

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 3D PAGEFLIPE
BERBASIS *ANDROID*
PADA MATERI MENULIS PUISI PESERTA DIDIK KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
ANGGA SAPUTRA
NIM 312018041**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
MEI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 3D PAGEFLIPE
BERBASIS ANDROID
PADA MATERI MENULIS PUISI PESERTA DIDIK KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Angga Saputra
NIM 312018041**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
MEI 2023**

**Skripsi oleh Angga Saputra ini telah diperiksa dan disetujui untuk
diuji**

**Palembang, 2023
Pembimbing I,**

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Mulyati', written in a cursive style.

Dra. Mulyati, M.Pd.

**Palembang, 2023
Pembimbing II,**

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Haryadi', written in a cursive style.

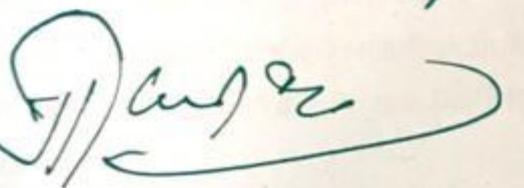
Dr. Haryadi, M.Pd.

Skripsi oleh Angga Saputra ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Mei 2023.

Dewan Penguji :



Dra. Mulyati, M.Pd., Ketua

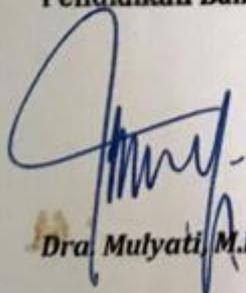


Dr. Haryadi, M.Pd., Anggota



Dr. Houtman, M.Pd., Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,**



Dra. Mulyati, M.Pd.

**Mengesahkan
Dekan
FKIP UMP,**



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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angga Saputra
NIM : 312018031
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/HP : 0877-4320-1458

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran 3D *Pageflipe* Berbasis *Android*
Pada Materi Menulis Puisi Peserta Didik Kelas X SMK Muhammadiyah 2
Palembang

Berserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri
dan saya tidak melakukan pengjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara
yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku
atau yang di tetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan
saya benar atau ada klaim dari pihak llain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang,

Yang menyatakan,



Angga Saputra

NIM. 312018041

Motto dan Persembahan

Motto

Ketika kau terjatuh, maka janganlah kau terpuruk. Lakukanlah yang terbaik untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Dengan rahmat Allah SWT., skripsi ini aku persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT.
- ❖ Nabi Muhammad SAW.
- ❖ Kedua orang tua tercinta Ayahanda Mamad dan Ibunda Rini yang selalu memdoakan, pengorbanan, memberikan dukungan, dan semangat yang tidak henti-hentinya diberikan. Terima kasih ayahanda dan ibunda, semoga Allah SWT., selalu merahmati kalian.
- ❖ Saudara dan saudariku, Jefri Yudha Saputra, Fera Lestari, Yudi riyanto, Sunarti, Eka Damayanti, yang selalu memdoakan, menghibur, mendukung, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen pembimbing Ibu Dra. Mulyati, M.Pd. dan Dr. H. Haryadi, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
- ❖ Sahabat, adik, kakak sekaligus keluargaku Della Resilia, Gunawan Ginting, Muhammad Yusuf yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, serta selalu ada dalam suka maupun duka dalam membantu dalam segala hal.
- ❖ Teman-teman Angkatan 2018 program studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Teman-teman organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
- ❖ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

ABSTRAK

Saputra, Angga. 2023. *Pengembangan 3D PageFlipe Berbasis Android pada Materi Menulis Puisi Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang*. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Strata Satu (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Dra. Mulyati, M. Pd., (II) Dr. H.Haryadi., M.Pd.

káta kunci ; pengembangan. *3d pageflipe*, menulis puisi.

