

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL *RENDERFOREST*: MENULIS PUISI UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 6 INDRALAYA UTARA

Ranti Apriani¹⁾, Ansori²⁾, Hani Atus Sholikhah³⁾

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sriwijaya, Indralaya, Sumatera Selatan, Indonesia

¹⁾rantiapriani204@gmail.com, ²⁾ansori@fkip.unsri.ac.id, ³⁾haniatussolihah@fkip.unsri.ac.id

Diterima: 25 April 2025 Disetujui: 09 Juli 2025 Diterbitkan: 25 Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *renderforest* pada materi menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan metode pengembangan Allensi & Trollip (*planning, design, dan development*). Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, wawancara dengan siswa dan guru, serta validasi oleh para ahli. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa angket tertutup memperoleh skor 85,1% yang menunjukkan bahwa media sangat dibutuhkan. Didukung dengan angket terbuka yang menyatakan bahwa siswa membutuhkan media audiovisual *renderforest* dalam pembelajaran menulis puisi. Validasi kelayakan dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan media. Hasil validasi materi memperoleh skor 44 dari 48 (95,8%), ahli bahasa 47 dari 52 (90,3%), dan ahli media 42 dari 44 (93,3%). Media ini telah melalui tahapan revisi berdasarkan masukan dari para ahli, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Kata kunci: *Pengembangan, Renderforest, Menulis Puisi*

Abstract

This study aims to develop audiovisual learning media based on the renderforest application on poetry writing material for class VIII students of SMP Negeri 6 Indralaya Utara. This study uses the research and development (R&D) method with the Allensi & Trollip development method (planning, design, and development). Data collection techniques include questionnaires, interviews with students and teachers, and validation by experts. The results of the needs analysis showed that the closed questionnaire obtained a score of 85,1% which indicated that the media was needed. Supported by an open questionnaire which states that students need renderforest audiovisual media in learning to write poetry. Feasibility validation results obtained a score of 44 out of 48 (95,8%), linguists 47 out of 52 (90,3%), and media experts 42 out of 44 (93,3%). This media has undergone revision stages based on expert input, making it suitable to be used as an interactive and effective learning tool.

Keywords: *Development, Renderforest, Writing Poetry*

©Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UM Palembang

DOI: <https://doi.org/10.32502/jbs.v9i1.9733>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Permana et al., 2024). Sebagai bentuk respons terhadap tantangan tersebut, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada satuan pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran yang kontekstual dan relevan

dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik (Lubis et al., 2023).

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih belum optimal digunakan oleh pendidik di berbagai satuan pendidikan (Permana et al., 2024). Media pembelajaran yang seharusnya menjadi penghubung efektif antara pendidik dan peserta didik sering terbatas pada buku dan metode konvensional (Wulandari et al., 2023).

Hasan et al., (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai media untuk menyampaikan informasi dalam aktivitas belajar. Dengan kata lain, media pembelajaran tidak hanya mendukung pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan belajar mereka (Zaharah et al., 2024). Media audiovisual merupakan salah satu media yang paling banyak digunakan saat ini karena mampu menjembatani perbedaan gaya belajar siswa (Pagarra et al., 2022). Salah satu pilihan media untuk menciptakan video pembelajaran adalah aplikasi *renderforest*.

Aplikasi ini merupakan platform daring yang menyediakan berbagai layanan seperti pembuatan video, logo, dan presentasi dengan kualitas profesional, yang mudah digunakan oleh pemula (Harahap & Lubis, 2021). Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang menarik dan siap digunakan, sehingga mempercepat proses pembuatan video serta mempermudah pengguna dalam merancang konten yang sesuai dengan tema pembelajaran. (Aditya, 2024). Kehadiran animasi dan elemen 3D dalam aplikasi ini menjadikan materi lebih hidup dan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang kompleks, termasuk dalam pembelajaran menulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa, yang membutuhkan latihan berkelanjutan agar dapat dikuasai secara optimal (Kuswandi et al., 2020). Menurut Sukirman (2020), menulis adalah salah satu kemampuan berbahasa yang paling menantang untuk dikuasai, meskipun seseorang adalah penutur asli bahasa tersebut. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti minimnya pengetahuan, keterlambatan dalam penguasaan bahasa, dan banyak faktor lainnya. Dalam era globalisasi, keterampilan menulis menjadi kemampuan penting yang sebaiknya dipelajari sejak dini, khususnya di lingkungan sekolah. Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan ini adalah melalui pembelajaran bahasa Indonesia, pada materi menulis puisi.

Puisi adalah salah satu bentuk karya sastra yang menonjolkan keindahan bahasa dan kedalaman makna (Sudarma, 2020). Proses penciptaan puisi biasanya berakar

dari pengalaman serta emosi yang dirasakan oleh penulis. Karya puisi tidak hanya berfungsi untuk menceritakan suatu hal, tetapi juga untuk membangkitkan perasaan pembaca (Jaya, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang tepat untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam menulis puisi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Windri Oktarini, S.Pd., yang bertugas sebagai pengajar Bahasa Indonesia, terungkap bahwa kegiatan belajar di SMP terungkap bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media audiovisual seperti video edukatif atau aplikasi kuis daring. Namun, belum tersedia media yang secara khusus mendukung pembelajaran menulis puisi. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih dominan bersifat ceramah dan penggunaan papan tulis. Rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran puisi menjadi indikasi bahwa media konvensional belum mampu menjawab kebutuhan belajar mereka. Untuk menjembatani hal tersebut, dibutuhkan media inovatif berbasis audiovisual yang dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka memahami puisi lebih dalam.

