


PENGGUNAAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN PUISI PADA SISWA KELAS XG MADRASAH ALIYAH NEGERI BULELENG

Dhea Nita Umaroh¹, Ida Ayu Made Darmayanti², I Nyoman Yasa³

^{1,2,3} Prodi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

Surel: dheanita.id17@gmail.com¹, made.darmayanti@undiksha.ac.id²,
inyomanyasa.sastraundiksha@gmail.com³

Abstrak	
<p>Kata kunci: aplikasi, macromedia flash, menulis puisi</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aplikasi <i>Macromedia Flash</i>, kendala serta respons siswa dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas XG di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah guru bahasa Indonesia dan objek penelitian adalah aplikasi <i>Macromedia Flash</i>. Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan angket siswa. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi, wawancara dan angket siswa. Guru menggunakan aplikasi <i>Macromedia Flash</i> dalam pembelajaran menulis puisi. <i>Macromedia Flash</i> merupakan suatu program berbasis multimedia dan animasi interaktif dengan menggunakan fasilitas-fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman <i>flash</i>. yang mencakup dan menampilkan materi pengertian puisi, unsur, prinsip, ciri-ciri puisi serta melatih siswa dalam membuat puisi. Pengaplikasiannya terdapat kendala yaitu pembuatan aplikasi yang cukup rumit dan membutuhkan waktu yang lama, kurangnya media pendukung (LCD) dan kurang kondusifnya siswa di dalam kelas.</p>
Abstract	
<p>Keywords: <i>application, macromedia flash, writing poems</i></p>	<p><i>This research aims to: describe the Macromedia Flash application, the obstacles and responses of students in the study of poetry to XG class students in Madrasah Aliyah Negeri Buleleng. The research results data were analyzed using qualitative descriptive methods. The subject of the study was an Indonesian language teacher and the object of research was the Macromedia Flash application. The methods of data collection are observation, interviews and student pickups. The research instrument uses the student's observation, interview, and pick-up guidelines. Teachers use the Macromedia Flash application in their learning to write poetry. Macromedia Flash is an interactive multimedia and animation-based program that uses drawing facilities and flash programming languages. It includes and displays the material of understanding poetry, elements, principles, characteristics of poetry as well as training students to make poetry. The applications involved problems, which were complicated and took a long time, lack of supporting media (LCD) and lack of conducive students in the class.</i></p>
<p>Diterima/direview/ publikasi</p>	<p>20 April 2023/ 28 Mei 2023/ 30 Juni 2023</p>
<p>Permalink/DOI</p>	<p>https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i2.65265</p>
	<p><i>This is an open access article under the CC BY-SA license. Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i></p>

PENDAHULUAN

Teknologi komputer dengan berbagai program serta aplikasi banyak dikembangkan di dunia membuka suatu peluang bagi para pendidik untuk memanfaatkannya menjadi salah satu solusi dalam melaksanakan pembelajaran yang tentunya menarik, efektif, efisien dan terbaru. Astriana (2018:1) menyatakan bahwa teknologi merupakan suatu peluang untuk menjadikan teknologi computer sebagai



bentuk pemanfaatan yang baik untuk dilakukan pendidik. Teknologi berkembang dan digunakan pendidik ke media pembelajaran di kelas. Salah satu teknologi berbasis aplikasi yang dapat digunakan adalah *Macromedia Flash*.

Macromedia Flash merupakan salah satu media yang sudah banyak digunakan di dunia pendidikan dengan beragam mata pelajaran. Menurut Fahmi (Dwiana,dkk.2022) *Macromedia flash* adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi,game dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di Adobe Flash Player. Dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan menerapkan *Macromedia Flash* terbukti berhasil menumbuhkan motivasi siswa sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukannya. As-shodiqi (2017:11) menyatakan bahwa *Macromedia Flash* merupakan sebuah program berbasis multimedia serta animasi yang secara interaktif dapat digunakan secara optimal dengan kemampuan menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash* atau *action script* yang dikemas dengan baik sehingga dapat menarik perhatian siswa sehingga dalam pembelajaran motivasi siswa dapat meningkat tinggi.

