

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KREATIF TERHADAP PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMA N I BELITANG III

Adi Samsul Ma'arif<sup>1</sup>, Hetilaniar<sup>2</sup>, Juaidah Agustina<sup>3</sup>

e-mail: [adisamsul21@gmail.com](mailto:adisamsul21@gmail.com)<sup>1</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Palembang

E-mail: [adisamsul21@gmail.com](mailto:adisamsul21@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran berbasis video kreatif guna menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kriteria kevalidan dan kepraktisan media pada materi menulis puisi siswa kelas X di SMA Negeri I Belitang III. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development dengan model penelitian ADDIE. Prosedur penelitian yang peneliti lakukan meliputi: (1) *analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan angket. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Media pembelajaran Video Kreatif dengan materi menulis puisi menggunakan model pengembangan ADDIE dinyatakan valid dengan presentasi hasil analisis nilai rata-rata validasi dari validator sebesar 92,39 % dan (2) Media pembelajaran Video Kreatif dengan materi menulis puisi menggunakan model pengembangan ADDIE dinyatakan praktis berdasarkan keaktifan dan antusias para peserta didik saat proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis nilai rata-rata uji coba kepraktisan dengan nilai sebesar 91,23%

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Video Kreatif, Materi Puisi.

### Abstract

This study aims to develop creative video-based learning media in order to produce quality learning media in accordance with the criteria for the validity and practicality of the media in the poetry writing material of class X students at SMA Negeri I Belitang III. This study uses the Research & Development method with the ADDIE research model. The research procedures carried out by researchers include: (1) analysis, (2) Design, (3) Development; (4) Implementation, and (5) Evaluation. The data collection technique of this research was conducted through interviews and questionnaires. The results of this study are as follows; (1) Creative Video learning media with poetry writing material using the ADDIE development model is declared valid with the presentation of the analysis results from the validation average value of 92.39% and (2) Creative Video learning media with poetry writing material using the ADDIE development model is stated practical based on the activeness and enthusiasm of the students during the learning process. This is evidenced by the results of the analysis of the average value of practicality trials with a value of 91.23%

**Keywords:** Media Development, Creative Video, Poetry Material.

### 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah tolak ukur kemajuan suatu bangsa dimana bangsa yang maju adalah bangsa yang memiliki ilmu yang tinggi. Suatu pendidikan dapat dikatakan berhasil ketika peserta didik dapat memahami ilmu yang di berikan oleh tenaga pendidik. Sedemikian pentingnya pendidikan bagi Negara sehingga didalam pembukaan UUD 1945 juga menjelaskan salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi perilaku dan pola pikir seseorang termasuk para peserta didik. Mereka lebih cenderung menjadi pecandu teknologi, seperti gawai. Tak hanya itu,

dimasa pandemi *covid-19* saat ini, pemerintah juga ketat dalam menerapkan protokol kesehatan. Kebijakan pemerintah saat ini dalam pendidikan yaitu melakukan pembelajaran jarak jauh dan tak menutup kemungkinan pembelajaran akan berjalan seperti biasa melalui tatap muka. Hal ini mewajibkan tenaga didik selalu berpikir kreatif dan inovatif demi melaksanakan proses pendidikan sesuai dengan kondisi yang ada. Salah satunya yaitu berinovasi melibatkan teknologi gawai atau *gatget* dalam proses pembelajaran.

Permasalahan minimnya daya serap peserta didik juga dikarenakan minat belajar akan materi pelajaran yang minim. Pelajaran bahasa Indonesia sering kali diremehkan. Siswa banyak menganggap bahasa Indonesia itu adalah bahasa yang mudah karena mereka menganggap sudah menguasai bahasa Indonesia. Padahal pelajaran bahasa Indonesia itu tidak hanya menyangkut kebahasaannya saja. Dalam pelajaran bahasa Indonesia juga terdapat materi mengenai puisi. Menurut (Pradopo, 2014, p. 7) puisi merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, di ubah dalam wujud yang paling berkesan.

