

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
PUISI UNTUK KELAS X DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Edwin

NIM 06021381924035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
INDONESIA**

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
PUI SI UNTUK KELAS X DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Edwin

NIM 06021381924035

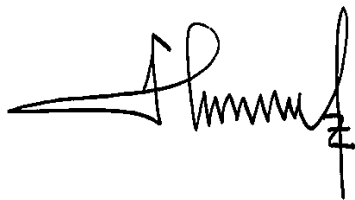
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui untuk diujikan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui,

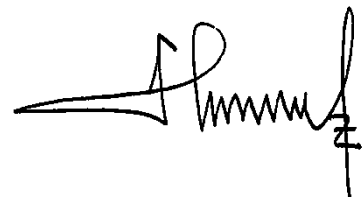
Koordinator Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
PUIISI UNTUK KELAS X DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Edwin

NIM 06021381924035

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
PUIISI UNTUK KELAS X DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Edwin

NIM 06021381924035

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

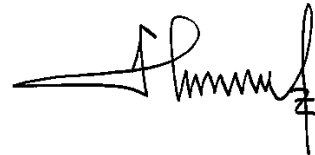
Telah Diujikan dan Lulus Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 2 Januari 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**



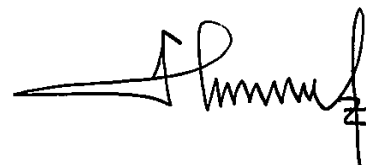
2. Anggota : **Drs. Nandang Heryana, M.Pd.**



Palembang, 2 Januari 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Edwin

NIM : 06021381924035

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Pembelajaran Menulis Puisi Untuk Kelas X di SMA Negeri 1 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 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 sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Edwin

NIM 06021381924035

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Menulis Puisi Untuk Kelas X di SMA Negeri 1 Palembang” ini 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 Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., sebagai pembimbing I, atas segala bimbingan, pengetahuan, dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Bapak 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 saya sampaikan kepada semua pihak yang telah mensupport penulisan skripsi ini mulai dari orang tua, keluarga, sahabat, dan pihak-pihak lainnya, semoga bantuan dan doa kalian semua selama ini akan di balas oleh Allah dengan kenikmatan yang berlipat-lipat ganda.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 2 Januari 2023

Peneliti,



Muhammad Edwin
NIM 06021381924035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.5 Karakteristik Media Pembelajaran.....	11
2.2 <i>Mobile Learning</i>.....	12
2.2.1 Definisi <i>Mobile Learning</i>	12
2.2.2 Fungsi <i>Mobile Learning</i>	13

2.2.3 Manfaat <i>Mobile Learning</i>	14
2.2.4 Desain <i>Mobile Learning</i>	16
2.3 Menulis	19
2.3.1 Definisi Menulis.....	20
2.3.2 Tujuan Menulis	21
2.3.3 Manfaat Menulis	21
2.4 Puisi	22
2.4.1 Definisi Puisi.....	22
2.4.3 Menulis Puisi.....	27
2.5 Penelitian Relevan.....	28
2.5.1 Penelitian Oleh Wati (2018).....	28
2.5.2 Penelitian Oleh Purnomo (2020).....	29
2.5.3 Penelitian Oleh Fitriani (2019).....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Subjek Penelitian.....	31
3.3 Prosedur Penelitian.....	31
3.3.1 Penelitian dan Pengumpulan Data	32
3.3.2 Perencanaan.....	33
3.3.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk.....	37
3.3.4 Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli)	38
3.3.5 Revisi Produk	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1 Wawancara.....	39
3.4.2 Observasi.....	40
3.4.3 Angket	41
3.5 Teknik Analisis Data.....	41
3.5.1 Analisis Kebutuhan	41

