

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

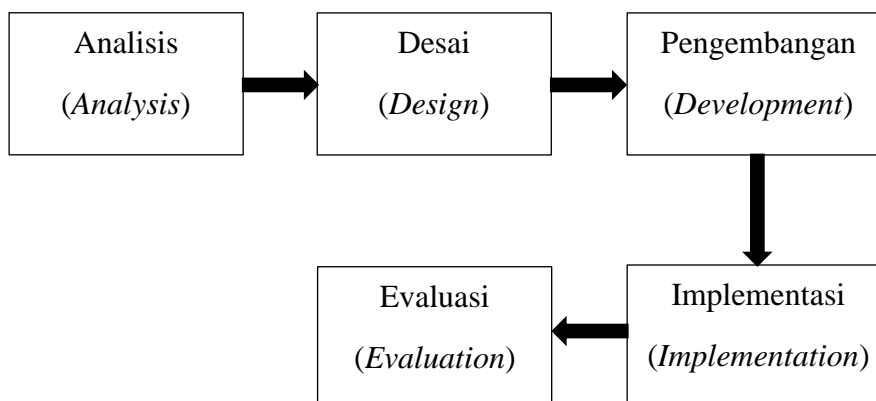
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Design and Development* (D & D) atau Desain dan Pengembangan. Model ini biasanya digunakan untuk menghasilkan produk media berbasis komputer yang sederhana (Alessi dan Trolip, 2001, hlm. 407) sehingga model ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan media berbasis quizizz yang merupakan *platform* pembelajaran digital terkini sangat bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Jenis penelitian D&D ini dilakukan melalui proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk dan alat untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Penelitian ini tidak hanya melibatkan situasi seseorang mempelajari karya desain orang lain, namun juga dapat melibatkan situasi seseorang melakukan desain dan pengembangan dalam proses belajar pada saat yang bersamaan. Penelitian desain dan pengembangan seperti halnya semua upaya penelitian yang mengarah ke produksi pengetahuan, pemahaman yang lebih lengkap dan kemampuan membuat prediksi. Desain dan pengembangan penelitian juga berfungsi sebagai penghubung penting antara teori dan praktik.

Metode D&D digunakan peneliti karena proses penelitian D&D berfokus pada pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif (Putri, dalam Zulifiana, 2022). Selain itu, peneliti melakukan penelitian D&D menggunakan pendekatan kuantitatif melalui evaluasi dari para ahli untuk menjadi acuan pada kelayakan sebuah produk yang kemudian dapat dideskripsikan. (Halimah, dalam Zulfiana, 2022).

Adapaun langkah-langkah atau tahapan desain ADDIE jika dibubuhkan dalam sebuah bagan adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1. 1 Bagan Desain ADDIE (Sugiyono, 2015, hlm.200)



Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum dan analisis materi, analisis dapat dilakukan dengan meninjau masalah-masalah yang ada di lingkungan belajar, perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa. Tahap kedua adalah perancangan desain produk dengan membuat media *quizizz* yang bertujuan untuk perencanaan konsep pembuatan produk. Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk sesuai dengan permasalahan yang ada agar tercipta media pembelajaran yang lebih baik dan siap untuk diimplementasikan. Tahap keempat adalah mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada subjek penelitian dan selanjutnya diterapkan pada kondisi sesungguhnya. Tahap kelima adalah mengevaluasi produk hasil pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk apakah layak dipakai atau tidak dalam proses pembelajaran.

3.2 Prosedur Penelitian

Model yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model

ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap, hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan memiliki struktur yang sistematis yang berarti pada tahapan yang pertama sampai dengan tahapan yang terakhir atau kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Pada kelima tahapan ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya, karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan juga mudah untuk diaplikasikan (Kirna, 2013).

Berdasarkan dari model pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan yaitu GAMESI (Gambar Menarik Berpuisi) berbasis Quizizz, maka prosedur pengembangan media tersebut terdiri Berdasarkan jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu jenis media pembelajaran digital berbasis quizizz ini menggunakan desain ADDIE, maka prosedur penelitian ini memiliki 5 tahapan yaitu:

3.2.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan informasi dasar untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah sumber belajar berupa media pembelajaran interaktif. Pada tahapan analisis ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara wawancara dan observasi. Pengumpulan informasi ini berupa analisis terhadap beberapa hal yaitu:

a) Analisis Tujuan

Analisis tujuan membantu dalam menunjukkan kondisi awal peserta didik untuk kemudian peneliti dapat menentukan jenis media yang tepat sebagai suatu solusi.

b) Analisis Pengguna

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik siswa yang berhubungan dengan keadaan siswa yang akan menggunakan produk media pembelajaran “Gamesi” berbasis quizizz yang akan

dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini dilakukan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan siswa.