Minat menulis puisi bagi siswa SMA Negeri 1 Belitang III tergolong masih sangat minim dan rendah. Siswa sebenarnya tergolong mampu dalam menulis teks puisi. Namun siswa terkendala dalam perbendaharaan kata dan juga siswa sulit mencari inspirasi dalam menulis teks puisi. Padahal dalam menulis puisi dibutuhkan sebuah inspirasi. Inspirasi juga bisa didapatkan dengan cara mengamati lingkungan sekitar. Data ini diperoleh berdasarkan wawancara antara peneliti dan guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Belitang III. Untuk itu, yang menjadikan alasan peneliti memilih sekolah SMA Negeri 1 Belitang III sebagai objek penelitian yaitu karena pada dasarnya kemampuan siswa dalam menulis puisi sudah bagus namun kurang maksimal. Rendahnya minat menulis puisi tentang puisi yang menjadikannya faktor utama dalam permasalahan menulis puisi.

Pembelajaran menulis puisi yang diterapkan di SMA N I Belitang III masih terpaku pada media pembelajaran yang konvensional. Yang dimaksud konvensional disini media yang digunakan hanya berupa buku dan diterangkan oleh seorang guru. Padahal fasilitas yang ada di sekolah tersebut sudah termasuk lengkap dan sangat berpotensi untuk digunakan dalam pembelajaran menulis puisi dan tentunya menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan peraturan pemerintah, saat ini di SMA N 1 Belitang III menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan menggunakan *platform* media sosial seperti *whatsapp*, *telegram*, *google classroom* dan lain sebagainya. Namun sistem pembelajaran jarak jauh seperti ini menimbulkan masalah baru seperti ketidak siapan para tenaga pendidik maupun peserta didik. Pembelajaran jarak jauh menuntut kreativitas tinggi tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Kreativitas yang dimaksud yaitu dalam hal menangani permasalahan kejenuhan para peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Untuk itu, peneliti memilih sekolah SMA Negeri 1 Belitang III sebagai objek untuk penelitian pengembangan media pembelajaran video kreatif terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X.

Media pembelajaran video kreatif dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran. Media pembelajaran jenis ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar tampilannya terlihat menarik. Media video kreatif juga dapat diterapkan dalam situasi apa saja baik itu situasi luring maupun daring. Dalam pembelajaran luring, media video dapat ditampilkan dalam sebuah layar monitor dan ditonton para peserta didik, sedangkan dalam pembelajaran daring, banyak sekali *platform* media sosial yang dapat difungsikan menjadi sarana pembelajaran dan tentunya media video ini dapat dimasukkan dalam *platform* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA N 1 Belitang III” dengan alasan agar munculnya inovasi- inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan dapat disesuaikan dengan keadaan guna meningkatkan dan memaksimalkan mutu pendidikan dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis video kreatif pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Belitang III tahun pelajaran 2020-2021, (2) Menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kriteria kevalidan dengan materi menulis puisi dan (3) Mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran menggunakan video kreatif dengan materi menulis puisi dikelas X.

Terdapat kajian terbaru yang telah dilakukan oleh para peneliti yang membahas topik mengenai pengembangan media video pembelajaran, diantaranya kajian dari Helmi Wicakson, Roekhan, dan

Muakibatul Khasanah (2018) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X”. Hasil dari penelitian dari (Wicaksono, Roekhan, & Khasanah, 2018) yaitu didasarkan pada uji-t pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh  $t$  hitung = -8.010 dengan koefisien beda -10.607 dan berada pada taraf signifikansi 0,000. Oleh karena Sig. kurang dari 0,01 ( $0,000 < 0,01$ ), maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan sehingga, dapat disimpulkan bahwa media permainan imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Danizar Arwudarachman, Wayan Setiadarma dan Marsudi(2015) dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar menggambar bentuk siswa kelas XI” mendapatkan temuan bahwa Hasil dari penelitian (Arwudarachman, Setiadarma, & Marsudi, 2015) yaitu terdapat kenaikan presentase ketuntasan siswa kelas XI IPA 3 dari 40% tanpa menggunakan audio visual menjadi 80% menggunakan audio visual. Kemudian pada kelas XI IPA 4 presentasi kelulusan meningkat dari 30% (kriteria kurang) menjadi 43% (kriteria cukup). Untuk hasil respon siswa terhadap media audio visual dikelas XI IPA 3 mendapat potensi 87% dan di kelas XI IPA 4 mendapat 89%.

