

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nurwena

Nomor Induk Mahasiswa 06021381520032

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh
Nurwena
NIM: 06021381520032
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Pembimbing 1



Dr. H. Subadiyono, M.Pd.

NIP 195607251982031003

Pembimbing 2

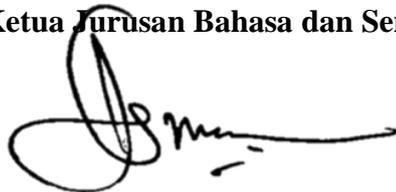


Dra. Sri Utami, M.Hum.

NIP 195812061985032001

Mengetahui,

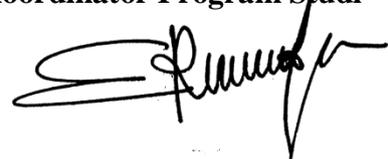
Ketua Jurusan Bahasa dan Seni



Dr. Didi Suhendi., S.Pd., M.Hum
P.hD.

NIP. 196910221994031001

Koordinator Program Studi



Ernalida, S.Pd., M.Hum.,

NIP 196902151994032002

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

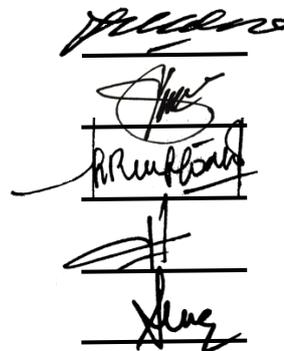
**Oleh
Nurwena
NIM: 06021381520032**

Telah diujikan dan lulus pada:

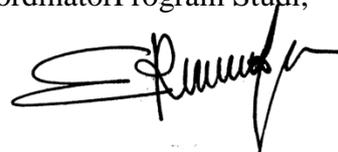
Hari : Sabtu
Tanggal : 27 Juli 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Subadiyono, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Sri Utami, M.Hum.
3. Anggota : Dr. Latifah Ratnawati, M.Hum.
4. Anggota : Drs. Kasmansyah, M.Si.
5. Anggota : Dra. Sri Indrawati., M.Pd., Ph.D.



Palembang, Juli 2019
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurwena

NIM : 06021381520032

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang” ini 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 skripsi 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 sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,


MATERAI
PALEMBANG
8A656AFF913705350
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nurwena
NIM 06021381520032

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Subadiyono, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Dra. Sri Utami, M.Hum. sebagai pembimbing II atas segala bimbingan, pengetahuan dan kesabaran yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini. penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Latifah Ratnawati, M.Hum., Ibu Dr. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D., dan Pak Drs. Kasmansyah, M.Si. atas saran dan masukannya demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2019
Penulis,



Nurwena

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	6
BAB II TINJUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Manfaat Multimedia.....	7
2.3 Prinsip Presentasi Informasi dalam Format Multimedia	8
2.4 Keberhasilan Multimedia Pembelajaran	9
2.5 Lectora Inspire	9
2.6 Menulis Puisi	9
2.7 Strategi Menulis Puisi	10
2.8 Unsur-unsur Pembangun Puisi.....	11
2.9 Rancangan Awal Produk.....	14

BAB III METODOLOGI	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Tahap Pengembangan	16
3.3 Lokasi Penelitian.....	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	21
3.6 Teknik Analisis Data.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Hasil Penelitian	24
4.1.1 Tahap Perencanaan	24
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	24
4.1.2 Tahap Prototipe.....	33
4.1.2.1 Desain Multimedia.....	33
4.1.3 Validasi Ahli	48
4.1.4 Revisi Produk Hasil Validasi	52
4.2 Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Validasi.....	21
Tabel 3.2	Kategori Nilai.....	23
Tabel 4.1	Hasil Analisis Kebutuhan.....	29
Tabel 4.2	Hasil Penilaian oleh Ahli Substansi	49
Tabel 4.3	Hasil Penilaian oleh Ahli Media	50
Tabel 4.4	Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Subtansi	53
Tabel 4.5	Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Salam Pembuka	35
Gambar 4.2	Petunjuk Penggunaan	35
Gambar 4.3	Kompetensi	36
Gambar 4.4	Indikator	36
Gambar 4.5	Video Puisi	37
Gambar 4.6	Materi	37
Gambar 4.7	Materi	38
Gambar 4.8	Materi	38
Gambar 4.9	Materi	39
Gambar 4.10	Materi	39
Gambar 4.11	Materi	39
Gambar 4.12	Materi	40
Gambar 4.13	Materi	40
Gambar 4.14	Materi	40
Gambar 4.15	Materi	41
Gambar 4.16	Materi	41
Gambar 4.17	Materi	41
Gambar 4.18	Langkah Menulis	42
Gambar 4.19	Langkah Menulis	42
Gambar 4.20	Langkah Menulis	42
Gambar 4.21	Langkah Menulis	43
Gambar 4.22	Latihan	43
Gambar 4.23	Latihan	44
Gambar 4.24	Latihan	44