3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	44
4.1.2 Tahap Perencanaan.....	87
4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk.....	91
4.1.4 Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli)	99
4.1.5 Revisi Produk	106
4.2 Pembahasan	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Kesimpulan	118
5.2 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Guru dan Peserta Didik	40
Tabel 3.2 Kategori Skor Jawaban Angket.....	42
Tabel 3.3 Interpretasi Persentase Analisis Kebutuhan	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validitas	43
Tabel 3.5 Kategori Kelayakan.....	44
Tabel 4.1 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media <i>Mobile Learning</i>	57
Tabel 4.2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Indikator dan Kompetensi dalam Bentuk Video.....	58
Tabel 4.3 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk <i>File</i>	59
Tabel 4.4 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di <i>YouTube</i>	60
Tabel 4.5 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan Berbentuk Buku Elektronik.....	61
Tabel 4.6 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dengan Video dari Penulis Terkenal.....	62
Tabel 4.7 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk <i>Game</i>	63
Tabel 4.8 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk <i>Link</i>	64
Tabel 4.9 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Video Animasi	65
Tabel 4.10 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk PPT	66
Tabel 4.11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Audio	68
Tabel 4.12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Teori-teori.....	69
Tabel 4.13 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Contoh-contoh	70

Tabel 4.14	Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat <i>Link</i> Diskusi.....	71
Tabel 4.15	Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat <i>Link</i> Pengumpulan Tugas	72
Tabel 4.16	Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat Latihan dalam Bentuk <i>Game</i>	73
Tabel 4.17	Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media yang terdapat Latihan dalam Bentuk Kahoot! atau WorkSheet.....	74
Tabel 4.18	Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang terdapat Latihan dalam Bentuk <i>Moodle Cloud</i>	75
Tabel 4.19	Kebutuhan Guru terhadap Penggunaan Media <i>Mobile Learning</i> ..	77
Tabel 4.20	Kebutuhan Guru terhadap Indikator dan Kompetensi dalam Bentuk Video	77
Tabel 4.21	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang disajikan dalam Bentuk <i>File</i>	78
Tabel 4.22	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di <i>YouTube</i>	78
Tabel 4.23	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan Berbentuk Buku Elektronik	79
Tabel 4.24	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dengan Video dari Penulis Terkenal.....	79
Tabel 4.25	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk <i>Game</i>	80
Tabel 4.26	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Berbentuk <i>Link</i>	80
Tabel 4.27	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Video Animasi.	81
Tabel 4.28	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk PPT.....	81
Tabel 4.29	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Audio.....	82
Tabel 4.30	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk	

Teori-teori	82
Tabel 4.31 Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Contoh-contoh.....	83
Tabel 4.32 Kebutuhan Guru terhadap Media yang Terdapat <i>Link</i> Diskusi.....	83
Tabel 4.33 Kebutuhan Guru terhadap Media yang Terdapat <i>Link</i> Pengumpulan Tugas	84
Tabel 4.34 Kebutuhan Guru terhadap Media yang Terdapat Latihan dalam Bentuk <i>Game</i>	84
Tabel 4.35 Kebutuhan Guru terhadap Media yang Terdapat Latihan dalam Bentuk Kahoot! atau WorkSheet.	85
Tabel 4.36 Kebutuhan Guru terhadap Media yang Terdapat Latihan dalam Bentuk <i>Moodle Cloud</i>	85
Tabel 4.37 Hasil Pertanyaan Terbuka Peserta Didik dan Guru	86
Tabel 4.38 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i>	90
Tabel 4.39 Pengembangan Bentuk Awal Produk	93
Tabel 4.40 Hasil Validasi Ahli Materi	102
Tabel 4.41 Hasil Validasi Ahli Media.....	105
Tabel 4.42 Hasil Validasi Ahli Bahasa	107
Tabel 4.43 Hasil Revisi Produk	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Insfratuktur <i>Network Mobile Learning</i>	17
Gambar 1.2 Sistem Aplikasi <i>Mobile Learning</i>	18
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model Kombinasi.....	32
Gambar 4.1 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media <i>Mobile Learning</i>	57
Gambar 4.2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Indikator dan Kompetensi dalam Bentuk Video.....	58
Gambar 4.3 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk <i>File</i>	59
Gambar 4.4 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk Video Pembelajaran yang Diunggah di <i>YouTube</i>	60
Gambar 4.5 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan Berbentuk Buku Elektronik.....	61
Gambar 4.6 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dengan Video dari Penulis Terkenal.	62
Gambar 4.7 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk <i>Game</i>	63
Gambar 4.8 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Berbentuk <i>Link</i>	64
Gambar 4.9 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Video Animasi	65
Gambar 4.10 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk PPT.....	66
Gambar 4.11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Audio	68
Gambar 4.12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Teori-teori	69
Gambar 4.13 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Disajikan dalam Bentuk Contoh-contoh	70
Gambar 4.14 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat <i>Link</i>	