Untuk menciptakan pembelajaran yang berhasil didapatkan siswa, guru dapat menerapkan sistem pendidikan yang memfokuskan pada aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Dengan sistem seperti ini, dapat meningkatkan kualitas peserta didik dalam pembelajaran. Muwaffaq (2017:1) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan harus menekankan 3 aspek (kognitif, psikomotor dan afektif). Untuk itu beragam cara digunakan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan penerapan berbagai perubahan kurikulum yang berlaku, salah satunya adalah kurikulum Merdeka. Perubahan-perubahan kurikulum menggeser paradigma pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat kepada siswa. Selain itu guru dituntut untuk bersikap aktif mencari media-media bersifat teknologi masa kini (sesuai perkembangan zaman) yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas X, yaitu Puisi. Puisi merupakan suatu bentuk ekspresif (yang mencipta). Pengertian lainnya menyebutkan bahwa puisi merupakan suatu bentuk pernyataan seseorang yang bersifat imajinatif, yang artinya perasaan yang diungkapkan (Rachmadani, 2017: 3). Coleridge (dalam Pradopo, 2009:6) menyatakan bahwa puisi merupakan kata-kata terindah dalam susunan terindah. Dapat disimpulkan bahwa puisi merupakan suatu wujud pengekspresian yang memiliki ciri khas tersendiri yang kemudian disusun melalui kata-kata terindah.

Puisi merupakan salah satu materi yang akan dipelajari oleh peserta didik baik dari tingkat dasar maupun menengah atas dan sederajatnya. Puisi tidak pernah terlepas dari mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa, yaitu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesiasehingga materi puisi sudah tidak terasa asing lagi untuk dipelajari. Begitu pula, dengan siswa kelas X G di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.

Materi puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terlihat mudah untuk dipelajari. Namun, pada kenyataannya, puisi menjadi salah satu materi yang sulit dipelajari siswa ketika pendidik sudah mengimplementasikan dalam pembelajaran di dalam kelas. Begitu pula, dalam pembelajaran puisi di kelas X G di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.

Pada dasarnya, ketika mempelajari puisi dengan menggunakan media selalu memiliki kelebihan tersendiri. Begitu pula, dengan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi. Salah satu yang paling umum adalah *Macromedia Flash* dapat dijadikan media penyegaran dalam pembelajaran puisi. Dalam menerapkan pembelajaran puisi, guru perlu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda guna meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Media merupakan hal penting yang harus ditetapkan pendidik kepada peserta didiknya dan memiliki efek penting yang tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan didapatkan siswa. Sesuai



dengan pendapat Rahmi, Budiman, dkk. (2019: 180), bahwasanya media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Hasil observasi masih menunjukkan guru cenderung menggunakan cara dan media yang sama dalam pembelajaran. Hasilnya, beberapa siswa terlihat kurang bersemangat. Tetapi di beberapa kesempatan guru menerapkan media lainnya salah satunya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, siswa masih memiliki nilai rendah dari pembelajaran bahasa Indonesia dan khususnya puisi. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah, yaitu fasilitas-fasilitas di dalam kelas, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. *Macromedia Flash* diharapkan dapat memberikan penyegaran dalam konteks media pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Guru akan lebih mudah menerapkan materi dan mencocokkan dengan media yang tepat sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif serta efisien dan menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran puisi serta pembelajaran lainnya.

Guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang cocok diterapkan di dalam kelas agar hasil pembelajaran berjalan dengan maksimal. *Macromedia Flash* diharapkan dapat memberikan penyegaran dalam konteks media pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Guru akan lebih mudah menerapkan materi dan mencocokkan dengan media yang tepat sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif serta efisien dan menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran puisi serta pembelajaran lainnya. Dengan begitu, siswa dan guru akan memperoleh keuntungan tersendiri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan program *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas XG di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng, untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi saat menggunakan program *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi kelas XG di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng, untuk mendeskripsikan respons siswa dalam menggunakan program *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas XG di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Gunawan (2019) menyatakan bahwa penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif menekankan analisis proses dari proses berpikir secara induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antara fenomena yang diamati dan senantiasa menggunakan logika ilmiah. Penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif bertujuan menggali atau menjelaskan makna dibalik realita. Peneliti berpijak dari realita atau peristiwa yang berlangsung dilapangan.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, objek, set kondisi, sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Metode penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena peneliti mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi pada siswa kelas XG Madrasah Aliyah Negeri Buleleng dengan menggunakan kata/frasa/kalimat, bukan data statistik/angka data.