Gambar 4.25 Latihan.....	44
Gambar 4.26 Latihan.....	45
Gambar 4.27 Latihan.....	45
Gambar 4.28 Latihan.....	46
Gambar 4.29 Latihan.....	46
Gambar 4.30 Latihan.....	46
Gambar 4.31 Referensi.....	47
Gambar 4.32 Penyusun.....	47
Gambar 4.33 Tombol Bantuan.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul judul.....	63
2. SK Pembimbing	64
3. Halaman Pengesahan Proposal	66
4. Kartu Perbaikan Seminar Prposal	67
5. Bukti Perbaikan Seminar Proposal.....	68
6. Surat Izin Penelitian dari FKIP	70
7. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	71
8. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari SMA Srijaya Negara Palembang	72
9. Persetujuan Seminar Proposal.....	73
10. Persetujuan Seminar Hasil Penelitian	74
11. Kartu Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	75
12. Kartu Rekap Seminar Hasil Penelitian	76
13. Kartu Bimbingan Skripsi.....	78
14. Angket Kebutuhan Guru	82
15. Angket Kebutuhan Siswa.....	84
16. Lembar Validasi Ahli Media.....	93
17. Lembar Validasi Ahli Subtansi	96
18. Lembar Permohonan Validator	99
19. Kartu Perbaikan Skripsi	100
20. Kartu Rekapitulasi Skripsi	101
21. Foto Kegiatan	103

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI
SISWA KELAS X SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

ABSTRAK

Pengembangan multimedia interaktif menulis puisi telah dilaksanakan di kelas X SMA Srijaya Negara Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media menulis puisi dengan mengadaptasi metode pengembangan multimedia *Allessi* dan *Trolip*. Hasil penelitian ini menunjukkan, siswa dan guru membutuhkan media menulis puisi untuk membantu siswa belajar secara mandiri, memudahkan siswa menulis puisi, dan memotivasi siswa melalui media interaktif yang menarik dan mudah dipahami. Uji validitas media menulis puisi ini divalidasi oleh dua pakar yaitu ahli substansi/isi dan ahli media. Uji validitas oleh ahli substansi mendapat skor 39 dengan nilai persentase 97,5% dikategorikan sangat valid, uji validitas dari ahli media mendapat skor 39 dengan nilai persentase 81,25% dikategorikan valid.

Kata kunci: *Penelitian Pengembangan, Multimedia Interaktif, menulis puisi*

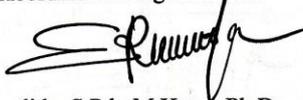
Pembimbing 1,


Dr. Subadiyono, M. Pd.
NIP 195607251982031003

Pembimbing 2,


Dra. Sri Utami, M. Hum.
NIP 195812061985032001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi


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

**INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT USING LECTORA
INSPIRE APPLICATION IN WRITING LEARNING POETRY CLASS X
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

ABSTRACT

Interactive multimedia writing development had been carried out in class X of Srijaya State High School Palembang. This research used research and development methods that aimed to produce media writing methods for enriching multimedia development in Allessi and Trolip. Results of the research, students and teachers need a medium for writing poetry to help students learn independently, make it easier for students to write poetry, and motivate students through interesting and easy-to-understand interactive media. The validity test of writing the poem media was validated by two experts, namely the substance/content expert and media expert. The validity test by the substance expert got a score of 39 with a percentage value of 97.5% categorized as very valid, the validity test of the media expert got a score of 39 with a percentage value of 81.25% categorized as valid.