Kesenjangan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami serta mengekspresikan ide melalui puisi. Media berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* diyakini dapat menjawab tantangan tersebut karena menyediakan fitur visual, audio, dan animasi yang interaktif.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan mendukung pemanfaatan aplikasi *renderforest* dalam dunia pendidikan, menunjukkan bahwa penggunaan *renderforest* terbukti valid dan efektif. Pendapat ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadjla & Sulisworo (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *renderforest* mampu memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan berfikir kritis. Penelitian lain juga dilakukan oleh Sari & Fathoni (2022) yang menunjukkan hasil serupa dalam

pembelajaran matematika. Penelitian selanjutnya, dilakukan oleh Nadjla & Sulisworo (2025), yang menunjukkan penggunaan *renderforest* membantu dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran hikayat yang berbasis HOTS.

Dari identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam peningkatan keterampilan menulis puisi di tingkat SMP. Selain itu, produk yang dihasilkan diharapkan menjadi solusi inovatif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *renderforest* yang layak digunakan dalam pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, (2023), penelitian pengembangan dalam konteks pendidikan bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran baru sambil menguji seberapa efektif produk tersebut. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai, yakni menciptakan media pembelajaran dalam bentuk audiovisual pada materi menulis puisi. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan yang diajukan oleh Alessi & Trollip, yang terdiri dari tiga fase: (1) perencanaan (*planning*), (2) desain (*design*), dan (3) pengembangan (*development*). Subjek penelitian pada pengembangan media audiovisual ini adalah siswa kelas dan guru VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Pengembangan media dalam penelitian ini, memiliki prosedur

dalam menghasilkan model pembelajaran berbasis audiovisual. Model pengembangan Alessi & Trollip diharapkan dapat membantu menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.

Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti akan membuat rancangan dalam mengembangkan media sebelum pembuatan produk, tujuannya agar produk yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan (Alessi & Trollip, 2001). Tahapan tersebut dapat diuraikan berikut:

a. Mendefinisikan Ruang Lingkup

Mendefinisikan ruang lingkup merupakan langkah yang dilakukan untuk membuat gambaran yang jelas tentang apa yang direncanakan. Hal ini bertujuan agar cakupan konten penelitian lebih terarah, sehingga dapat menghasilkan media yang baik. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan ialah menentukan capaian pembelajaran (CP) dan memilih tujuan pembelajaran (TP). Peneliti menentukan CP berdasarkan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP yaitu (1) siswa mampu menulis, mengembangkan, dan menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.

Tujuan pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu siswa mampu menyajikan puisi dalam bentuk gagasan, perasaan, dan pendapat pribadi secara tertulis. Dari capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) ini peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran (Marwati & Kwaskitanityas, 2021).

b. Mengidentifikasi Karakteristik Siswa

Tahap ini digunakan untuk menentukan masalah dan solusi berdasarkan kebutuhan siswa. Menetapkan masalah dapat memudahkan rancangan yang dibuat pada tahap desain. Dari hasil wawancara serta hasil analisis kebutuhan siswa, peneliti kemudian menetapkan permasalahan yang muncul. Pada konteks ini, permasalahan yang muncul di SMP N 6 Indralaya Utara, terletak pada kurangnya motivasi belajar dan belum maksimalnya penggunaan media

pembelajaran membuat siswa cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Mereka juga menginginkan penggunaan variasi media lain yang dapat menunjang pembelajaran di kelas.

Angket analisis kebutuhan ini, membantu peneliti untuk memahami apa yang siswa butuhkan, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berkeinginan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *Renderforest* untuk siswa kelas VIII.

c. Menetapkan dan Mengumpulkan Sumber

Pendukung Menetapkan dan mengumpulkan sumber pendukung merupakan langkah krusial dalam proses penelitian. Sumber pendukung berfungsi sebagai landasan bagi argumen peneliti, memberikan kredibilitas pada penelitian, dan membantu dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang diteliti.

d. Melakukan *Brainstroming*

Brainstorming merupakan tahapan yang digunakan untuk menghasilkan ide atau kreasi baru pada sebuah penelitian. Tujuannya ialah meningkatkan kualitas penelitian dan membantu peneliti untuk fokus, terorganisir, dan kolaboratif dalam melakukan penelitian.