Diskusi.....	71
Gambar 4.15 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat <i>Link</i> Pengumpulan Tugas	72
Gambar 4.16 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat Latihan dalam Bentuk <i>Game</i>	73
Gambar 4.17 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat Latihan dalam Bentuk Kahoot! atau WorkSheet	74
Gambar 4.18 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media yang Terdapat Latihan dalam Bentuk <i>Moodle Cloud</i>	75
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi	120
2. Materi Teks Puisi	121
3. Angket Analisis Kebutuhan	144
4. Surat Usulan Judul Skripsi	149
5. Surat Persetujuan Seminar Proposal	150
6. SK Pembimbing Skripsi	151
7. Surat Izin Penelitian Fakultas.....	153
8. Surat Izin Penelitian Diknas Pendidikan Provinsi	155
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian SMAN 1 PLG.....	156
10. Lembar Validasi Media.....	157
11. Lembar Validasi Materi	160
12. Lembar Validasi Bahasa.....	164
13. Surat Bebas Pustaka Unsri dan Ruang Baca FKIP	168
14. Foto-foto Kegiatan Penelitian	170
15. Hasil Cek Turnitin.....	171

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MOBILE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS
PUIISI UNTUK KELAS X DI SMA NEGERI 1 PALEMBANG
ABSTRAK**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi pada kelas X di SMA Negeri 1 Palembang ini telah dilakukan untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi; (2) Merancang produk berupa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi; dan (3) Mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi yang dikembangkan menurut para ahli. 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. Media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan Peserta Didik dan guru kelas X di SMA Negeri 1 Palembang. Kerangka media pembelajaran ini tersusun atas beberapa fitur yakni permainan kuis, materi, video pembelajaran, evaluasi, forum belajar, dan situs referensi. Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut, media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas X di SMA Negeri 1 Palembang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Menulis Puisi, *Mobile learning*.

**Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNSRI
(2023)**

Nama : Muhammad Edwin

NIM : 06021381924035

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

**DEVELOPMENT OF MOBILE LEARNING-BASED
LEARNING MEDIA IN POETRY WRITING LEARNING FOR
CLASS X AT SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

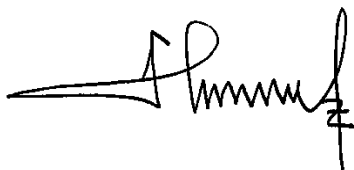
ABSTRACT

The development of mobile learning-based learning media in learning to write poetry in class X at SMA Negeri 1 Palembang has been carried out to maximize the use of learning media. This study aimed to (1) describe the need for the development of mobile learning-based learning media in learning to write poetry; (2) Designing products in the form of learning media in the form of mobile learning-based applications in learning to write poetry; and (3) Describe the feasibilities of mobile learning-based learning media products in learning to write poetry that were developed according to experts. This research method used a modified development model based on research needs, namely a combination of Borg and Gall and Allesi and Trollip. The research data is in the form of qualitative data and quantitative data. Qualitative data was collected by interview technique, while quantitative data was collected by questionnaire technique. This mobile learning-based learning media was prepared based on the results of an analysis of the needs of class X students and teachers at SMA Negeri 1 Palembang. This learning media framework is composed of several features, namely quiz games, materials, learning videos, evaluations, learning forums, and reference sites. Learning media in the form of this application has been through a validation test by three experts, material experts, media experts, and linguists. Based on the results of the validation of the three experts, learning media based on mobile learning in learning to write poetry is stated to be very suitable for use in class X at SMA Negeri 1 Palembang.

Keywords: Learning media, Poetry Writing, Mobile learning.

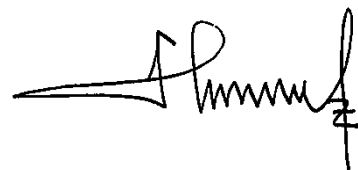
Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, para tenaga 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. 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.