Keywords: Research Development, Interactive Multimedia, writing poetry

Pembimbing 1,



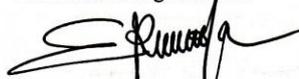
Dr. Subadiyono, M. Pd.
NIP 195607251982031003

Pembimbing 2,



Dra. Sri Utami, M. Hum.
NIP 195812061985032001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah atas (SMA) yang di dalamnya terdapat keterampilan menulis puisi adalah aktivitas belajar yang bersifat produktif-kreatif. Artinya, pembelajaran dilakukan agar peserta didik mampu memproduksi karya dalam bentuk puisi dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sofyan, dkk 2011). Menurut Syamsul Alam (2016) menulis puisi berkaitan dengan latihan mempertajam indera perasa, penalaran, dan khalayan, serta melatih kepekaan terhadap masyarakat. Pendapat itu pula senada dengan Pradopo bahwa puisi merupakan ekspresi kreatif, yang mencerminkan aktivitas jiwa kemudian dipusatkan pada kesan (Syamsul Alam, 2016). Kemudian, Nurhayati (2010), mengungkapkan pembelajaran puisi dapat digunakan guru untuk meningkatkan apresiasi peserta didik dalam bersastra. Ungkapan itu didasarkan bahwa, pembelajaran sastra dapat memberi kontribusi bagi peningkatan kemampuan berbahasa peserta didik. Indrawati dan Subadiyono (2008) juga mengungkapkan bahwa, keterampilan menulis perlu dimiliki setiap orang agar penulis dapat menuangkan ide atas apa yang dipikirkannya secara tertulis. Maka Pembelajaran menulis puisi sangat penting diajarkan kepada peserta didik.

Namun, kenyataan di lapangan masih banyak peserta didik yang belum mampu mengikuti pembelajaran secara optimal yang disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional. Menurut Sofyan, dkk (2011) hambatan yang sering dialami oleh peserta didik dalam menulis puisi adalah penuangan ide berupa imajinasi dan citraan ke dalam penulisan berupa kata-kata pertama untuk mengawali tulisan (puisi tersebut). Meskipun demikian ide itu bisa didapatkan dari mana saja, misalnya dari pengalaman sendiri; cerita orang lain; peristiwa alam; atau imajinasi, menulis memerlukan proses. Padahal, berdasarkan aspek keterampilan berbahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi bahasa yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik selain

keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Senada dengan itu, Nurhayati mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan menulis yaitu, memilih kata dan merangkaikan kalimat menjadi paragraf utuh (Indrawati dan Subadiyono, 2008).

Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan sudah berkembang pesat dan teknologi sudah maju, maka pembelajaran pun harus makin berkembang maju. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Hal ini seperti dikemukakan oleh Wina (2016) bahwa guru bisa menjadi perancang pembelajaran. Guru dituntut untuk menguasai teknologi dan memanfaatkan berbagai media guna menciptakan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menciptakan kesuksesan dalam belajar. Menurut Arsyad media yang baik adalah media yang banyak menggunakan indera, hal itu dapat merangsang peserta didik agar lebih memahami pembelajaran (Ainuzzaman, 2015). Dalam pembelajaran menulis puisi pun guru tidak cukup hanya sekedar memerintahkan menulis, mereka perlu mengarahkan dan memberi fasilitas kebahasaan serta informasi yang sesuai dengan topik agar peserta didik dapat membuat karya dengan baik (Subadiyono, 2012). Oleh karena itu guru perlu media pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik menulis puisi.

Salah satu Aplikasi yang membuat multimedia pembelajaran yang terdiri dari video, animasi, gambar, dan audio adalah *Lectora Inspire*. Suryani, dkk (2018) mengemukakan, multimedia pembelajaran dengan *Lectora Inspire* memiliki beberapa kelebihan dibanding yang lain, yaitu dapat menyajikan materi secara visual diikuti dengan audio, agar lebih menarik dan menyenangkan dan menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar. Selain itu, aplikasi tersebut menyediakan template untuk memudahkan peneliti dalam merancang media.

Berdasarkan hasil wawancara pada 8 Agustus 2018 yang dilakukan dengan Syahrial, S.Pd. guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMA Srijaya Negara, diketahui bahwa keterampilan menulis puisi peserta didik kelas X masih terbilang rendah. Penyebabnya ialah sangat kesulitan dalam menuangkan ide berupa kata-

kata ke dalam bentuk puisi. Pilihan kata yang dikuasai peserta didik sangat kurang dan terbatas sehingga menjadikan puisi yang dihasilkan siswa tidak indah (apa adanya). Selain itu, menurut Pak Syahrial, siswa tidak dapat menulis dengan mempertimbangkan unsur puisi sehingga siswa perlu dibimbing menulis dengan memerhatikan unsur-unsurnya.