Tahap Desain (*Design*)

a. Mengembangkan hasil gagasan utama

Setelah mendapatkan gagasan utama yang kuat, langkah selanjutnya adalah mengembangkannya secara lebih detail. Hal ini, melibatkan proses penggalan topik yang lebih dalam agar desain yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang akan dipakai.

b. Mengembangkan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi

Pada tahap ini, proses melibatkan penguraian konsep-konsep inti, penelusuran terhadap konsep-konsep, serta eksplorasi konsep aplikasi dalam konteks yang berbeda. Melalui pengembangan yang komperhensif, diharapkan peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih holistik

dan kontekstual terhadap materi yang dipelajari.

c. Membuat *flowcharts* dan *storyboards*

Langkah selanjutnya, dilanjutkan dengan tahap pembuatan *flowchart*. *Flowchart* dimanfaatkan untuk mengembangkan rancangan gambar yang akan dimasukkan pada media pembelajaran. Selanjutnya yaitu membuat *Storyboard*, langkah ini digunakan untuk tahapan produksi media.

Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Mempersiapkan teks yang akan digunakan

Tahap ini adalah persiapan materi yang akan dimasukkan. Beberapa materi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran pada materi menulis puisi kelas VIII di SMP.

b. Menggabungkan bagian-bagian

Tahap ini merupakan tahap penting dalam pengembangan media itu sendiri, yaitu menggabungkan bagian-bagian media berupa gambar, materi, audio, dan penunjang lainnya.

c. Mempersiapkan materi pendukung

Dalam tahap ini, peneliti akan memfasilitasi berbagai komponen pendukung yang berfungsi untuk memperjelas, memperdalam, atau memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

d. Melakukan uji coba awal yang melibatkan ahli

Tahap ini melibatkan proses validasi perangkat pembelajaran oleh para ahli yang terdiri atas ahli desain model pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa. Peneliti melibatkan validator ahli untuk memberikan penilaian dan masukan yang berfungsi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

e. Melakukan revisi

Setelah melalui proses penilaian dari validator, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk pengembangan sesuai dengan saran dan kritik yang telah diberikan guna meningkatkan kualitas produk.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran materi menulis puisi berbasis

audiovisual ini, menggunakan dua teknik penghimpun data yaitu melalui wawancara dan angket/kuisisioner.

Wawancara dilakukan secara tidak struktur dan tidak terbatas guna mendapatkan informasi awal tentang berbagai pertanyaan maupun masalah yang perlu diselidiki. Teknik pengumpulan data dilakukan pada wawancara ketika studi pendahuluan. Teknik ini dilakukan kepada guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan guna memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menulis puisi yang selama ini diterapkan di sekolah. Selain itu, wawancara dilakukan mengetahui kondisi fasilitas sekolah seperti ketersediaan jaringan internet, proyektor, komputer yang digunakan dalam pembelajaran berbasis audiovisual.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket analitik. Angket yang digunakan berupa daftar pertanyaan yang diajukan oleh responden guna memperoleh informasi. Angket digunakan untuk mencari data mengenai tanggapan atau saran dari subjek penelitian yaitu guru dan siswa mengenai media pembelajaran menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* yang peneliti kembangkan. Teknik ini dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan berupa angket kebutuhan kepada guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

Penelitian ini menggunakan analisis data dari hasil wawancara dan angket guru dan siswa. Proses analisis data dilakukan dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi data. Teknik ini dilakukan dengan mengelompokkan data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan lewat survei melalui ahli materi, bahasa, dan media. Data kualitatif tersebut akan dianalisis dan diklasifikasikan dalam bentuk komentar dan saran dari ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, data kualitatif dalam penelitian ini juga berbentuk tanggapan dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pada data kuantitatif, data akan diperoleh dari skor penilaian yang diberikan oleh ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, data kuantitatif diperoleh juga dari penilaian

siswa dan guru terhadap media dan materi yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data Wawancara

Data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 6 Indralaya Utara dan beberapa siswa kelas VIII menjadi data awal serta latar belakang penelitian. Hasil dari wawancara dirangkum secara objektif dan dideskripsikan. Berikutnya, data wawancara akan disimpulkan sebagai analisis kebutuhan.

Teknik Analisis Data Angket

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mereduksi data melalui angket skala likert yang didapatkan data analisis kebutuhan, Respon yang akan didapatkan memiliki nilai dari sangat positif sampai sangat negatif dengan pemberian skor. Pemberian skor dikategorikan berdasarkan kategori: 1) tidak butuh; 2) kurang butuh; 3) butuh; dan 4) sangat butuh.

b. Lembar Penilaian/ Validasi Ahli

Analisis data dari para ahli diperlukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan dari pengembangan penelitian ini. Pemberian skor dikategorikan berdasarkan kategori yang diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Lian et al., (2021): 1) kurang baik; 2) cukup baik; 3) baik; 4) sangat baik. Setelah itu, peneliti akan menggabungkan seluruh nilai yang diberikan.

Untuk persentase kelayakan produk yang dikembangkan, dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Nilai Aspek} = \frac{\text{jumlah nilai validator}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

setelah didapatkan persentase kelayakan menggunakan rumus di atas, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak atau tidak sesuai dengan interval yang digunakan sebagai kesimpulan semua kategori. Selain itu, dapat ditentukan apakah produk yang dikembangkan berkategori sangat layak, layak, cukup layak atau kurang layak. Kategori kelayakan media yang diadaptasi oleh Sugiyono, (2023) dengan kategori: 25-0% (kurang

layak); 26-49% (cukup layak); 50-75% (layak); 76-100% (sangat layak).