Media pembelajaran *Mobile Learning* terbukti efektif dibandingkan dengan sekian banyak media pembelajaran yang tersedia. Media ini diterapkan dengan cara memanfaatkan gawai sebagai alat dari proses belajar mengajar. Peserta didik nantinya akan menggunakan gawai masing-masing untuk mengakses pembelajaran yang telah guru berikan, dalam hal ini guru meminta peserta didik agar mengakses sebuah video pembelajaran mengenai teks puisi dan contoh teks puisi yang telah di cari sebelumnya dan di unggah pada aplikasi *mobile learning* dan setelah peserta didik di minta untuk menontonnya maka guru akan memberikan sebuah tugas untuk peserta didik tersebut membuat sebuah teks puisi berdasarkan apa yang telah mereka tonton dan mereka pahami.

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. 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. Dengan banyak membaca maka semakin banyak pula kosa kata yang dimiliki. Membaca tidak hanya soal mengeja tulisan melainkan juga mencerna muatan teks. Oleh karena itu, perlu membaca berulang kali sampai mampu memahami dengan seksama.

Sehingga ketika menulis, penulis lebih mudah menyalurkan ide-idenya (Nursalim, 2021).

Berkembangnya IPTEK memberikan banyak efek positif di berbagai sektor, tidak terkecuali pada sektor pendidikan, yakni mampu menghasilkan tenaga yang profesional, serta hasil riset pengembangan teknologi pendidikan dapat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu ini tidak terlepas dari peran guru selaku pelaksana pendidikan sekaligus ujung tombak pelaksanaan tujuan pendidikan. Penerapan terobosan baru dalam pendidikan yang berbasis IPTEK dan inovasi dapat sangat mudah dilakukan karena adanya perkembangan teknologi, salah satu perkembangannya adalah *smartphone*.

Mengutip (Kibona, 2015), *smartphone* ialah perangkat yang menggabungkan fitur perangkat seluler dengan komputer. Berbeda dengan perangkat *mobile* biasa, *smartphone* mengantongi jumlah penyimpanan dan memori lokal yang lumayan besar, selain itu *Smartphone* memiliki unit operasi seperti computer.

Kebutuhan akan perangkat *mobile* ini sangat tinggi, maka perkembangannya sangat pesat pada beberapa tahun terakhir. Terhitung minim sekali orang-orang yang tidak memiliki *smartphone* apalagi di kalangan peserta didik. Data yang didapatkan oleh *marketing Emarketer* selaku lembaga riset digital diketahui bahwa pada tahun 2018, diperkirakan jumlah ada lebih dari 100 juta pengguna aktif *smartphone* (Wahyudi, 2015).

Menurut Osman (2012), penggunaan *smartphone* di Malaysia tidak hanya untuk berkomunikasi saja tetapi dimanfaatkan untuk *internet browsing, email, blogging, dan games*. Selanjutnya, hasil penelitian tahun 2016 di Indonesia mengenai kegiatan *smartphone* oleh pengguna berumur 18—25 dengan persentase sebesar 88% menunjukkan bahwa *social media* dan aplikasi berbincang merupakan aktivitas yang paling diminati. Selanjutnya untuk persentase 71% *smartphone* digunakan untuk menonton video dan musik. Kegiatan mengecek *email* menyentuh persentase sebanyak 61%. Penelitian terbaru menunjukkan penembusan pengguna internet pelajar di Indonesia menyentuh angka 89,7%, dari persentase tersebut 47,6% pelajar mengakses internet menggunakan perangkat *mobile*. Alasan pokok pengguna internet sebanyak 132,7 juta di Indonesia, sebanyak 25,3% digunakan untuk *update* informasi dan 9,2% sisanya bertujuan dalam pendidikan data tersebut

dikutip dalam AJPI (2016). Angka persentase yang ditampilkan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dan internet dalam pendidikan atau proses pembelajaran masih tergolong rendah.