Kemudian penelitian dari Winda Dwi Hudhana, dan Agus Sulaeman (2019) dengan judul (Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA) memperoleh hasil Hasil dari penelitian (Hudhana & Sulaeman, 2019) yaitu berupa validasi ahli media, validasi materi, dan validasi pembelajaran pedagogik yang dinyatakan layak. Pada perolehan hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA N 1 Kabupaten Tangerang pada pretest yaitu dari rata-rata 61,5 meningkat menjadi rata-rata 73,5 pada posttest. Hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA N 19 Kabupaten Tangerang pada pretest mendapat rata-rata dari 60 meningkat menjadi rata-rata 70 pada posttest. Hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA Mandiri Balaraja Kabupaten Tangerang pada pretest yaitu rata-rata dari 61 meningkat menjadi rata-rata 68,5 pada posttest. Media video scribe efektif digunakan karena menarik minat siswa, siswa menjadi aktif, imajinasi, dan meningkatkan kreatifitas siswa.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bukanlah bertujuan untuk menguji suatu teori melainkan untuk menghasilkan produk baru atau juga mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya.

Prosedur penelitian yang peneliti gunakan adalah prosedur penelitian model ADDIE yaitu singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model ADDIE dijelaskan pada buku Amir Hamzah (Hamzah, 2019, p. 33) adalah model pengembangan berorientasi kelas Tahapan yang dilakukan peneliti antara lain: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain/perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/ eksekusi) dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Data yang telah didapatkan dan dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian seperti yang telah dijelaskan diatas kemudian akan dianalisis kemudian diarahkan untuk menjelaskan kevalidan media pembelajaran dalam menulis puisi. Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini guna mengetahui nilai kevalidan produk yaitu Analisis Kevalidan dan Analisis Kepraktisan. Hasil yang diperoleh dari angket yang disusun dalam skala kriteria tersebut akan dihitung kriteria tingkat validitasnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data diatas didapatkan bahwa media pembelajaran Video Kreatif Pembelajaran materi Menulis Puisi yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Berikut pembahasan mengenai kevalidan dan kepraktisan dalam penelitian ini:

Peneliti melakukan tahap validitas menggunakan tiga validator yang meliputi; ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Penilaian media pembelajaran mengacu pada tiga aspek yaitu; aspek isi, konstruksi, dan aspek kebahasaan. Media pembelajaran menulis puisi perlu divalidasi agar mendapatkan media pembelajaran yang valid supaya dapat digunakan dengan baik pada saat proses pembelajaran. Validitas dilakukan dengan melibatkan tiga validator yang terdiri dari dua dosen Universitas PGRI Palembang dan satu dari SMA Negeri I Belitang III.

Hasil dari validasi produk *Prototype I* selanjutnya digunakan peneliti sebagai acuan dalam perbaikan produk *Prototype II*. Setelah *Prototype II* selesai dilakukan revisi, maka produk diserahkan kembali ke validator. Pada *Prototype* kedua validator menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dilanjutkan untuk digunakan dalam tahap pengambilan data. Berikut tabel nilai validasi oleh para ahli:

**Tabel 1.** Kesimpulan Validasi

No	Validasi Ahli	Validator	Tanggal	Presentase Hasil Penelitian	Komentar/saran
1.	Ahli Bahasa	Dr. Darwin Effendi, M.Pd	14 Juli 2021	92,04%	Instrumen Siap Digunakan
2.	Ahli Media	Marvinda Rizki Dita Dirgantara, M.Pd	17 Juli 2021	97,64%	Instrumen Siap Digunakan
3.	Ahli Materi	Danan Sri Handoyo, S.Pd.	23 Juli 2021	87,50%	Instrumen Siap Digunakan
<b>PRESENTASE RATA- RATA</b>				<b>92,39 %</b>	

Berdasarkan penilaian tabel diatas, diperoleh bahwa hasil dari penilaian ahli bahasa senilai 92,04 % yang berarti masuk kedalam kategori sangat valid, hasil dari penilaian ahli media senilai 97,64% yang berarti masuk kedalam kategori sangat valid dan ahli materi sebesar 87,50% yang berarti masuk kedalam kategori sangat valid.

Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan nilai hasil validasi untuk mencari nilai rata- rata sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum ni}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor penilaian

$\sum ni$  = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

$$P = \frac{92,04+97,64+87,50}{300} \times 100\%$$

$$P = 92,23\%$$

Berdasarkan penilaian validator tersebut didapatkan hasil presentase nilai rata-rata validasi sebesar 92,39 %. Sehingga dapat disimpulkan mengacu pada Kriteria penilaian validasi pada table 3.6 bahwa interval 86%-100% masuk ke dalam Kriteria sangat valid. Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid.

Media Pembelajaran yang peneliti kembangkan kali ini telah melalui proses validasi oleh para ahli sehingga produk media pembelajaran siap di uji cobakan dengan melibatkan para siswa. Pada tahap uji coba produk penelitian, Peneliti bekerja sama dengan pihak SMA Negeri I Belitang III untuk menyiapkan peserta didik sebagai subjek guna menguji produk *Prototype*. Peneliti melakukan uji coba skala besar dengan jumlah peserta didik sebagai responden sebanyak 29 siswa. Berdasarkan uji coba *prototype ini*, siswa memberikan komentar yang positif dan dilakukan tanpa kendala sehingga peneliti tidak perlu melakukan kegiatan revisi terhadap media pembelajaran *prototype I*.

Kepraktisan media pembelajaran diamati berdasarkan proses belajar siswa pada tahap uji coba kelompok besar, dimana para responden sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut data hasil angket siswa dengan 29 responden:

**Tabel.2** Data Hasil Angket Evaluasi Siswa

No	Butir Pertanyaan	Skor	P (%)	Keterangan
1	Setelah melihat tampilan media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i> saya tertarik untuk mengetahui seluruh isi dari media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i> .	106	91,37%	Sangat Baik
2	Setelah melihat tampilan pada media <i>Video Kreatif</i>	105	90,51%	Sangat Baik

No	Butir Pertanyaan	Skor	P (%)	Keterangan
	<i>Pembelajaran</i> saya tertarik untuk belajar			
3	Uraian materi yang ada di media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i> membuat saya tertarik untuk belajar pada materi menulis puisi	109	93,96%	Sangat Baik
4	Uraian materi dan contoh sesuai dengan kehidupan sehari – hari	103	88,79%	Sangat Baik
5	Saya senang belajar bahasa indonesia pada materi menulis puisi dengan menggunakan media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i>	107	92,24%	Sangat Baik
6	Saya senang belajar materi menulis puisi dengan menggunakan media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i>	107	92,24%	Sangat Baik
7	Dengan adanya media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i> dapat memotivasi saya untuk belajar bahasa Indonesia	104	89,65%	Sangat Baik
8	Dengan menggunakan media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i> membuat saya untuk bisa berpikir lebih kritis dan mandiri	104	89,65%	Sangat Baik
9	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i> ini sesuai dengan perkembangan peerta didik	102	87,93%	Sangat Baik
10	Kalimat yang digunakan dalam media <i>Video Kreatif Pembelajaran</i> ini sangat mudah untuk dipahami	111	95,68%	Sangat Baik
11	Dengan adanya media ini membuat saya lebih rajin dalam mengerjakan soal	104	89,65%	Sangat Baik
12	Saya merasa mudah dalam belajar materi menulis puisi menggunakan <i>Video Kreatif Pembelajaran</i>	108	93,10%	Sangat Baik
<b>SKOR</b>		<b>1260</b>		<b>Sangat Baik</b>
<b>PRESENTASE</b>			<b>91,23%</b>	

Berdasarkan data angket respons siswa peneliti memperoleh total rata-rata angket respons siswa sebesar 91,23%. Berdasarkan tabel interpretasi skor persentase yang didapat berada diantara kisaran 81,00-100,00%. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat praktis.

Tahap Evaluasi yaitu menyimpulkan dari tahap desain sampai dengan tahap implementasi. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar para validator. Setelah dilakukan validasi, kemudian peneliti melakukan analisis data guna mengetahui kevalidan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah peneliti melaksanakan penelitian terhadap siswa, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

**a. Kekurangan**

- 1) Dalam penggunaan media Video Kreatif Pembelajaran bergantung pada kesiapan peralatan yang matang dan lengkap, seperti bergantung pada listrik, layar proyektor, dan audio yang memadai.
- 2) Penggunaan media video kreatif pembelajaran harus dalam pantauan guru, karena apabila tidak dipantau, peserta didik cenderung kurang memerhatikan materi yang disampaikan.