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* dilakukan pada tanggal 9-10 desember 2024 di kelas VIII 1 dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa dan guru sebanyak 1 orang. Sebanyak 35 orang siswa digunakan sebagai sampel untuk mewakili 15% dari populasi keseluruhan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Pemilihan sampel penelitian berdasarkan metode survei Arikunto, yaitu jika subjek lebih dari 100 orang, maka jumlah yang dapat diambil sebanyak 10-15% (Arikunto, 2013).

Tabel 1. Pembagian instrumen analisis kebutuhan menurut Nation dan Malicliester dikutip dalam Oktarina et al (2019).

No.	Aspek	Butir
1.	Umum	1
2.	Indikator dan kompetensi	2,3,4,5,6,7,8, dan 9
3.	Tampilan	10,11,12,13,14,15, dan 16
4.	Aktivitas	17,18, dan 19
5.	Evaluasi/Latihan	20,21, dan 22

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan didapatkan bahwa total keseluruhan nilai angket tertutup berjumlah 85,1% sehingga dinyatakan sangat butuh.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan, pada pernyataan pertama diperoleh data bahwa 37,1% siswa menyatakan sangat membutuhkan dan 62,8% membutuhkan media pembelajaran menulis puisi berbasis audiovisual menggunakan *renderforest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut sangat relevan dalam pembelajaran.

Pernyataan kedua menunjukkan bahwa 54,2% siswa sangat membutuhkan dan 42,8% membutuhkan media *renderforest* yang menampilkan capaian dan tujuan pembelajaran melalui animasi menarik. Pernyataan ketiga mengungkapkan bahwa 51,4% siswa sangat membutuhkan

dan 45,7% membutuhkan penyajian materi dalam bentuk animasi. Pada pernyataan keempat, 77,1% siswa sangat membutuhkan dan 20% membutuhkan materi puisi yang disajikan secara lengkap dalam media *renderforest*.

Pernyataan kelima menunjukkan bahwa 65,7% siswa sangat membutuhkan dan 28,5% membutuhkan materi tentang ciri-ciri dan unsur pembangun puisi. Pernyataan keenam menyatakan bahwa 48,5% siswa sangat membutuhkan dan 48,5% membutuhkan langkah-langkah menulis puisi dalam media. Pada pernyataan ketujuh, sebanyak 68,5% siswa sangat membutuhkan dan 28,5% membutuhkan contoh puisi lengkap dalam media.

Pernyataan kedelapan menyebutkan bahwa 65,7% siswa sangat membutuhkan dan 34,2% membutuhkan contoh puisi untuk membantu proses menulis. Pernyataan kesembilan menunjukkan bahwa tema dan warna menarik dalam media audiovisual dibutuhkan oleh seluruh siswa, dengan 42,8% sangat membutuhkan dan 57,1% membutuhkan. Pernyataan kesepuluh menyatakan bahwa 65,7% siswa sangat membutuhkan dan 34,2% membutuhkan penyajian gambar yang sesuai materi.

Pernyataan kesebelas menunjukkan bahwa 42,8% siswa sangat membutuhkan dan 48,5% membutuhkan *font* yang sesuai dalam media. Pernyataan kedua belas menyatakan bahwa 54,2% siswa sangat membutuhkan dan 42,8% membutuhkan template yang sesuai, untuk meningkatkan partisipasi belajar.

Pada pernyataan ketiga belas, 51,4% siswa sangat membutuhkan dan 48,5% membutuhkan media animasi yang menarik. Pernyataan keempat belas menyatakan bahwa 54,2% siswa sangat membutuhkan dan 40% membutuhkan media berupa gambar, audio, dan animasi yang sesuai materi. Pernyataan kelima belas menunjukkan bahwa 40% siswa sangat membutuhkan dan 54,2% membutuhkan diskusi kelompok dalam pembelajaran.

Pernyataan keenam belas menyebutkan bahwa evaluasi mandiri dan kelompok dibutuhkan, dengan 45,7% sangat membutuhkan dan 51,4% membutuhkan. Pernyataan ketujuh belas menunjukkan bahwa 37,1% siswa sangat membutuhkan

dan 60% membutuhkan latihan yang sesuai indikator penilaian. Pernyataan kedelapan belas menunjukkan bahwa 31,4% siswa sangat membutuhkan dan 60% membutuhkan latihan berdasarkan tema tertentu.

Pernyataan kesembilan belas menyebutkan bahwa 31,4% siswa sangat membutuhkan dan 62,8% membutuhkan penggunaan aplikasi evaluasi *online* (Google Formulir, Kahoot!, Quizizz). Hal ini menunjukkan pentingnya media evaluasi yang interaktif dalam pembelajaran menulis puisi