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi menulis puisi membuat siswa merasa bosan, tidak termotivasi dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran menulis puisi. Oleh karena itu, guru harus menciptakan bahan ajar yang inovatif, ringkas, menarik dan praktis, memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat siswa, meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia khususnya bahan ajar menulis puisi. Media yang dipilih oleh peneliti yaitu *3D PageFlipe Berbasis Android* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media *3D Pageflipe* berbasis *Android* oleh siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang? 2) Bagaimanakah rancangan pengembangan *3D Pageflipe* berbasis *Android* pada materi menulis puisi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang? 3) Bagaimanakah validasi media *3D Pageflipe* berbasis *Android* yang dikembangkan pada materi menulis puisi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap media *3D Pageflipe* berbasis *Android* pada materi menulis puisi di SMK Muhammadiyah 2 Palembang. 2) Mendeskripsikan rancangan pengembangan media *3D Pageflipe* berbasis *Android* pada materi menulis puisi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang. 3) Mendeskripsikan validasi media *3D Pageflipe* berbasis *Android* yang dikembangkan pada materi menulis puisi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang. Metode penelitian dan Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Research Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Media ini divalidasi 2 orang validator uji *alpha* melalui 2 tahap dan uji *beta* kelompok kecil di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Kevalidan media pembelajaran dinilai berdasarkan uji *alpha* oleh validator ahli media dengan persentase 94,91% (Sangat Layak), validator ahli materi dengan persentase 94,28% (Sangat Layak) dan berdasarkan uji beta kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 97,33% (Sangat Layak).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing I Dra. Mulyati, M.Pd., dan Dosen Pembimbing II Dr. Haryadi, M.Pd., yang telah memberi arahan dan motivasinya. Ucapan terima kasih juga kepada Dr. H. Rusdy AS, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Dra. Mulyati, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Serta penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Palembang yang telah memberikan izin penelitian.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dalam kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik dan bagi peneliti selanjutnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini dikarenakan terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini.

Palembang, 25 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	5
F. Definisi Istilah atau Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Pengembangan	8
B. Media Pembelajaran	9
C. Pengertian 3D <i>PageFlipe</i>	11
D. Android	11
E. Langkah-Langkah Pembuatan 3D <i>PageFlipe</i>	13
F. Pengertian Menulis	14
G. Pengertian Puisi.....	17
H. Pengertian Menulis Puisi	30

I. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Standar Kompetensi Teks Puisi.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Validasi Produk	39
D. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Pengembangan	46
B. Hasil Uji Coba Produk.....	76
C. Revisi Produk Akhir	92
BAB V PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Android</i>	94
B. Keterbatasan Produk.....	96
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran	100
DAFTAR RUJUKAN	
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media	43
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respons Peserta Didik	44
Tabel 4.1 Pengalaman Peserta Didik terhadap Evaluasi Pembelajaran Materi Menulis Puisi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	47
Tabel 4.2 Data Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia	50
Tabel 4.3 Desain <i>Storyboard</i> 3D <i>PageFlipe</i> Berbasis <i>Android</i>	58
Tabel 4.4 Tombol Ikon pada 3D <i>PageFlipe</i> Berbasis <i>Android</i>	73
Tabel 4.5 Validator 3D <i>PageFlipe</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Menulis Puisi	74
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	77
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Perbaikan Validator Ahli Media.....	79
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	80
Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1	83
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Perbaikan Validator Ahli Materi	85
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2	85
Tabel 4.13 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi	87
Tabel 4.14 Keseluruhan Data Hasil Skor Rata-rata dengan Persentase Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	88
Tabel 4.15 Nilai Hasil Tes Menulis Puisi	89
Tabel 4.16 Hasil Respon Peserta Didik dengan Uji <i>Beta</i> Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>) terhadap 3D <i>PageFlipe</i> Berbasis <i>Android</i>	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan M. Alessi dan Stanley R. Trollip	35
Gambar 4.1	<i>Flowchart 3D PageFlipe</i> Berbasis <i>Android</i>	57
Gambar 4.2	Tampilan Program <i>Canva</i>	63
Gambar 4.3	Tampilan Program <i>Flipehtml5</i>	63
Gambar 4.4	Rancangan Halaman Awal	65
Gambar 4.5	Rancangan Halaman Menu Utama Pengantar dan Daftar Isi	66
Gambar 4.6	Rancangan Halaman Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar, Kompetensi	67
Gambar 4.7	Rancangan Halaman Indikator, Tujuan Pembelajaran, dan Bab 1 Pendahuluan	68
Gambar 4.7	Rancangan Halaman Materi Pembelajaran 1-14	70
Gambar 4.8	Biodata Penulis	71
Gambar 4.9	Halaman 15 Latihan Soal Pertama dan Kedua	71
Gambar 4.10	Rancangan Halaman 18 dan 19 <i>Tips</i> Daftar Pustaka dan <i>Tips</i> Menulis Puisi	72
Gambar 4.11	Rancangan Halaman <i>Cover</i> Akhir	72
Gambar 4.13	Diagram Batang Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Media.....	82
Gambar 4.14	Diagram Batang Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Materi	87
Gambar 4.15	Persentase Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Respons Peserta Didik	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Proposal Skripsi
2. Usulan Judul Skripsi
3. Surat Tugas
4. Surat Undangan Seminar Proposal
5. Bukti telah Memperbaiki Proposal Skripsi
6. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
7. Media Pembelajaran 3D *PageFliper* Berbasis *Android* pada Materi Menulis Puisi
8. Dokumentasi Penelitian
9. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menulis merupakan salah satu kegiatan berbahasa, tetapi tidak semua orang terampil berbahasa dapat menulis dengan baik. Menulis memang tidak mudah, tetapi jangan bayangkan bahwa menulis adalah kegiatan yang sangat sulit dan jangan pula pernah berpendapat bahwa menulis sangat erat kaitannya dengan bakat. Menulis juga dapat didefinisikan sebagai salah satu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis merupakan proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreativitas penulisannya dengan menggunakan cara berfikir yang kreatif, tidak monoton dan tidak berpusat pada suatu pemecahan masalah saja. (Dalman, 2018:5). Sedangkan Tarigan (2008:3). Mengemukakan, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Kiranya tidaklah terlalu berlebihan bila dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Sehubungan dengan ini, ada seorang penulis yang mengatakan bahwa menulis dipergunakan, melaporkan atau memberitahukan, dan mempengaruhi dan maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakan dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata, dan struktur kalimat.