**b. Kelebihan**

- 1) Penggunaan media Video Kreatif Pembelajaran dapat erangsang kemauan peserta didik untuk terus belajar.
- 2) Penggunaan media video kreatif pembelajaran memudahkan peserta didik dalam pengaplikasian media pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia ini juga pernah dilakukan oleh Winda Dwi Hudhana, dan Agus Sulaeman (2019) dengan judul “Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA” dari penelitian ini memperoleh hasil yaitu berupa validasi ahli media, validasi materi, dan validasi pembelajaran pedagogik yang dinyatakan layak. Pada perolehan hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA N 1 Kabupaten Tangerang pada pretest yaitu dari rata-rata 61,5 meningkat menjadi rata-rata 73,5 pada posttest. Hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA N 19 Kabupaten Tangerang pada pretest mendapat rata-rata dari 60 meningkat menjadi rata-rata 70 pada posttest. Hasil belajar keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter siswa kelas X di SMA Mandiri Balaraja Kabupaten Tangerang pada pretest yaitu rata-rata dari 61 meningkat menjadi rata-rata 68,5 pada posttest. Media video scribe efektif digunakan karena menarik minat siswa, siswa menjadi aktif, imajiansi, dan meningkatkan kreatifitas siswa. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video scribe memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan memiliki efek potensial. Hal ini dibuktikan bahwa terjadi peningkatan nilai keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas X di SMA N 19 Kabupaten Tangerang.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran Video Kreatif memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan dalam materi pelajaran menulis puisi. Hal ini dibuktikan dalam presentase rata-rata nilai kevalidan berjumlah 92,39 % dan dapat dikategorikan sangat baik dan presentase nilai rata-rata kepraktisan berjumlah 91,23% dan dapat dikategorikan sangat baik dengan 29 siswa sebagai responden.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan peneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA N I Belitang III” didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran Video Kreatif dengan materi menulis puisi menggunakan model pengembangan ADDIE dinyatakan valid dengan presentasi hasil analisis nilai rata-rata validasi dari validator sebesar 92,39 %. Media pembelajaran Video Kreatif dengan materi menulis puisi menggunakan model pengembangan ADDIE juga dinyatakan praktis berdasarkan keaktifan dan antusias para peserta didik saat proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis nilai rata-rata uji coba kepraktisan dengan nilai sebesar 91,23%.

Berdasarkan kesimpulan yang telah peneliti dapatkan, maka peneliti memberikan saran bagi penelitian selanjutnya disarankan agar dapat melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran Video Kreatif Pembelajaran ini pada materi- materi lainnya, bagi siswa penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan menjadi pengalaman yang menarik dalam belajar bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis puisi, bagi guru penelitian ini diharapkan agar dapat diterapkan dan digunakan disekolah dalam proses pembelajaran guna memaksimalkan hasil belajar, dan bagi Kepala sekolah penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan dapat menjadi referensi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prerasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, III*, 237-243.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida, III*, 116-137.
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016). Peran Teknologi Video dalam Flipped Classroom. *Dinamika Teknologi, VIII*, 15-20.
- Gani, E. (2014). *Kiat Pembacaan Puisi: Teori dan Terapan*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

- Hamzah, A. (2019). *metode penelitian & pengembangan Research & development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hetilaniar. H. (2019). Pengaruh Strategi Jumpat terhadap Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Palembang. *Wahana Didaktika, XVII*, 159-166.
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, IX*, 31-46.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nelawati. (2018). Pengembangan Modul Materi Bangun Datar Siswa Sd Bercirikan Etnomatematika Di Kabupaten Oku Timur. *Skripsi* .
- Pradopo, R. D. (2014). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pers.
- Purwanto, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, III*, 42-47.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2020). *Dasar- Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rismayanti, R. (2014). *Pengembangan Modul Bergambar Sebagai Bahan Ajar Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar*. Jakarta: Skripsi Universitas Negeri Jakarta.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulepi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint pada mata pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang* . Palembang: Skripsi Universitas PGRI Palembang.
- Sulistianto, E. (2015). *Belajar Menulis Puisi*. Yogyakarta: Writing Revolution.
- Warsita, B. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wicaksono, H., Roekhan, & Khasanah, M. (2018). Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan, III*, 223-228.
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.