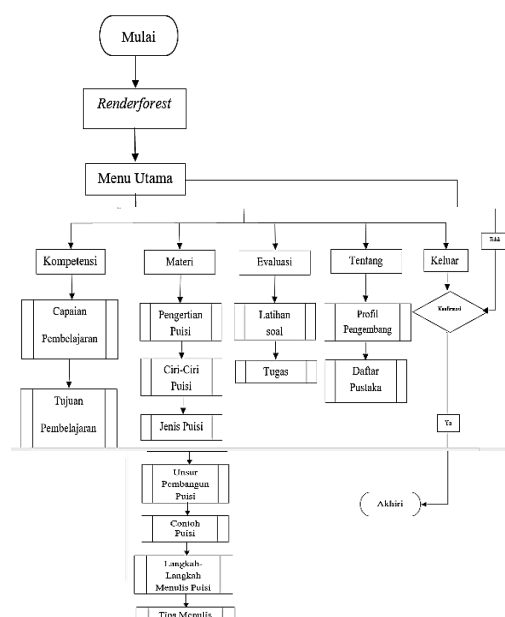
Pada pertanyaan terbuka dalam angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengusulkan penambahan materi jenis-jenis puisi, terutama puisi diafan dan prismatis yang relevan untuk kelas VIII. Materi ini dinilai dapat memperluas pemahaman siswa terhadap puisi. Selanjutnya, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media video animasi dan penggunaan musik latar (background) yang sesuai. Hasil ini diperkuat melalui wawancara dengan dua siswa yang menyatakan bahwa penggunaan media menarik dapat meningkatkan perhatian serta menghidupkan suasana pembelajaran.

Hal ini pun diperkuat dengan hasil wawancara dengan dua orang siswa kelas VIII yang menyatakan bahwa adanya bantuan media yang menarik meningkatkan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran yang diharapkan dapat menghidupkan suasana belajar di kelas.

Hasil Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan konsep produk awal dengan menggunakan *flowchart* dan *storyboard* yang mengacu pada rumusan tujuan pembelajaran.

1) *Flowchart* Media Pembelajaran *Renderforest*



Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media audiovisual *renderforest* materi menulis puisi di kelas VIII di SMP Negeri 6 Indralaya Utara, peneliti membuat diagram alir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *renderforest* yang nantinya digunakan dalam pembelajaran menulis puisi di kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara.

2) *Storyboard* Media Pembelajaran *Renderforest*

Dari analisis yang telah dilakukan, peneliti membuat desain media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* sebagai berikut. (1) Pembuka, tampilan awal berisi kata selamat datang dan judul beserta identitas peneliti dan dosen pembimbing; (2) Kompetensi, berupa tampilan capaian dan tujuan pembelajaran; (3) Materi, berisikan hal yang akan dipelajari mengenai menulis puisi yaitu, pengertian puisi, ciri-ciri puisi, jenis-jenis puisi beserta contoh, langkah menulis puisi, serta tips dalam menulis puisi; (4) Evaluasi, berupa latihan soal yang digunakan untuk melihat tingkat ketercapaian siswa pada materi yang disampaikan. Selain itu, terdapat pula latihan soal yang bersifat individu, fungsinya melatih siswa dalam menulis dan menganalisis unsur yang terkandung dalam

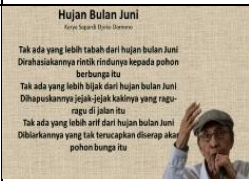
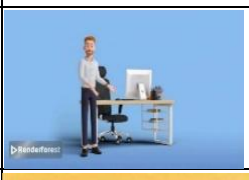
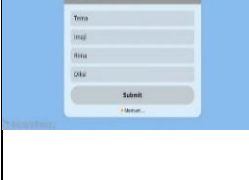
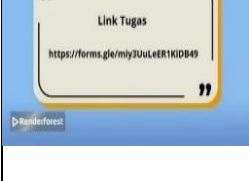
sebuah puisi; (5) Profil Pengembang, berisikan riwayat hidup singkat pengembang; dan (6) Daftar Pustaka, berisikan referensi sumber tulisan pada produk.

Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa rancangan tampilan video pembelajaran, validasi, serta revisi, sehingga mendapatkan produk final. Berikut ini tampilan produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest*.

No.	Tampilan Produk	Keterangan
1.		Tampilan pembukaan pada video.
2.		Penjelasan singkat mengenai puisi.
3.		Pengenalan tokoh penyaji materi.

4.		Penjelasan capaian dan tujuan pembelajaran terkait materi menulis puisi.
5.		Penjelasan terkait pengertian puisi secara umum.
6.		Penjelasan terkait ciri-ciri puisi.
7.		Penjelasan terkait jenis-jenis puisi.

8.		Penjelasan terkait unsur-unsur puisi.
9.		Contoh analisis puisi berjudul hujan bulan juni
10.		Penjelasan terkait langkah menulis puisi.
11.		Penjelsan terkait tips menulis puisi.
12.		Kesimpulan materi.
13.		Latihan soal yang dikerjakan bersama-sama.
14.		Tugas Individu yang dikerjakan lewat google formulir.

15.		Profil pengembang video pembelajaran dan ucapan terima kasih telah menyimak video hingga akhir.
-----	--	---

Produk berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan, selanjutnya melewati tahap uji awal produk yang dilakukan oleh para ahli. Tahapan ini akan dilakukan penilaian berupa uji kelayakan produk video pembelajaran dari segi materi, bahasa, dan media.

Penilaian dilakukan melalui angket kuesioner yang berisi pertanyaan relevan yang diberikan terhadap validator. Angket atau kuesioner yang telah diisi kemudian dijumlahkan.