Adapun penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng. Sumber data dalam penelitian ini adalah pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Negeri Buleleng. Subjek penelitian ini adalah Sri Wahyuningsih, S.Pd. objek dalam penelitian ini adalah penggunaan program macromedia flash dalam pembelajaran puisi, kendala-kendala yang dihadapi. Serta respons siswa terhadap penggunaan program tersebut. Metode dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrument dalam penelitian ini adalah instrument observasi, instrument wawancara, instrument angket. Metode analisis data yang digunakan meliputi langkah-langkah dalam menganalisis data penelitian kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran menulis puisi ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 26-27 Oktober 2022 dengan durasi waktu 2x45 menit. Pembelajaran menulis puisi disesuaikan dengan ATP dan modul pembelajaran yang menjadi ciri khas pengimplementasian kurikulum merdeka di kelas XG. Kurikulum merdeka menekankan soft skills dan karakter profil pancasila, fokus pada materi esensial, relevan dan mendahalam sehingga ada waktu yang cukup untuk membangun kreativitas dan inovasi peserta didik dan pembelajaran yang fleksibel memberikan keleluasaan bagi guru untuk melakukan pembelajaran sesuai dengana tahap capaian dan perkembangan masing-masing peserta didik serta memberikan kebebasan dalam menggunakan materi yang diajarkan (Nasution, 2014: 30). Penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* pernah diaplikasikan dalam pembelajaran pada tahun 2018. Namun pengaplikasian hanya berlangsung sekali karena sulitnya pembuatan aplikasi.

Penerapan aplikasi ini diberlakukan dua tahap. Tahap pertama dilakukan dengan menjelaskan materi puisi, sedangkan waktu penulisan puisi dengan Macromedia Flash dilakukan pada tahap ke dua. Diberlakukannya dua tahap pertemuan karena waktu pelaksanaan secara keseluruhan aplikasi ini tidak mencukupi. Adapun tahap yang dilakukan disesuaikan dengan modul ajar yang digunakan dalam materi puisi pada kurikulum merdeka yang terbagi dalam tiga tahap yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup.

Pada pertemuan pertama pada tahap pendahuluan, guru melakukan kegiatan mengucapkan salam dan melakukan absensi siswa. Setelah itu guru melanjutkan dengan kegiatan memberikan gambaran pembelajaran terutama pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Setelah memberikan gambaran mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan nasihat kepada siswanya sebagai tahap akhir kegiatan pendahuluan.

Tahap pelaksanaan pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi yang terkait menulis puisi dengan aplikasi macromedia flash yang sudah ditampilkan dalam layer LCD dengan uraian materi yang berisikan tentang pengertian puisi, unsur-unsur puisi, ciri-ciri puisi dan jenis-jenis puisi.

Pada kegiatan penutup dipertemuan pertama, guru menjabarkan Kembali inti-inti materi pembelajaran puisi yang telah dijelaskan. Kemudian dilanjutkan dengan menggambarkan materi yang akan dipelajari dipembelajaran selanjutnya. Selain itu guru juga melakukan kegiatan tanya jawab daan ditutup dengan salam.

Pada kegiatan pertemuan ke dua, kegiatan pendahuluan dilakukan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswanya. Setelah itu, guru melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa di dalam kelas.