Dalam proses pembelajaran penggunaan *mobile learning* mampu memberikan pengalaman baru. Kim (2013) mengemukakan, bahwa teknologi *mobile* memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, yaitu (1) menyajikan pengalaman belajar baru; (2) memberikan peluang memperoleh informasi lebih banyak (3) memberi pengaruh terhadap prestasi belajar Peserta Didik. Melalui pembelajaran berbasis *mobile learning*, peserta didik akan terpacu untuk melaksanakan pembelajaran menulis puisi karena ada sesuatu yang atraktif dalam hal ini adanya aplikasi belajar yang menjadi tantangan bagi peserta Didik untuk menikmati pelajaran yang disajikan guru.

Diantara pembelajaran yang melatih kemampuan serta pengetahuan peserta didik ialah pembelajaran menulis puisi. Dalam praktiknya, banyak ditemui hambatan baik yang berasal dari peserta didik, guru maupun kurikulum. Sebagaimana yang dimukakan Ekoati (2010), 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.

Berdasarkan data wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Palembang bahwasannya penggunaan media *mobile learning* telah digunakan di SMA Negeri 1 Palembang, bahkan sebelum *covid-19* mengingat zaman sekarang juga sudah bukan eranya lagi untuk bekerja manual, kita di tuntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif terlebih lagi dalam masa pandemi *covid-19*. Pemilihan objek penelitian ini disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang berbasis teknologi dengan didukung fasilitas internet yang memadai, sehingga peserta didik dapat mengakses dengan mudah pada gawainya masing-masing. Selain itu, sekolah ini juga memiliki satu kelas berbasis teknologi dan informasi (TI) yang disebut kelas digital. Namun, guru di sekolah tersebut belum memaksimalkan dalam menggunakan fasilitas kelas digital secara maksimal, hal ini dikarena mereka tidak memiliki media pembelajaram yang masimal guna mengajarkan materi menulis puisi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* untuk mengatasi permasalahan tadi. Ada beberapa keterhandalan yang telah dibuktikan oleh, Wati (2018) dan Fitriani (2019) keterhandalan tersebut adalah dari riset keduanya mereka memanfaatkan media pembelajaran yang sudah dan cakap memajukan kemampuan pembelajaran menulis puisi. Namun, di antara keduanya masih ada kekurangan, yaitu aplikasi yang digunakan belum begitu maksimal untuk mengajarkan pembelajaran menulis puisi.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Pembelajaran Menulis Puisi Untuk Kelas X Di SMA Negeri 1 Palembang” perlu dilakukan. Adapun kebaruan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penggunaan berbagai software, seperti Adobe Flash, Adobe Animator, XAMPP, Wordpress, Java Script, Powtoon, dan Canva. Dari ke-6 software tersebut kombinasi Adobe Animator dan Powtoon adalah software yang lebih efektif untuk membuat media pembelajaran berbasis *mobile learning*.
- 2) Media ini akan menghadirkan langsung penulis/penyair puisi yang mampu memotivasi dengan memberikan tips sukses menulis puisi.
- 3) Media ini dilengkapi dengan buku-buku elektronik menulis kreatif.
- 4) Media ini dilengkapi dengan instrument penilaian tulisan kreatif.
- 5) Dalam media ini terdapat fitur-fitur yang interaktif, seperti memberikan ruang interaksi dengan guru dan siswa lain, agar pembelajaran lebih komunikatif.
- 6) Dalam media ini terdapat situs referensi dan video animasi atraktif yang mampu memfokuskan perhatian peserta didik selama PBM.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah.

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan *Mobile Learning* dalam pembelajaran menulis puisi di SMA Negeri 1 Palembang?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan pengembangan *Mobile Learning* dalam pembelajaran menulis puisi di SMA Negeri 1 Palembang?

- 1.2.3 Bagaimana kelayakan produk *Mobile Learning* dalam pembelajaran menulis puisi yang dikembangkan menurut para ahli di SMA Negeri 1 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yakni:

- 1.3.1 mendeskripsikan kebutuhan pengembangan *Mobil Learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi di SMA Negeri 1 Palembang;
- 1.3.2 merancang produk berupa perangkat pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi di SMA Negeri 1 Palembang; dan
- 1.3.3 mendeskripsikan kelayakan produk *Mobile Learning* dalam pembelajaran menulis teks puisi di SMA Negeri 1 Palembang yang dikembangkan menurut para ahli.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori dan masukan mengenai pengembangan *Mobil Learning* pada media pembelajaran berbasis *android*. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif sarana peserta didik belajar mandiri untuk mengembangkan kemampuan menulis teks puisi.

