

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING* PADA MATERI PUISI RAKYAT
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

**OLEH
KOO BINTANG ADI SAPUTRA
NIM 312017052**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
AGUSTUS 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING* PADA MATERI PUISI RAKYAT
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

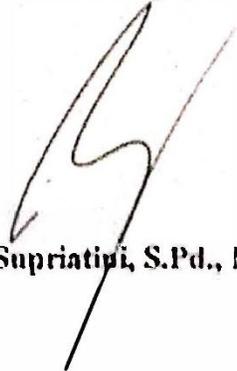
**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Koo Bintang Adi Saputra
NIM 312017052**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
Agustus 2020**

Skripsi oleh Koo Bintang Adi Saputra telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**Palembang, 25 Agustus 2020
Pembimbing I,**



Supriatipi, S.Pd., M.Pd.

**Palembang, 25 Agustus 2020
Pembimbing II,**



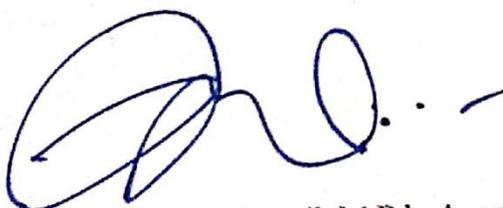
Drs. H. Refson Rasyid, M.Pd.

Skripsi oleh Koo Bintang Adi Saputra ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal, 27 Agustus 2020.

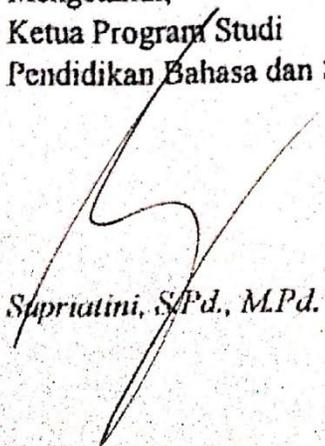
Dewan Penguji:


Supriatini, S.Pd., M.Pd., Ketua.


Drs. H. Refson Rasyid, M.Pd., Anggota.


Dr. Gunawan Ismail, M.Pd., Anggota.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,


Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Menegaskan
Dekan
EKIP UMP.




Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.

**SURAT PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Koo Bintang Adi Saputra

NIM : 312017052

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan barang jiplakan).
2. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung jawab risiko sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggungjawabkan.

Palembang, 25 Agustus 2020

Yang menerangkan,

Mahasiswa yang bersangkutan



Koo Bintang Adi Saputra

NIM. 312017052

Motto dan Persembahan

Motto

- ❖ Selalu bersyukur untuk segala hal yang terjadi hari ini, dan segala hal yang terjadi dalam hidup.

Dengan rahmat Allah Swt., skripsi ini aku persembahkan untuk

- Kedua orang tuaku, Ayahanda Wawan Setiawan, S.H dan Ibunda Tasrimah, yang selalu mendoakan, memberi dukungan moral dan materi, dan sudah berjuang untuk keberhasilanku. Skripsi ini aku persembahkan untuk kedua orang tua yang kusayangi dan cintai. Terima kasih papa dan mama, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
- Keluarga besar yang sudah mendoakanku
- Dosen pembimbing Supriatini, S.Pd., MPd. dan Drs. H Refson Rasyid, MPd. yang telah membimbing dan memberi semangat menyelesaikan skripsi ini.
- Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang
- Almamaterku Universitas Muhammadiyah Palembang.

ABSTRAK

Saputra, Koo Bintang Adi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis iSpring pada Materi Puisi Rakyat di Sekolah Menengah Pertama*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Sarjana (S1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Supriatini, S.Pd., M.Pd. (II) Drs. H. Refson Rasyid, M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran, interaktif, *ispring*.