Kegiatan inti pada pertemuan kedua dilakukan dengan menjelaskan Kembali materi-materi yang berhubungan dengan kegiatan menulis puisi yang dijabarkan pada pertemuan pertama. Hal ini dilakukan untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Setelah menjelaskan Kembali materi, siswa diberikan perintah untuk membuat satu puisi

dengan tema yang tertera pada aplikasi *Macromedia Flash* yaitu tentang Ibu, Ayah dan Guru. Kegiatan penutup dilakukan dengan kegiatan membagikan angket dengan tujuan untuk mengetahui kepuasan siswa tentang aplikasi yang digunakan.

Dalam pengaplikasian suatu media pembelajaran tentunya mengalami kendala-kendala yang ditemukan dalam pembelajaran. Begitu pula dengan penelitian ini. Kendala-kendala yang ditemukan dalam penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara dengan guru pengampu. Adapun kendala tersebut adalah pembuatan aplikasi yang rumit dan memerlukan waktu yang lama, kurang tersedianya media pendukung seperti LCD yang digunakan untuk menampilkan materi dalam aplikasi karena LCD lebih dahulu digunakan guru lain, dan kurang kondusifnya siswa dalam kelas sehingga mengurangi konsentrasi siswa lainnya.

Setelah pemberlakuan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X G, tentunya ada respon yang ingin diketahui peneliti. Untuk itu angket dibagikan kepada 31 siswa kelas X G. Angket yang memuat pernyataan-pernyataan yang mengandung poin-poin tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran meliputi pernyataan positif dan negative berdasarkan analisis jawaban yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun hasil respon siswa terhadap pembelajaran menulis puisi dengan aplikasi *Macromedia Flash* dipaparkan sebagai berikut.

Berbagai respons siswa terhadap pembelajaran Puisi dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Berdasarkan pengisian angket yang diberikan kepada siswa sebanyak 31 siswa, diperoleh poin-poin berikut. Pertama pada poin satu, saya menjadi antusias dan tertantang dalam mengerjakan tugas dengan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi yang digunakan oleh guru, sebanyak 20 siswa menanggapi setuju, 8 siswa menyatakan kurang setuju, 3 siswa menyatakan tidak setuju. Poin kedua yaitu *Macromedia Flash* membuat saya memahami konsep dan pengetahuan baru mengenai pembelajaran puisi, sebanyak 25 siswa menyatakan setuju, 3 siswa menyatakan kurang setuju dan 3 siswa menyatakan tidak setuju. Kemudian pada poin ketiga, dengan *Macromedia Flash*, saya dengan mudah dapat mengemukakan hal yang belum dipahami kepada saya kepada guru tentang pembelajaran puisi, terdapat 15 siswa menyatakan setuju, 1 siswa menyatakan kurang setuju dan 15 siswa menyatakan tidak setuju. Lalu pada poin keempat, *Macromedia Flash* meningkatkan motivasi belajar saya terhadap pembelajaran puisi, 27 siswa menyatakan setuju dan 4 siswa tidak setuju.

Pada poin kelima yaitu suasana kelas terasa menyenangkan ketika mempelajari puisi dengan menggunakan *Macromedia Flash*, ada 30 siswa yang menyatakan setuju dan 1 orang menyatakan sangat setuju. Selanjutnya pada poin ke enam, setelah mempelajari puisi dengan *Macromedia Flash*, saya mampu menguasai materi puisi dengan baik, ada 17 siswa menanggapi dengan setuju, 2 siswa kurang setuju dan 12 siswa menyatakan tidak setuju. Poin ketujuh, *Macromedia Flash* membantu saya dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam mempelajari puisi, terutama ketika berkelompok, ada 22 siswa setuju dan 1 siswa kurang setuju dan 8 siswa tidak setuju. Poin delapan, saya bisa mengetahui dan menyesuaikan alur pembelajaran puisi dengan *Macromedia Flash*, sebanyak 1 siswa menyatakan sangat setuju, 17 siswa menyatakan setuju dan 13 siswa menyatakan tidak setuju. Poin ke sembilan yaitu *Macromedia Flash* merupakan media yang sangat menarik dibandingkan media sebelumnya yang digunakan guru, sebanyak 30 siswa menyatakan setuju dan 1 siswa menyatakan kurang setuju. Poin pernyataan terakhir yaitu Media *Macromedia Flash* mampu membantu saya dalam membuat puisi, sebanyak 22 siswa menyatakan setuju dan 9 siswa menyatakan tidak setuju.