Puisi berasal dari bahasa Yunani *poema* yang berarti membuat atau *poesis* yang berarti pembuatan dan dalam bahasa Inggris puisi disebut *poem* atau *poetry* dari kata membuat dan pembuatan tersebut dapat ditarik

kesimpulan bahwa lewat puisi seorang penyair telah menciptakan sebuah dunia tersendiri yang di dalamnya terdapat pesan atau gambaran angan dari seorang penyair (Meilany, 2013). Semi (2008:138) mengatakan bahwa pada dasarnya puisi berbeda dengan karya fiksi dan drama. Dari segi visual dan bentuk tipografi sebuah puisi terlihat perbedaan yang mencolok jika dibandingkan dengan fiksi atau drama, khususnya puisi-puisi lama (Semi, 2008:138).

Sedangkan Hasanuddin WS (2002:5), mengemukakan bahwa puisi merupakan pernyataan perasaan yang imajinatif. Waluyo (2005:1), juga mengatakan bahwa puisi adalah sebuah karya sastra menggunakan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu, serta penggunaan kata-kata yang mengandung keindahan dan kepuhitan. Unsur-unsur yang membangun puisi secara umumnya ada dua yaitu unsur fisik dan unsur batin. Puisi menurut Ganie (2011:17), puisi adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk susunan kosa-kata konotatif yang dipilih sedemikian rupa sesuai dengan tuntutan konvensional menyangkut irama, matra, rima, jumlah kata pada setiap baris, dan jumlah baris pada setiap bait (Waluyon, 1991: 2529), mengatakan unsur-unsur yang membangun puisi adalah unsur fisik dan unsur mental. Unsur fisik adalah segala unsur yang bisa dilihat secara langsung dalam larik-larik puisi. Unsur fisik puisi terdiri atas, (1) diksi (2) pengimajian (3) kata konkret, (4) gaya bahasa (5) verifikasi (rima, ritma, dan metrum), (6) tipografi, Sedangkan unsur batin puisi adalah (1) tema, (2) perasaan, (3) nada, (4) amanat. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa puisi adalah salah satu karya sastra yang berbeda dengan karya fiksi lainnya, menggunakan menggunakan bahasa yang dipadatkan, memiliki irama yang padu dalam pengungkapan bahasanya.

Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikembangkan suatu bahan ajar yang didisain secara menarik dan praktis untuk menumbuhkan minat peserta didik agar lebih tertarik dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi, salah satu bahan ajar peserta didik selain buku pemerintah yaitu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk buku digital *e-book 3D Pageflipe* berbasis *Android*. *E-Book* adalah bahan ajar yang berbentuk elektronik dan dijalankan di komputer, *e-book* merupakan kombinasi dari *software* dan *hardware* yang dirancang untuk dibaca melalui komputer, laptop atau gadget yang memuat video, animasi, audio, dan gambar. Menurut Ramasesh, dkk (2014:478), *E-book* adalah versi elektronik dari buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan pembaca *e-book*. Sedangkan menurut Ahuja dan Goel (2010:31) menambahkan bahwa *e-book* yang dapat di peroleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunaanya karena *e-book* dapat di akses dengan berbagai cara, di mana saja, dan kapan saja.

Beberapa peneliti terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut dilakukan oleh Nurmayati dkk (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan Modul Elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Untuk Siswa Kelas XI SMA. “Hasil dari penelitian tersebut antara lain hasil validasi modul elektronik fisika oleh ahli media pembelajaran menunjukkan persentase mencapai 93,64% dengan interpretasi sangat baik pada semu aspek dan hasil validasi modul elektronik fisika oleh ahli pembelajaran menunjukkan persentase capaian sebesar 82,79% dengan interpretasi sangat baik pada semua aspek yang diukur.

Selanjutnya pengembangan yang kedua dilakukan oleh Suyoso dan Nurohman (2014) dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Web Sebagai Media Pembelajaran Fisika.” Hasil dari penelitian tersebut di antaranya yang pertama, berdasarkan ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa modul elektronik berbasis Web dengan format *Mobile Version* dinyatakan sangat layak digunakan dengan rata-rata nilai

3,92. Uji lapangan juga menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis Web dengan format *Mobile Version* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan *gain score* ternormalisasi yaitu berada dalam kategori sedang sebesar 0,32.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media *3D Pageflipe* berbasis *Android* oleh siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan *3D Pageflip* berbasis *Android* pada materi menulis puisi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang?
3. Bagaimanakah validasi media *3D Pageflipe* berbasis *Android* yang dikembangkan pada materi menulis puisi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap media *3D Pageflipe* berbasis *Android* pada materi menulis puisi di SMK Muhammadiyah 2 Palembang
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media *3D Pageflipe* berbasis *Android* pada materi menulis puisi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang
3. Mendeskripsikan validasi media *3D Pageflipe* berbasis *Android* yang dikembangkan pada materi menulis puisi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi pada pelaksanaan pembelajaran bagi para siswa dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *3D pageflipe* berbasis *android*. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pembelajaran Bahasa Indonesia berupa *3D pageflipe* yang berbasis *android* pada materi menulis puisi, di mana peserta didik dapat mempelajari materi menulis puisi berulang-ulang kali, kapan dan di mana pun dengan praktis.
2. Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu inspirasi dalam meningkatkan pengembangan proses belajar-mengajar di sekolah.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

- a Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Palembang
- b Peserta didik yang menjadi objek dalam uji coba skala penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini dilakukan agar hasil dari penelitian lebih jelas dan tidak banyak penafsiran. Keterbatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan *3D Pageflipe* berbasis *Android* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang.

Dalam uji coba penelitian skala kecil yang dilakukan pada penelitian ini berfokus pada siswa di Sekolah Menengah Atas. Pada dasarnya materi menulis puisi terdapat beberapa perbedaan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh Kemendikbud dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sehingga uji coba skala kecil hanya bisa dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

F. Definisi Istilah atau Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan (*Development*) adalah fungsi operasional kedua dari manajemen Personalia, pengembangan pegawai perlu dilakukan secara terencana dan berkesinambungan agar pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik, harus lebih dahulu ditetapkan suatu program pengembangan pegawai.
2. Pengembangan (*development*) meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (*knowledge*) dan keahlian (*skill*) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani. Pengembangan lebih difokuskan untuk jangka panjang. Selanjutnya digunakan untuk mempersiapkan karyawan sesuai dengan pertumbuhan dan perubahan organisasi.
3. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara.
4. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.
5. Media pembelajaran adalah alat yang mengandung pesan pendidikan. Misalnya buku dapat dikatakan sebagai suatu media manakala ada pesan yang disampaikan dalam buku tersebut. Demikian juga dengan

televisi atau radio, dapat dikatakan sebagai suatu media Pendidikan yang berisi program-program Pendidikan.