Pendidikan di era teknologi seperti saat ini telah menuntut pendidik agar dapat berinovasi dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan. Hal ini terlihat dari perubahan kurikulum yang dilakukan secara terus menerus. Minimnya media dan sumber belajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan, dan jenuh apabila tidak menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik dan hanya mendengarkan pembelajaran dari pendidik saja. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sederhana yaitu hanya menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan aplikasi tambahan *iSpring* yang dapat membuat media presentasi *PowerPoint* menjadi interaktif, menarik, dan tidak membosankan sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami materi puisi rakyat dengan penggambaran serta pemahaman yang lebih baik. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah (1)mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama, (2)mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama, dan (3)mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (Sugiyono, 2016:297) dengan prosedur pengembangan Alessi dan Trollip (2001). Teknik pengambilan data yang digunakan adalah angket tertulis untuk tujuan validasi media. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring* pada Materi Puisi Rakyat di Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat valid oleh validator ahli media, valid oleh ahli bahasa, dan sangat valid oleh ahli materi, serta dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipersembahkan ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan rida-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring* pada Materi Puisi Rakyat di Sekolah Menengah Pertama”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat penyelesaian pendidikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Supriatini, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing pertama dan Drs. H. Refson Rasyid, M.Pd., sebagai pembimbing kedua, yang sangat sabar, ikhlas, dan tulus meluangkan waktu, memberikan saran, motivasi, bimbingan, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Prodi Pend. Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang serta Keluarga yang telah berjasa dalam pembuatan skripsi. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak dan menjadi satu bahan pemikiran serta langkah untuk penelitian selanjutnya.

Palembang, 25 Agustus 2020
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERTANGGUNGJAWABAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Pengembangan.....	11
B. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
C. Media Interaktif <i>iSpring</i>	14
D. Puisi Lama dan Puisi Baru.....	18
E. Puisi Rakyat	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Prosedur Pengembangan.....	34
C. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	35

D. Validasi Produk.....	39
E. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian	41
F. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	41
G. Analisis Data	43
H. Jadwal Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Identitas Produk	48
B. Perencanaan	71
C. Desain.....	73
D. Pengembangan	
1. Pengembangan Produk.....	76
2. Penilaian dan Validasi Produk	80
E. Revisi Akhir dan Penyempurnaan Produk.....	102
BAB V PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	104
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian dan Validasi Ahli Media	108
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian dan Validasi Ahli Bahasa	108
D. Deskripsi Data Hasil Penelitian dan Validasi Ahli Materi	109
E. Deskripsi Data Hasil Penilaian Peserta Didik dalam Uji Coba Skala Kecil.....	110
BAB VI PENUTUP	
A. Simpulan.....	112
B. Saran.....	113
DAFTAR RUJUKAN	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	117
RIWAYAT HIDUP	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Proposal Skripsi
2. Usulan Judul Skripsi
3. Surat Tugas
4. Surat Undangan Seminar Proposal
5. Daftar Hadir Mahasiswa
6. Bukti Telah Memperbaiki Proposal Skripsi
7. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
8. Surat Riset
9. Surat Keterangan Penelitian
10. Surat Persetujuan Ujian Skripsi
11. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran
12. Instrumen Validasi Ahli Bahasa
13. Instrumen Validasi Ahli Materi
14. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
15. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan merupakan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya dalam masyarakat. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan di era teknologi seperti saat ini telah menuntut pendidik agar dapat berinovasi dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan. Hal ini terlihat dari perubahan kurikulum yang dilakukan secara terus menerus. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan juga terlihat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang ini berisi tentang jaminan peningkatan mutu pendidikan saat ini, salah satu upaya yang sedang dilakukan adalah peningkatan kualitas pembelajaran.

Selain itu, aturan tentang peningkatan pembelajaran juga tampak pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 yang berisi:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan harapan agar pendidik dapat menggunakan media/metode yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, serta mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Kondisi serupa juga diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dijadikan modal dasar untuk belajar dan perkembangan anak-anak Indonesia. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif, dan warga negara Indonesia yang literat atau melek informasi (Kemendikbud, 2015:iii).

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membina dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam menempuh pendidikan dan dunia kerja. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dirumuskan di atas, pemerintah telah menyusunnya ke dalam bentuk kurikulum yang di dalamnya terdapat beberapa pengetahuan dan keterampilan yang dituntut agar peserta didik mampu berkomunikasi melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang memiliki ciri khas atau pembeda dibandingkan dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Ciri khas dari kurikulum 2013 adalah berbasis karakter dan kompetensi, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dan tematik-integratif, serta penilaian pembelajaran yang menggunakan penilaian otentik (Fadlillah, 2014:175). Pada Kurikulum 2013, terdapat materi puisi rakyat. Pembelajaran materi puisi rakyat terdapat pada materi kelas VII SMP/MTs pada semester genap. Puisi rakyat merupakan puisi lama warisan nenek moyang yang kaya muatan nilai-nilai luhur dengan cara menghibur, segar dan indah..