c) Analisis Materi

Analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan siswa

3.2.2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah mendapatkan informasi awal dari hasil tahap analisis yang sudah dilakukan, peneliti kemudian membuat rancangan kasar produk yang akan dibuat berdasarkan informasi tersebut atau yang biasa disebut dengan desain sementara (*tentative design*). Pada tahap ini dilakukan perancangan terkait pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang akan dicapai oleh siswa dalam pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan yang dikembangkan meliputi pembuatan akun dan media sementara melalui platform *quizizz*, penyusunan materi pembelajaran terkait puisi untuk jenjang kelas IV sekolah dasar, Pencarian tema-tema gambar yang akan dijadikan bahan media yang akan dibuat, teknis interaksi dua arah yang dapat digunakan oleh siswa dalam media tersebut, serta aspek-aspek lain yang bersifat estetika dari media itu sendiri.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan. Pada tahapan ini, peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan media ini meliputi proses produksi serta proses validasi dan penyuntingan.

a) Produksi Media Pembelajaran

Setelah Desain media telah melalui tahapan sebelumnya, maka selanjutnya dirancang dalam bentuk multimedia pembelajaran. *Software* yang digunakan dalam membuat produk media ini adalah dengan bantuan aplikasi interaktif *Quizizz*.

b) Validasi dan Penyuntingan

Produk awal media pembelajaran disunting oleh beberapa ahli agar produk awal tersebut sempurna. Penyuntingan multimedia pembelajaran tersebut dikaji oleh ahli materi yang relevan, ahli media, serta ahli kebahasaan. Dalam kajian materi akan divalidasi oleh guru kelas atau guru Bahasa Indonesia pada kelas IV sekolah dasar yang dianggap peneliti sebagai ahli yang sangat menguasai materi yang akan dikembangkan terkait pembelajaran puisi di sekolah dasar. Aspek yang akan divalidasi adalah aspek pembelajaran dan materi. Sedangkan ahli media dalam penelitian ini adalah ahli multimedia yang akan memvalidasi aspek penyajian informasi dan visualisasinya. Ahli kebahasaan akan memvalidasi aspek-aspek kebahasaan dalam media yang dikembangkan.

3.2.4. Tahap Implementasi (*Implemetation*)

Tahap ini peneliti mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa (Branch, 2009). Produk akan diimplementasikan sesuai dengan situasi nyata yaitu saat pembelajaran di kelas. Kegiatan dimulai dari menyiapkan siswa, pengenalan produk, menyiapkan perangkat dan koneksi yang dibutuhkan, memberikan waktu kepada partisipan untuk mengamati media pembelajaran telah dibuat. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesulitan siswa, dan menghasilkan *output* kompetensi berupa meningkatnya hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi.

3.2.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya adalah siswa kelas IV sekolah dasar sebagai sasaran utama pengguna media pembelajaran yang

dikembangkan oleh peneliti, guru kelas ataupun guru Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar sebagai tenaga pengajar yang akan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti, ahli materi yang akan memvalidasi media yang dikembangkan peneliti dari aspek materi dan pembelajaran, ahli multimedia yang akan memvalidasi media yang dikembangkan oleh peneliti dari aspek penyajian informasi dan visualisasinya, serta ahli bahasa yang akan memvalidasi media yang dikembangkan peneliti berdasarkan aspek-aspek kebahasaan.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini diantaranya adalah wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes.

3.4.1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada di dalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada didalam kelas serta kebutuhan apa saja yang diperlukan di dalam kelas. Subjek yang diwawancarai oleh peneliti adalah guru kelas IV sekolah dasar. Peneliti melakukan wawancara sebagai studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

3.4.2. Observasi

Proses obeservasi bertujuan untuk mengetahui sarana prasarana yang ada disekolah untuk mempertimbangkan kemungkinan penerapan media yang dikembangkan oleh peneliti, serta kondisi faktual siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran mengenai puisi. Proses observasi ini dilakukan saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar serta dalam rangkaian proses pengimplementasian media pembelajaran.

3.4.3. Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan bertujuan untuk memenuhi data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengambilan dokumentasi dilakukan pada saat observasi awal, uji coba produk media pembelajaran, serta pengimplementasian pada sasaran pengguna media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu siswa kelas IV sekolah dasar.

3.4.4. Penilaian Validasi Ahli

Penilaian validasi digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli. Angket validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai media yang dikembangkan. Angket ini ditujukan pada 1 ahli materi, 1 Ahli bahasa, dan 1 ahli media.

3.4.5. Lembar Penilaian

Lembar penilaian berisikan butir-butir penilaian yang mengacu pada aspek-aspek yang dinilai oleh peneliti dalam menilai hasil menulis kreatif puisi siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran “Gamesi” yang dikembangkan oleh peneliti.

3.5 Instrumen Penilaian

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dan diperoleh menggunakan pedoman wawancara, pedoman tes dan lembar penilaian.