Dari hasil validasi ahli, skor penilaian media dinyatakan sangat layak digunakan. Adapun kelayakan media dari hasil validasi para ahli, yaitu: materi dengan rata-rata 95,8%, bahasa dengan rata-rata 90,3%, dan media dengan rata-rata 93,3%.

Ahli materi dilakukan oleh validator Dr. Zahra Alwi, M.Pd., selaku dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tanggal 14-18 Februari 2024, dengan rata-rata skor 46/48. Maka, perolehan persentase adalah 95,8%.

Ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Izzah, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tanggal 4 Februari 2024. Dengan rata-rata 47/52. Maka, perolehan persentase adalah 90,3%.

Ahli media dilakukan oleh Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tanggal 14-26 Februari 2024. Dengan rata-rata 42/44. Maka, perolehan persentase adalah 93,3%.

Revisi produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest* berbasis audiovisual dilakukan oleh peneliti

berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ketiga validator, yaitu validasi kelayakan materi, bahasa, dan media/kegrafikaan. Berikut ini tabel hasil revisi tersebut.



Berdasarkan tabel tersebut hasil revisi dari validator yaitu sebagai berikut.

1) Revisi dari ahli media: ukuran dan jenis *font* yang digunakan dan terdapat unsur lainnya agar media tidak monoton serta penghilangan sumber blog. Selain itu, sumber blog diubah dalam bentuk artikel, jurnal, dan buku ilmiah.

2) Revisi dari ahli bahasa: penyesuaian kembali tulisan berdasarkan aturan EYD V terhadap kesalahan ejaan, tanda baca, dan istilah.

3) Revisi ahli materi: materi sebaiknya diberikan contoh agar siswa dapat memahami materi lebih dalam.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam materi penulisan puisi berbasis audiovisual melalui aplikasi *renderforest* merupakan inovasi terbaru dalam sektor pendidikan. Ini sejalan dengan kemajuan teknologi di era industri 4.0 yang terus-menerus berusaha menghasilkan metode pembelajaran yang unik, kreatif, mengasyikkan, dan mendukung kemandirian siswa, serta memfasilitasi penemuan hal-hal baru selama proses belajar. Berdasarkan penelitian (Purba & Saragih, 2023), teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan, yaitu (1) memberikan pengalaman belajar yang segar bagi siswa; (2) menyediakan lebih banyak peluang belajar karena dapat diakses di berbagai lokasi dan waktu; dan (3) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan prestasi akademis siswa.

Dalam konteks ini, media pembelajaran audiovisual yang memanfaatkan *renderforest* muncul sebagai inovasi yang menarik, bukan hanya memberikan keuntungan dalam aspek pedagogis tetapi juga menawarkan kemudahan dan efisiensi waktu.

Menurut Pratiwi & Handayani (2023), teknologi memainkan peranan penting dalam sektor pendidikan dengan menghadirkan pengalaman belajar yang baru, akses pendidikan yang lebih luas, dan peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis audiovisual, khususnya yang memanfaatkan *renderforest*, memberikan inovasi yang signifikan dan manfaat dalam proses belajar, menjadikannya lebih fleksibel dan efektif. Akses terhadap media ini tidak dibatasi oleh waktu atau lokasi, sehingga dapat digunakan oleh siapa pun kapan saja.

Selain itu, media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis puisi. Dengan menggunakan media audiovisual yang interaktif, siswa dapat berlatih dan meningkatkan pemahaman mereka tentang

puisi. Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai tempat untuk memperkaya minat dan bakat siswa di bidang sastra.

Pembelajaran menulis puisi adalah bagian integral dari kurikulum bahasa Indonesia di sekolah. Dengan demikian, dalam penerapannya sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, baik yang datang dari siswa, guru, maupun kurikulum yang diterapkan. Menurut Ekoati dalam kutipan (Sahdan et al., 2022), menciptakan puisi sering kali menjadi tuntutan berat bagi para siswa. Hal ini disebabkan oleh pandangan siswa yang menganggap puisi sebagai hal yang terlalu rumit, baik dari segi penggunaan bahasa maupun interpretasinya. Di tingkat sekolah menengah pertama, banyak pelajar yang kurang berminat untuk menulis puisi. Padahal, menulis puisi memiliki peranan penting dalam membantu siswa mengasah pola pikir yang lebih kreatif. Dalam hal ini, siswa biasanya lebih menyukai menulis karya ilmiah populer ketimbang menciptakan puisi.

Mengingat tantangan yang dialami siswa dalam proses belajar, khususnya dalam menciptakan puisi. Penggunaan media pembelajaran audiovisual seperti *renderforest* muncul sebagai alternatif yang inovatif di antara banyak pilihan lainnya. Media ini dapat diakses melalui saluran Youtube, berfungsi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan perangkat seperti gawai atau proyektor, siswa dapat mengalami visualisasi yang mendukung pemahaman konsep-konsep abstrak yang terkandung dalam puisi. Peran guru adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan sumber daya digital dengan cara yang efisien.