Tujuan dipelajari puisi rakyat ini agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta mampu bertindak efektif menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata dengan melihat suatu permasalahan dari berbagai perspektif. Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama kelas VII mengupayakan konservasi budaya asli Indonesia dengan adanya kompetensi dasar mengidentifikasi informasi (pesan, rima, dan pilihan kata) dari puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar dalam KD 3.13, menyimpulkan isi puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang disajikan dalam bentuk tulis dan lisan dalam KD 4.13, serta menelaah struktur dan

kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar dalam KD 3.14 dan 4.14. (Permendikbud Tahun 2016 No. 024 Lampiran 02)

Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi perhatian penting khususnya di dunia pendidikan. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi tanggung jawab bersama tak terkecuali dari pihak pendidik. Pendidik adalah sosok teladan yang menjadi salah satu acuan keberhasilan suatu pendidikan. Pendidik perlu menguasai disiplin ilmu mengenai pengetahuan, keterampilan umum maupun khusus, hingga tahu cara untuk mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapatnya.

Media pembelajaran merupakan perantara yang kedudukannya memiliki peran sebagai penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik dapat lebih terfokus pada pembelajaran dan penerapan dengan media pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran secara lebih jelas terhadap suatu materi.

Minimnya media dan sumber belajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan, dan jenuh apabila tidak menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik dan hanya mendengarkan pembelajaran dari pendidik saja. Terlebih lagi dengan materi puisi rakyat dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan kemampuan untuk memahami materi belajar lebih dan tidak hanya sebatas mendengarkan dari pendidik. Keterbatasan dan tidak bervariasinya media pembelajaran yang pendidik dapatkan dari internet

menyebabkan pendidik lebih sering menggunakan cara menjelaskan materi secara ceramah atau hanya mengandalkan media buku teks saja (Suryani, 2018:110).

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sederhana yaitu hanya menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan aplikasi tambahan *iSpring* yang dapat membuat media presentasi *PowerPoint* menjadi interaktif, menarik, dan tidak membosankan sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami materi puisi rakyat dengan penggambaran serta pemahaman yang lebih baik.

Menurut Hernawati (2010:1), *iSpring* merupakan salah satu *tool* yang mengubah *file* presentasi menjadi bentuk *flash* dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning Manajement System*). SCORM merupakan singkatan dari Sharable Content Object Reference Model. SCORM didefinisikan sebagai sebuah cara spesifik untuk membangun Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) dan konten pembelajaran sehingga dapat bekerja dengan baik dengan sistem konforman SCORM lainnya. Jadi media pembelajaran yang disimpan dalam format SCORM memungkinkan untuk dijalankan dengan baik menggunakan berbagai aplikasi LMS yang berbeda. SCORM adalah standar dalam *e-Learning* yang memungkinkan untuk melacak seberapa jauh siswa belajar dan mengetahui hasil belajar siswa dalam Sistem Manajemen Pembelajaran (*Learning Management System* atau LMS). Suatu media pembelajaran berbasis SCORM memenuhi syarat bila memenuhi persyaratan standar yang ditetapkan oleh ADL (*The*

Advanced Distributed Learning). Dengan standar SCORM memungkinkan setiap orang untuk membuat pembelajaran *e-Learning* di lingkungan apa pun (berbagai platform yang sesuai) dan menjalankannya di LMS yang sesuai SCORM dan melaporkan hasil belajar siswa ke LMS itu. Sedangkan AICC merupakan singkatan dari *Aviation Industry Computer-based Training Committee* adalah standar dari industri penerbangan, digunakan sebagai dasar untuk bagian komunikasi *Run-Time* dari spesifikasi SCORM. Sesuai dengan satu standar tidak berarti Anda secara otomatis menyesuaikan diri dengan standar lainnya.