Sedangkan media yang digunakan dalam membantu pembelajaran puisi yaitu media langsung, dalam hal ini guru yang menjadi media. Guru mencontohkan langsung kemudian siswa disuruh menulis. Pak Syahrial menegaskan bahwa, media yang dilakukan masih belum membantu dalam pembelajaran menulis puisi. Menurut beliau pengembangan media sangat diperlukan agar meningkatkan keterampilan menulis siswa dan dapat menjadi wahana bagi guru dalam mengajar. Selain itu fasilitas yang ada di sekolah juga menunjang untuk mendukung penggunaan media.

Dari beberapa permasalahan yang dialami guru dan peserta didik tersebut, peneliti memberikan alternatif untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menulis puisi. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengembangkan media yang memancing imajinasi siswa agar termotivasi dalam pembelajaran. Multimedia ini diharapkan dapat membantu memecahkan masalah peserta didik dalam menulis puisi. Multimedia ini dapat digunakan pada komputer. Selain itu multimedia ini dapat digunakan secara individual atau klasikal di luar jam pelajaran.

Alasan peneliti memilih sekolah ini, didasarkan pada pertimbangan hasil wawancara guru bahasa Indonesia bahwa penggunaan media dalam pembelajaran menulis puisi belum pernah dilakukan. Selama ini guru hanya mencontohkan langsung. Selain itu, pengembangan media ini tidak merepotkan karena pengaplikasiannya bisa dilakukan di laboratorium komputer. Begitu pula wawancara dengan salah satu peserta didik yang mengatakan bahwa, mereka memerlukan penggunaan multimedia dalam pembelajaran menulis puisi. Atas dasar itulah peneliti memilih SMA Srijaya Negara sebagai objek penelitian.

Sofyan dkk (2011) mengatakan menggunakan MAV (Media Audio Visual) yang dalam hal ini multimedia perlu dikembangkan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. melalui media ini pembelajaran diharapkan akan lebih komprehensif. Bagi peserta didik yang memiliki tipe belajar visual akan mampu menyerap dengan baik dan peserta didik tipe belajar audio akan lebih memahami pelajaran sedangkan tipe gabungan audio visual akan semakin efektif. Penelitian ini akan mengembangkan multimedia yang di dalamnya terdapat beberapa objek dan audio (musik) yang memancing imajinasi peserta didik. Dipilihnya musik karena menurut Subadiyono (2012), musik dapat membangkitkan kreativitas terutama bagi mereka yang gaya belajar auditori. Atas dasar pemikiran di atas, maka penelitian pengembangan ini diberi judul: “Pengembangan Multimedia Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Puisi kelas X SMA Srijaya Negara Palembang.”

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Sofyan, dkk (2011) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi”. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, ahli teknologi mengatakan 96% produk layak digunakan. Sedangkan ahli media menyatakan 87,78% layak digunakan, dan ahli materi memberi tanggapan 84% layak digunakan.

Selain itu Dienur Ainuzzaman (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbasis *Adobe Flash Pro CS5* pada Siswa Kelas VII Kurikulum 2013”. Hasil penelitian dinyatakan valid dengan hasil penelitian aspek kualitas pembelajaran rata-rata 3,4 (tingkat kelayakan 85%) yang termasuk dalam kategori sangat baik, aspek penyajian materi 81,75% masuk dalam kategori sangat baik, aspek desain tampilan 87,5% yang masuk dalam kategori sangat baik, dan terakhir aspek pengorganisasian 79,12% yang masuk dalam kategori baik. Perbedaannya, pada penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi *adobe flash CS5* sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

Selanjutnya multimedia dari penelitian ini memiliki keterbaruan dari penelitian sebelumnya yaitu: 1). Penggunaan dua software yang digabung menjadi

satu, yang pertama penggunaan *video scribe*, dan kedua *movie maker* yang digabung ke dalam aplikasi *lectora inspire*. 2). Penggunaan Multimedia ini menampilkan materi dan latihan yang diambil dari youtube. 3) menyajikan latihan menulis puisi berbentuk video. Sedangkan kekurangan dalam penelitian multimedia ini yaitu, multimedia hanya menyantumkan dua video untuk latihan menulis. Sehingga perlu adanya penambahan atau perubahan video oleh guru apabila media digunakan dalam pembelajaran.