Keuntungan yang dihadirkan oleh media pembelajaran audiovisual melalui aplikasi *renderforest* adalah konten yang terstruktur dengan baik, fleksibilitas dalam penggunaan, serta efisiensi waktu. Dalam pembelajaran ini, ada konten yang telah dirancang secara cermat dengan memadukan beberapa elemen penting, yaitu (1) kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (2) materi, yang menyajikan video pembelajaran tentang teks puisi, definisi puisi, ciri-cirinya,

jenis yang ada, contoh, unsur yang membangun, langkah-langkah untuk menulis, serta tips untuk menciptakan puisi yang baik dan benar; (3) Evaluasi, berupa latihan yang digunakan untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, ada pula latihan individu, yang berfungsi untuk mengasah keterampilan siswa dalam menulis dan memahami unsur yang ada dalam puisi; (4) Profil Pengembang, yang memuat ringkasan tentang latar belakang pengembang; dan (5) Daftar Pustaka, yang berisi referensi sumber tulisan pada produk.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis menulis puisi dengan pendekatan audiovisual ini dilandasi dari studi-studi sebelumnya yang bertujuan untuk menangani kelemahan-kelemahan dan isu-isu yang telah dikenali. Penelitian yang dilakukan oleh Ravilla et al (2023) serta Aditya (2024) telah menunjukkan keberhasilan media pendidikan sejenis dalam memperbaiki kemampuan siswa di ruang kelas. Namun, kedua studi tersebut masih memiliki kekurangan, yakni belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual melalui aplikasi *renderforest* materi menulis puisi. Media ini dirancang secara spesifik untuk menyajikan video animasi yang menarik, disertai saran tentang teknik menulis puisi, serta soal-soal latihan dalam format kuis. Desain alat ini memprioritaskan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan aksesibilitas yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Penilaian yang dilakukan terhadap kebutuhan siswa dan guru di SMP Negeri 6 Indralaya Utara menunjukkan bahwa pengajar belum memiliki alat pengajaran yang ideal untuk materi menulis puisi. Di samping itu, siswa mengungkapkan kejenuhan terhadap metode pengajaran tradisional yang seringkali diterapkan. Sebagai hasilnya, pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis audiovisual ini diharapkan dapat membawa inovasi dalam meningkatkan proses pembelajaran menulis puisi.

Setelah menganalisis kebutuhan, peneliti merancang media pembelajaran audiovisual menggunakan aplikasi *renderforest* yang sesuai dengan hasil analisis tersebut. Rancangan ini kemudian dikonsultasikan dengan pembimbing dan direvisi berdasarkan arahan yang diberikan. Setelah rancangan disetujui, peneliti mulai mengembangkan produk media pembelajaran audiovisual.

Setelah tahap pengembangan produk, peneliti melanjutkan ke tahap validasi yang melibatkan tiga ahli, yaitu materi, bahasa, dan media. Ketiga ahli tersebut, melakukan uji validasi terhadap produk *renderforest* yang telah dikembangkan. Hasil validasi ini akan menentukan kelayakan produk untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi di SMP Negeri 6 Indralaya Utara. Selanjutnya, peneliti merevisi produk berdasarkan arahan dan saran dari validator.

Hal ini sejalan dengan pendapat Risa et al (2024) yang menyatakan bahwa, pengembangan media perlu melalui tahap validasi oleh para ahli di bidangnya. Setelah proses validasi tersebut dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi berdasarkan masukan dan hasil dari validasi. Dari sudut pandang kelayakan materi, terdapat skor sebesar 46 dari total maksimum 48. Persentase kelayakan materi mencapai 95,8%, sementara skor kelayakan bahasa adalah 47 dari skor maksimum 52. Terakhir, untuk aspek kelayakan media, diperoleh persentase sebesar 90,3% dengan skor 42 dari maksimum 44. Hasil validasi aspek materi menunjukkan persentase sebesar 93,3%. Setelah penilaian terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti selesai, peneliti melakukan revisi pada beberapa bagian sesuai dengan arahan dan rekomendasi dari para validator. Jika semua revisi telah dilaksanakan dengan baik sesuai masukan validator, maka produk media pembelajaran berbasis audiovisual dengan aplikasi *renderforest* ini dapat digunakan oleh siswa dan guru di SMP Negeri 6 Indralaya Utara dalam pembelajaran menulis teks puisi. Salah satu keunggulan media pembelajaran berbasis *renderforest* yang dikembangkan oleh peneliti adalah jenis aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai template menarik yang siap pakai, sehingga

mempercepat proses pengeditan. Pengguna dapat dengan mudah menemukan template yang cocok dengan topik dan gaya video pembelajaran yang ingin mereka ciptakan. Banyaknya pilihan template memungkinkan pemula untuk menghasilkan video yang tampak profesional tanpa membutuhkan keterampilan desain yang mendalam (Aditya, 2024). Aplikasi ini tidak hanya mendukung penambahan sulih suara dan musik latar dalam video, tetapi juga menawarkan beragam animasi dan grafik yang terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks. Selain itu, animasi dapat ditingkatkan dengan visual 3D, sehingga gerakan yang dihasilkan tampak lebih realistis dan objek terlihat lebih hidup. Harapan dari kehadiran aplikasi ini adalah untuk memberikan kontribusi positif terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis di mata pelajaran bahasa Indonesia.