Perangkat lunak *iSpring* tersedia dalam versi gratis dan berbayar. *iSpring* dapat diintegrasikan dalam microsoft *PowerPoint* sehingga penggunaannya dapat dengan mudah dipahami. *iSpring* bekerja sebagai *add-ons* memberikan fitur-fitur tambahan yang cukup banyak dalam aplikasi *PowerPoint* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan juga reliabel yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar lebih tertarik dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran puisi rakyat yang dipadukan dengan berbagai *software* pendukung seperti pengolah *audio-visual*, pengolah gambar, pengolah animasi dan sebagainya yang diharapkan dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Penelitian tentang media pembelajaran *iSpring* pernah diteliti oleh Arlithya Stri Pritakinanthi mahasiswa Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan pada tahun 2017 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang”*. Simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan Arlithya Stri Pritakinanthi mahasiswa Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan adalah bahwa media pembelajaran *iSpring* ini merupakan salah satu sarana media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini (1) Perlunya pengembangan media *iSpring* untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar, (2) Pendidik hendaknya mempersiapkan materi, strategi, serta mempersiapkan media pembelajaran yang baik agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Selanjutnya, penelitian tentang media pembelajaran *iSpring* ini pernah dilakukan oleh Devi Yulia Rahmah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2017 dengan judul *“Pengembangan Media Interaktif Berbasis iSpring untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali”*. Hasil dari penelitian yang dilakukan Devi Yulia Rahmah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman konsep Peserta Didik kelas V C MIN Loloan Timur Jembrana Bali yang menggunakan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berbasis *iSpring* dari produk pengembangan.

B. Masalah Penelitian

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

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* yang dikembangkan pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama.
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di sekolah menengah pertama.

3. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berbasis *iSpring* pada materi puisi rakyat di Sekolah Menengah Pertama.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik Bahasa Indonesia, dan sekolah. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi Peserta Didik dalam berpikir, menumbuhkan semangat, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu Peserta Didik pada puisi rakyat.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran puisi rakyat, mengembangkan kreativitas Peserta Didik Bahasa Indonesia dalam memberikan materi pembelajaran, dan mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada Peserta Didik khususnya untuk materi puisi rakyat.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

- a. Penelitian dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Palembang.
- b. Peserta Didik yang menjadi objek dalam uji coba skala kecil penelitian ini adalah Peserta Didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar hasil penelitian lebih jelas dan tidak menimbulkan banyak penafsiran. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan dan validasi media, validasi Bahasa, serta validasi materi dari media interaktif berbasis *iSpring* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi rakyat peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

Uji coba skala kecil yang dilakukan pada penelitian ini berfokus pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. Pada dasarnya materi puisi rakyat juga diberikan pada Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs), tetapi terdapat beberapa perbedaan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kemendikbud dalam pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah sehingga uji coba skala kecil hanya dilakukan pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama.

F. Definisi Istilah atau Defenisi Operasional

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Depdiknas, 2015:1448), pengembangan, adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan–pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki.

DAFTAR RUJUKAN

- Akmal, A.S. 2017. *Pengembangan bahan ajar berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa*. Skripsi. Tidak Diterbitkan: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa: Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fadlillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harsiati, Titik dkk. 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Balitbang, Kemendikbud.
- Harsiati, Titik dkk. 2016. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Balitbang, Kemendikbud.
- Hernawati, Kuswari. 2014. "Modul Pelatihan Ispring Presenter". *Jurnal Pendidikan Matematika FMIPA UNY*. Hlm 1.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Neyfa, Chintya Bella, 2016. *Perancangan Aplikasi e-Canteen Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD)*. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. Hlm 86.
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jpkop/article/view/532/426>
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.

- Puspitasari, Dyah A.A dkk. 2019. "Pembelajaran Puisi Rakyat pada Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Kelas VIIIE SMP Negeri 1 Sukasada". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*. Vol. 09 No. 02 Hlm 288. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/20471/12777>
- Rahmah, Devi Yulia. 2017. "Pengembangan Media Interaktif berbasis *iSpring* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali". *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Hlm 51-53.
- Sari, Wulan dkk. 2017. "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti". *Jurnal EduFisika*. Vol. 02 No. 01 Hlm 38-50.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pengembangan & Pengembangan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sudjana, N., & Rifai, A., 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sulkifli dan Marwati. 2016. "Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap 3 Langgikima Kabupaten Konawe Utara". *Jurnal Bastra*. Vol. 01 No. 1, Maret.
- Suparno, Agus. 2017. *Membuat Aplikasi Android dengan Microsoft PowerPoint*. Banyumas: CV. Sakti.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.