan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran pada materi menulis puisi menggunakan aplikasi *Renderforest* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara yang akan diangkat menjadi judul *Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Menulis Puisi Berbasis Audiovisual Menggunakan Aplikasi Renderforest untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut permasalahan yang diperoleh oleh peneliti yakni sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran pada materi menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara?
- 1.2.2 Bagaimana konsep video animasi *renderforest* sebagai media pembelajaran pada materi menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara?
- 1.2.3 Bagaimana hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media/kegrafikaan mengenai desain produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* pada materi menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti telah merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan video pembelajaran materi menulis puisi menggunakan aplikasi *renderforest* pada guru dan siswa SMP Negeri 6 Indralaya Utara.
- 1.3.2 Mendeskripsikan konsep video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* pada materi menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.
- 1.3.3 Mendeskripsikan hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media/ kegrafikaan terhadap pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

1.4. Manfaat Penelitian

Harapannya penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis, adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan wawasan, baik berupa teori dan langkah dalam mengembangkan video

pembelajaran pada aplikasi *renderforest*. Harapannya juga penelitian ini mampu diimplementasikan pada seluruh sekolah yang mendukung penggunaan media berbasis audiovisual di mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi menulis puisi.

1.1.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Harapannya, penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam memahami pembelajaran menulis puisi. Siswa dapat menyimak pembelajaran terkait menulis puisi dengan unsur pembangun yang terdapat didalamnya, sekaligus memahami langkah-langkah dan tips dalam membuat puisi menggunakan video pembelajaran yang disediakan.

2) Bagi Guru

Harapannya, penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang menarik untuk membantu dalam menyampaikan materi menulis puisi, sekaligus meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Harapannya, penelitian ini bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi lewat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbantuan renderforest berbasis kolaborasi. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(02), 60–72. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i02.583>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi renderforest dalam membentuk kepribadian islami bagi siswa sekolah dasar kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 2(6), 279–287.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development* (Allyn and Bacon (ed.)).
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.)). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amsidi, M. (2024). Penerapan aplikasi geogebra dan renderforest dalam pembelajaran matematika di STKIP muhammadiyah kalabahi. *Science and Education Journal (SNEJ)*, 2(1), 58–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.58290/snej.v2i1.206>
- Arikunto. (2013). *Model Pengembangan Penelitian*. Cahya.
- Bado, B. (2021). Model pendekatan kualitatif: telaah dalam metode penelitian ilmiah. In *Pengantar Metode Kualitatif*.
- Dewi, A. C. (2023). *Menulis kreatif*. Indonesia Emas Group.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research(JSR)*, 1(2), 9–13.
- Ferawati, D. I., Mahmudah, L. N., & Yulianawati, N. A. (2022). *Penciptaan puisi: langkah tepat karya indah*. Guepedia.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 96. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh blended learning berbasis aplikasi membaca pemahaman pada siswa mas yaspi labuhan deli. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 123–127.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Tahta Media Group.

- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan menulis akademik*. Media Madani.
- Hidayat, A. N., & Saepul. (2023). Analisis karakteristik mmedia pembelajaran secara umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 30–31.
- Irawan, C. M. (2023). Kurikulum merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran sebagai solusi menjawab tantangan sosial dan keterampilan abad-21. *Prosiding: Seminar Nasional Pendidikan Non Formal*, 1(2), 109–120.
- Jaya, E. (2020). *Belajar memahami puisi*. Satria Publisher.
- Kusuma, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi media pembelajaran (teori dan penerapan media pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kuswandi, S., Rudiyan, & Delia, P. N. (2020). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi bebas pada siswa kelas V SD. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 101–102.
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need analysis of MOOCd-based learning media development to improve student motivation. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 870–871.
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Maharani, D., Permata, T., & Harahap, S. H. (2024). Penerapan keterampilan bahasa produktif: berbicara dan menulis. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 280–281. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1737>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 33–34.
- Marisyah, S. (2021). Metode sugestopedia dalam pembelajaran menulis puisi. *Jurnal JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)*, 5(3), 7.
- Marwati, H., & Kwaskitanityas. (2021). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Pusat perbukuan badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi.
- Maulidanti, M., Supendi, D. A., & Humaira, H. W. (2023). Analisis bahasa figuratif dalam buku puisi dua sumbu karya vinita SWR. *Jurnal Ilmiah Fonema: Edukasi Bahasa Dan Sastra*, 6(2), 119.

- Oktarina, S., Suhendi, D., & Subadiyono. (2019). Analisis kebutuhan buku teks sejarah sastra berdasarakan pendekatan genre. *Logat: Jurnal Bahasan Dan Indonesia Dan Pembelajaran*, 6(5), 205–217.
- Oktaviani, R., Ansoriyah, S., Oktarini, S., & Sekhudin, N. (2024). Pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi renderforest berbasis literasi digital bagi guru SMA. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 8(4), 3826–3838.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1). <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pratiwi, F. P., & Handayani, S. L. (2023). Penggunaan renderforest terhadap kreativitas belajar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Perseda*, 6(3). <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3). <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Ravilla, T. D., Rahma, & Novianti. (2023). Pengembangan video learning berbasis problem based learning berbantuan aplikasi renderforest pada materi pythagoras. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 12–18.
- Risa, S. W., Gani, R. A., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan media video animasi menggunakan renderforest pada subtema perkembangan teknologi komunikasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/141>
- Rozak, A., Mascita, D. E., & Pujiatna, T. (2023). Pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media permainan edukasi role playing game (rpg) di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesi*, 8(2), 95.
- Ruini, C., & Mortara, C. C. (2022). Writing technique across psychotherapies—ffrom traditional expressive writing to new positive psychology interventions: a narrative review. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 52(1). <https://doi.org/10.1007/s10879-021-09520-9>
- Sahdan, A., Fitrah, Y., & Salim, A. (2022). Penerapan Tehnik imagine (khayalan visual) materi menulis puisi peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1). <https://doi.org/10.32696/jp2bs.v7i1.1202>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media pembelajaran*. CV Eureka Aksara. <https://repository.penerbiteuraka.com/publications/563021/media->

pembelajaran

- Septiani, E., & Sari, N. I. (2021). Analisis unsur intrinsik dalam kumpulan puisi goresan pena anak matematika. *Pujangga*, 7(1), 100–104. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v7i1.1170>
- Sitaman Said. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–197.
- Sitanggang, M. M., Sitopu, J., Suhardini, A., Hasyim, & Hutasuhut, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 15(5), 846–847.
- Sudarma, P. (2020). *Mengupas puisi*. CV. media Educations.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirman. (2020). Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72–74.
- Sukma, H. H., & Puspita, L. A. (2023). *Keterampilan membaca dan menulis*. Penerbit K-Media.
- Wulandari, A. P., Cahyani, A. A. S. K., & Tsani Shofiah Nurazizah Zakiah Ulfiah. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3930.
- Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto. (2024). How To develop dalam fungsi dan manfaat media Pembelajaran mi sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–48.