6. Buku *elektronik* atau *e-book* digital adalah buku yang ditampilkan dilayar *computer*.
7. *Android* adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile, namun seiring perkembangannya *android* berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam melakukan inovasi.
8. Puisi adalah karya sastra yang dipadatkan, disingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias (imajinatif).

DAFTAR RUJUKAN

- Alessi, M. S., & Trollip, S. 2001. *Multimedia For Learning Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardika, I Wayan. 2018. *Asyiknya Menulis Puisi*. Bali: CV Grapena Karya.
- Ardiansyah, Dhimas, dan Lusia Rakhmawati. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika Digital di Jurusan Teknik Elektro. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* (Vol. 2 No. 1 hlm. 327-332). Fakultas Teknik Elektro, Universitas Negeri Surabaya. [http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article /view/991](http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/991) yang diakses pada 10 November 2014 pukul 9.39 WIB.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa: Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Devi, Shita Anggit. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-UP Wayang Tokoh Pandawah Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*. *Jurnal PGSD Indonesia* P-ISSN 2443-1656|E-ISSN 977-2549477. Universitas PGRI Yogyakarta. Vol. 3 No. 2 Hlm. 6.
- Fadlilah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fachrozi, dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2018. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Hidayah, Riris Nur, dkk. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Metode Quantum Learning dan Media Video pada Siswa Kelas X IPA I SMA Negeri 2 Blora*. *Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan* <http://ejournal.unwmataram.ac.id/trendi>. Volume 4, Nomor 1, dan halaman 310.
- Helaluddin, dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Prantik dalam Bidang Pendidikan*. Banten: Media Madani.
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.

- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. Jurnal of Computer and Information Technology*. 11(2). 68—75.
- Lestari, Arum Tri, dkk. 2017. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Keefektifan Media Audio Visual sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa*, Vol 7 No 3, Hlm 214—215.
- Mawarni, Sella & Ali Muhtadi. 2017. *Pengembangan Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Menghasilkan Teknologi Pendidikan*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Vol. 4. No. 1 Hlm (84—96).
- Muktadir, Abdul. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi dengan Teknik Kata Kunci. Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*. Vol. 3 No. 2 Hlm 122.
- Nurlaela, dan Retna Ngesti Sedyati. 2015. *Penggunaan Media CD (Compact Dist) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Pendidikan Ekonomi*. 9(2). 1-14.
- Oktaviara, Rhesta Ayu & Triesninda Pahlevi. 2019. *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Volume. 07 Nomor. 03 Hlm. 60—65.
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk 3D PageFlipse Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri, Riska Susila. 2019. *Pengembangan Media Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Skripsi. Prodi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Hlm 36.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Indonesia: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Rusmiyanti, Pemi. 2018. *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi*. Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya. Vol. 1 No. 2 Hlm. 68.

- Safitri, Sani dan LR. Retno Susanti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker Pada Materi Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA*. Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unsri.
- Sari, Asri Wahyuni & Diyan Permata Yanda. 2016. *Kontribusi Minat Baca Puisi dan Penguasaan Gaya Bahasa Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Lembah Gumanti*. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 2 No. 2. Hal 179—193.
- Setyono, Sukarmin dan Wahyuningsih. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Bulletin Dalam Bentuk 3D PageFliper Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa*. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. Universitas Sebelas Maret. Vol. 1 No. 1 Hlm. 120.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharman, Ence & Herman Dwi Surjono. 2017. *Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 4, No 1, Hal(26-37)*. Online: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>.
- Sumbawati, Sondang Melni, dan Yeni. 2017. *Pengembangan Aplikasi 3D PageFliper Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran*. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, IT-EDU. Vol. 02 No. 02 Hal. 89.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wicaksono, Helmi dkk. 2018. *Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. *Jurnal Pendidikan*. Universitas Negeri Malang. Vol. 3 No. 2 Hlm 223.
- Yuniari, Gusti Ayu Bintang. 2017. *e-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia*. Vol. 7 No. 2 Hlm 223.