1. 2 Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang terhadap multimedia dalam pembelajaran menulis puisi?
- 2) Bagaimana rancangan multimedia pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap multimedia pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang?

1. 3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu secara umum dan khusus. Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia dalam pembelajaran menulis puisi. Secara khusus, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Srijaya Negara Palembang terhadap multimedia dalam pembelajaran menulis puisi;
- 2) mendeskripsikan rancangan multimedia menulis puisi bagi siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang;
- 3) mendeskripsikan hasil validitas ahli terhadap multimedia bagi siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Bagi siswa

- a) Menambah pengalaman siswa dalam belajar bahasa Indonesia.
Memudahkan siswa dalam mempelajari puisi dari tahap pengertian hingga menulis puisi
- b) Menjadikan media pembelajaran interaktif sebagai sarana alternatif dalam belajar mandiri maupun klasikal.

2) Bagi guru

- a) Menambah wawasan guru dalam menggunakan multimedia pembelajaran bahasa Indonesia
- b) Menambah motivasi bagi guru untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran

3) Bagi peneliti

- a) Menambah pengalaman dan pengetahuan pengembang dalam menyusun multimedia pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menulis puisi.
- b) Menambah motivasi bagi pengembang untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat multimedia pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainuzzaman, D. (2015). Pengembangan media pembelajaran teks ekplanasi berbasis adobe flash pro cs5 pada siswa kelas vii kurikulum 2013. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alam, A. S. (2016). Peningkatan kemampuan menulis kreatif puisi melalui media alam sekitar pada siswa kelas xii smk negeri 7 takalar kabupaten takalar. *Jurnal Konfiks*. (Vol. 3, No. 2): 131. <http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=481068>. Diakses pada tanggal 8 April 2018.
- Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Citraningrum, D. M. (2016). Menulis puisi dengan teknik pembelajaran yang kreatif. (Vol. 1, No. 1) jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/download/75/55. Diakses 1 Mei 2018
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Indrawati, Sri., dan Subadiyono., (2008). Pengembangan model pembelajaran keterampilan menulis siswa smp negeri kota palembang melalui pemetaan pikiran dan pengenalan struktur teks. *Lingua: Jurnal Bahasa & Sastra.*, (Vol. 9, No. 2). <http://eprints.unsri.ac.id>. Diakses 13 Agustus 2018.
- Maulana, S. F. (2015). *Apresiasi dan Proses Kreatif Menulis Puisi*. NUANSA CENDIKIA:Bandung.
- Nurhayati. (2010). Penerapan strategi formeaning response dalam pembelajaran puisi: sebuah upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa dan bersastra. *Lingua: Jurnal Bahasa & Sastra*. <http://eprints.unsri.ac.id>. Diakses 13 Agustus 2018.

- Prasetyo, B. (2007). Peningkatan pembelajaran menulis puisi dengan strategi pikir plus. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, (Vol. 2, No. 2). <https://jurnaljpi.files.wordpress.com/2007/09/02-budi-prasetyo.pdf>. Diakses pada 13 Agustus 2018.
- Rusli, dkk (2017). *Multimedia Pembelajaran Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Ed.1. Yogyakarta: ANDI.
- Sanaky, AH., H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Smaldino, etc. (2011). *Intructional Technology And Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* Edisi Kesembilan. Jakarta: KENCANA.
- Sofyan, dkk. (2011). Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran menulis kreatif puisi. <http://download.portalgaruda.org/>. Diakses pada tanggal 8 April 2018.
- Subadiyono. (2012). Membangun kebiasaan menulis di sekolah. *Jurnal Mentari*, (Vol. 15, No. 1). http://eprints.unsri.ac.id/4690/1/mentari_2012.pdf. Diakses pada 13 Agustus 2018.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Unsri. (2017). *Buku Pedoman Universitas Sriwijaya*. Indralaya: Penerbit Unsri
- Utami, Sri. (2011). *Persepsi Selektif dalam Iklan Televisi Nasional*. Palembang: Penerbit Unsri.
- Wijaya, M S. A. (2017). Media video emotif sebagai sarana pendidikan karakter melalui pembelajaran puisi. <http://jurnal.unej.ac.id/>. Diakses pada 15 Agustus 2018.
- Wina, S. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.