Dari respons angket yang diberikan kepada siswa menuai hasil yang sudah memuaskan dalam penerapan aplikasi *Macromedia Flash*, dimana aplikasi ini menjelaskan minat tinggi siswa terhadap aplikasi tersebut. Minat belajar siswa dapat dilihat dari ketertarikan siswa dalam melakukan aktivitas yang disenangi dan ikut terlibat atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta perhatian yang



mereka berikan (Safira, 2022:20). Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan aplikasi *Macromedia Flash* dapat dilihat dari perasaan senang, perasaan dan rasa ingin tahu siswa.

PENUTUP

Pembelajaran puisi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tatap muka dengan aplikasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran puisi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit setiap pertemuannya. Perapan aplikasi dilakukan sesuai dengan modul pembelajaran dengan alur pembelajaran terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup. Materi pembelajaran puisi yang diaplikasikan pada aplikasi *Macromedia Flash* terdiri dari pengertian puisi, ciri—ciri puisi, jenis puisi dan berlatih membuat puisi dengan mengacu pada gambar di aplikasi yang sudah disediakan siswa yang terdiri dari 3 tema yaitu ibu, ayah dan guru. Kendala-kendala yang dialami guru dalam menggunakan media aplikasi *Macromedia Flash* antara lain pembuatan aplikasi yang cukup rumit, waktu pembuatan yang lama, kurangnya media pendukung seperti LCD, kurang kondusifnya siswa di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- As-shodiqi, Nur Fajri. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Siswa Kelas IX Berbasis Macromedia Flash Player*. Tugas Akhir. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Jember.
- Astriana. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Rakyat Berbasis Macromedia Flash pada Siswa Kelas VII SMP 18 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018*. Tugas Akhir. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan.
- Dwiana, A.A, Samosir, A., Sari, N.T, Awalia, N, & Budiyo, A., Wahyuni, M., Masrul. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*, 6(1), 499 – 505.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Bumi Aksara
- Hariyanto dan Endraswara. 2016. Pengembangan Media *Macromedia Flash* Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA. *LingTera*, 3(1), 89-98.
- Ismawati, Esti. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Maulinda, Rerim. 2018. Makna Puisi Ketika Burung Merpati Sore Melayang Karya Taufik Ismail (Kajian Stilistik). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 53-59.
- Mulyasa, E. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muwaffaq, Abdullah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Konsep. *Jurnal Publikasi Pendidikan* 14(1), 1-2.
- Nasution, Nurhamidah. 2014. Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Menggunakan *Macromedia Flash Player* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasa Struktur Atom. *Tugas Akhir*. Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Medan.
- Nasution, S. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nurwahda. 2020. *Keefektifan Penggunaan Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Polut*. Tugas Akhir. Jurusan Pendidikan Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Pradopo, Rahmat Djoko. 2007. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prameswara, Ajeng Prahasta. 2016. *Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah*. Tugas Akhir. Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
- Putera. 2018. *Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 10 (1), 19-20.



- Rachmadani, Febriyani Dwi. 2017. *Analisis Penggunaan Gaya Bahasa pada Puisi Karya Siswa SMA di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmi, Budiman dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 3(1), 178-185.
- Rizky, Rahman J, dkk. 2008. Optimalisasi Macromedia Flash untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 1(2), 1-10.
- Safira, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Macromedia Flash* untuk Materi Cerpen Kelas XI MA Ma'arif Al- Muhtadi.UIN Surabaya. 9 (9), 101-109.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Semerbak Sajak*. Yogyakarta: Gama Press.
- Suardeyasasri. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sulistiawati, Rita Agustin. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Strategi 3W2H pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Salam. Tugas Akhir*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Waluyo, Herman J. 1991. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Wirjoseodarmo, seokono . 1984. *Sejarah Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Sinar Wijaya.