1.4.2 Secara Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menggunakan perangkat pembelajaran *mobile learning* secara interaktif dan menarik, tidak terikat pada ruang kelas, waktu, dapat berinovasi, mengandalkan dunia digital, dan menantang dalam pembelajaran menulis teks puisi.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif dalam pembelajaran menulis puisi bagi peserta didik sebagai sumber belajar yang efektif dan inovatif, serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai perangkat pembelajaran *Mobile Learning* yang efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan sebagai referensi instrument pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, M. (2011). *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva press.
- Aceh, B. B. (2018). *Dari Pantun Sampai Literasi*.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Aminuddin. (2000). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Andy, Y. (2007). *Perancangan dan Implementasi Mobile Learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*. STEI ITB. Bandung.
- Arikunto. (2013). *Model Pengembangan Penelitian*. Cahya.
- Citraningrum, D. M. (2014). *Pengantar Apresiasi Sastra*. Jember: CV. Cahaya Ilmu.
- Citraningrum, D. M. (2016). 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>
- Darmawan. (2012a). *Pengembangan Mobile*. Kencana Bandung.
- Darmawan, D. (2012b). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ekoati, E. S. (2010). *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. (2018). Konsep Media Mobile Learning. *Universitas Surakarta*.
- Fitriana. (2021). Kriteria Pengembangan Model Mobile Learning Bagi Pembelajaran Yang Ideal. *Iain Jakarta*, 2(4), 45.
- Haryono, A., & Alatas, A. (2002). Virtual learning/virtual classroom sebagai salah satu model pendidikan jarak jauh: Konsep dan penerapannya. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 18 – 19 July 2002, Jakarta, Indonesia*.
- Indrawati. (2021). Penggunaan Media Mobile Dalam Pembelajaran Bahasa. *IKIP BANDUNG JOURNAL*, 6, 24.
- Kaewpet. (2009). Keharusan yang terdapat dalam pengembangan model pembelajaran. *Stanford Univ*.
- Kartasasmita, B. (2003). Catatan Pengembangan e-learning dalam Budaya Belajar Kini. *Makalah Seminar Pada Tanggal 8 Desember 2003 Di ITB Bandung*.
- Kibona, L., R. J. M. (2015). A Review on The Impact of Smartphone on Academic Performance of Students in Higher Learning Institutions Tanzania. *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology (JMEST)*, 2 (4), 673--677.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D.J., Seo, D. (2013). Students' Perceptions and Experiences of Mobile Learning. *Language Learning & Technology*, 17 (3),

52--73.

- Majid. (2019). Fungsi Mobile Learning Dalam Media Pembelajaran. *ITB Pers.*
- Musfiqon. (2017). Prinsip Pengembangan Media. *Iain Bandung*, 116.
- Nasional, L. B. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (1st ed.). Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- 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. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Media.
- Osman, M. A., Talib, A. Z., Sanusi, Z. A. (2012). 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., Wagi, 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.
- Prayitno. (2019). Konsep Menulis Yang Baik. *Iain Jakarta*.
- Priyatni, E. T. (2010). *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Malang: Bumi Aksara.
- Rusmana. (2020). Prinsip Mobile Learning. *Usu Pers*, 2, 34.
- Santosa, P. (1996). *Pengetahuan dan Apresiasi Kesusastraan dalam Tanya Jawab: untuk SMU dan SMK*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto., J. C. (1988). *Keterampilan Berbahasa Membaca-MenulisBerbicaraUntuk Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: P2LPTK.
- Suparno, dan Y. M. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis* (1st ed.). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syafie'ie, I. (1988). *Retorika Dalam Menulis*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyudi, A. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Tempo.Com. <https://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasateknologidigital-asia>.
- Waluyo, H. J. (1987). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Woodille, G. (2011). *Mobile Learning. US: The Mc Graww-Hill Companie*.