Terdapat beberapa kelemahan dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu (1) Diperlukan akses internet yang stabil untuk dapat menggunakan produk yang dibuat oleh peneliti; (2) Media pembelajaran *renderforest* memerlukan pembayaran jika ingin dipakai lebih dari dua menit.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Renderforest* dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa kelas VIII SMP. Validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase masing-masing 95,8%, 90,3%, dan 93,3%.

Kebaruan media ini terletak pada integrasi animasi 3D, tampilan visual yang interaktif, dan penyajian konten berbasis audio-visual yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara menarik tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi menulis puisi.

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah penyediaan solusi media

pembelajaran yang relevan dengan era digital dan Kurikulum Merdeka, serta dapat digunakan secara fleksibel di berbagai kondisi kelas. Media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai model pembelajaran yang inovatif dalam pengajaran sastra, khususnya pada materi menulis puisi di tingkat SMP.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran untuk kelanjutan produk yang telah dikembangkan, yaitu sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Peneliti berharap media pembelajaran yang berbasis audiovisual dengan aplikasi *renderforest* yang telah dirancang dapat berfungsi sebagai sarana untuk mendukung siswa dalam proses belajar secara lebih efektif, dinamis, kreatif, dan inovatif. Di samping itu, media ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat puisi, sehingga mereka dapat mencapai hasil yang memuaskan dan memperoleh nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan atau nilai yang ditetapkan oleh pengajar.

2) Bagi Guru

Peneliti berharap agar media pembelajaran yang berbasis audiovisual dengan aplikasi *renderforest* ini dapat diterapkan secara berkelanjutan dan didukung dengan keterampilan pedagogis yang cukup dari para guru, sehingga akan terwujud proses belajar yang efisien dan efektif. Khususnya dalam aspek pembelajaran menulis puisi, diharapkan media ini dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut.

3) Bagi Peneliti

Peneliti berharap bahwa penelitian selanjutnya dapat meningkatkan performa produk yang telah diciptakan, dengan mempertimbangkan kekurangan yang telah diidentifikasi. Walaupun produk yang dibangun telah menunjukkan manfaat, masih ada sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan. Dengan demikian, peneliti mengharapkan adanya penelitian-penelitian selanjutnya yang serupa sehingga dapat menyempurnakan dan memperbaiki produk tersebut, agar proses belajar, khususnya

pada topik penulisan puisi, dapat berjalan lebih optimal bagi siswa dan pengajar.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Drs. Ansori, M.Si. dan Ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd atas arahan dan bimbingannya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Selain itu, penulis juga menyampaikan banyak rasa terima kasih kepada para pengajar terutama Ibu Windri Oktarini, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Indralaya Utara atas bantuan dan kerja sama yang diberikan dalam pengumpulan data penelitian. partisipasi dan kontribusi yang diberikan sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Aditya, A. Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbantuan *renderforest* berbasis kolaborasi. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(02), 60–72.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development* (Allyn and Bacon (ed.)).
- Arikunto. (2013). *Model Pengembangan Penelitian*.
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh blended learning berbasis aplikasi membaca pemahaman pada siswa mas yaspi labuhan deli. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 123–127.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Tahta Media Group.
- Jaya, E. (2020). *Belajar memahami puisi*. Satria Publisher.
- Kuswandi, S., Rudiyan, & Delia, P. N. (2020). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi bebas pada siswa kelas V SD. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 101--102.
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need analysis of

- MOOCd-based learning media development to improve student motivation. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 870–871.
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *Author: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695.
- Marwati, H., & Kwaskitanityas. (2021). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Pusat perbukuan badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi.
- Nadjla, A. A., & Sulisworo, D. (2025). Pengembangan video pembelajaran Berbasis renderforest untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, 4(1), 1–9.
- Oktarina, S., Suhendi, D., & Subadiyono. (2019). Analisis kebutuhan buku teks sejarah sastra berdasarkan pendekatan genre. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 6(5), 205–217.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1).
- Pratiwi, F. P., & Handayani, S. L. (2023). Penggunaan renderforest terhadap kreativitas belajar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Perseda*, 6(3).
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3).
- Ravilla, T. D., Rahma, & Novianti. (2023). Pengembangan video learning berbasis problem based learning berbantuan aplikasi renderforest pada materi pythagoras. *Jemas: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 12–18.
- Risa, S. W., Gani, R. A., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan media video animasi menggunakan renderforest pada subtema perkembangan teknologi komunikasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Sahdan, A., Fitrah, Y., & Salim, A. (2022). Penerapan tehnik imagine (khalayak visual) materi menulis puisi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 2.
- Sari, I. P., & Fathoni, A. (2022). Problem based learning model assisted by renderforest video animation on mathematics learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 648–656.
- Sudarma, P. (2020). *Mengupas puisi*. CV. media Educations.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirman. (2020). Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72–74.
- Wulandari, A. P., Cahyani, A. A. S. K., & Tsani Shofiah Nurazizah Zakiah Ulfiah. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3930.
- Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto. (2024). How To develop dalam fungsi dan manfaat media Pembelajaran mi sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–48.