3.5.1. Pedoman Wawancara

Dalam melakukan proses wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara yang berfungsi sebagai panduan bagi peneliti untuk memandu percakapan tentang topik penelitian. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang membentuk penjelasan dasar. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur. Berikut merupakan pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber sebagai berikut:

Tabel 3.5.1. 1 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jumlah Butir	No Item
1.	Apakah semua peserta didik sudah memahami materi pembelajaran tentang puisi?	1	1
2.	Apakah semua peserta didik sudah dapat menulis puisi?	1	2

3.	Apakah semua peserta didik sudah dapat menggunakan diksi dalam menulis puisi?	1	3
4.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi puisi?	1	4
5.	Media apakah yang Bapak/Ibu gunakan dalam menyampaikan materi puisi?	1	5
6.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu selama ini?	1	6
7.	Apakah peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran?	1	7
8.	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi puisi?	1	8
9.	Media digital apa yang sudah Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi puisi?	1	9
10.	Apakah perlu mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil menulis kreatif peserta didik dalam menulis puisi?	1	10
11.	Apakah fasilitas di sekolah ini memadai untuk menggunakan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari?	1	11

3.5.2. Lembar Validasi

a. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.5.2. 1 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi Bahasa Indonesia (Modifikasi aspek BSNP (Purwono, 2008))

Kriteria	Indikator	Butir Penilaian	Skor Maksimal
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan KD	1. Isi materi sesuai dengan KD	5
		2. Media pembelajaran memuat HOTS	5
	Keakuratan materi	3. Keakuratan gambar	5
		4. Keakuratan makna	5
		5. Kesesuaian materi dengan jenjang kelas siswa	5
	Mendorong keingintahuan	6. Mendorong rasa ingin tahu siswa	5
Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	7. Konsep berurutan	5
	Penyajian Pembelajaran	8. Keterlibatan peserta didik	5
		9. Materi terbaca jelas saat disajikan	5
		10. Media pembelajaran mendukung pembelajaran lebih bermakna	5
Aspek Penilaian Kontekstual	Makna puisi dalam	11. Memiliki makna yang relevan dengan kehidupan sehari-	5

	kehidupan sehari-hari	hari dalam konsep berpuisi	
Skor Maksimal			55

b. Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.5.2. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor					Komentar dan Saran Perbaikan
			1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB	
A. Aspek Kelayakan Isi								
1	Kesesuaian dengan KD	Kesesuaian materi dengan KD						
		Media pembelajaran memuat HOTS						
2	Keakuratan Materi	Keakuratan gambar						
		Keakuratan makna						
		Kesesuaian materi dengan jenjang kelas IV						
3	Mendorong keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu siswa						
B. Aspek Kelayakan Penyajian								
1	Teknik Penyajian	Konsep berurutan						
2	Teknik Penyajian	Keterlibatan peserta didik						

		Materi terbaca jelas saat disajikan						
		Bahan ajar mendukung pembelajaran lebih bermakna						
C. Aspek Penilaian Kontekstual								
1	Makna puisi dalam kehidupan sehari-hari	Memiliki makna yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dalam konsep berpuisi						

c. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.5.2. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Maksimal
Kelayakan Bahasa	Lugas	Ketepatan struktur kalimat.	5
		Kalimat yang digunakan efektif dan mudah dipahami	5
		Penulisan istilah sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia	5
	Komunikatif	Kalimat yang disampaikan komunikatif dan menarik	5
		Kalimat yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk memahami instruksi dalam media	5

	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar	5
		Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional siswa kelas IV sekolah dasar	5
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Kesesuaian ejaan pada kalimat yang digunakan	5
		Kesesuaian tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar pada kalimat yang digunakan	5
Skor Maksimal			45

d. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.5.2. 4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor					Komentar dan Saran Perbaikan
			1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB	
A. Aspek Kelayakan Bahasa								
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat						
		Kalimat yang digunakan efektif dan mudah dipahami						
		Penulisan istilah sesuai dengan						

		Kamus Besar Bahasa Indonesia						
2	Komunikatif	Kalimat yang disampaikan komunikatif dan menarik						
		Kalimat yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk memahami intruksi dalam media						
3	Kesesuaian dengan Peserta Didik	Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar						
		Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional siswa kelas IV sekolah dasar						
4	Dialogis dan Interaktif	Kesesuaian ejaan pada kalimat yang digunakan						
		Kesesuaian tata Bahasa Indonesia						

		yang baik dan benar pada kalimat yang digunakan						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

e. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3.5.2. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Butir Penilaian	Skor Maksimal
Aspek kelayakan kegrafikan	Ukuran tampilan layar dalam Media Pembelajaran	Ukuran layar sesuai dengan <i>device</i> yang digunakan dan dapat dilihat dengan jelas	5
	Desain isi Media Pembelajaran	Tata letak gambar dan teks bacaan konsisten	5
		Gambar dari setiap halaman kreatif dan dinamis	5
		Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa untuk dituangkan menjadi sebuah puisi	5
Aspek kelayakan bahasa	Kejelasan	Pola kalimat yang digunakan jelas	5
		Jenis <i>font</i> dan ukuran tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran proporsional	5
	Kesesuaian kaidah bahasa	Ketepatan ejaan	5

Aspek kelayakan penggunaan	Kepraktisan bahan ajar	Dapat diakses oleh siswa tidak terbatas waktu dan tempat	5
		Instruksi penggunaan mudah dipahami oleh siswa	5
Skor Maksimal			45

f. Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3.5.2. 6 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor					Komentar dan Saran Perbaikan
			1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB	
A. Aspek Kelayakan Kegrafikan								
1	Ukuran tampilan layer dalam media pembelajaran	Ukuran layer sesuai dengan <i>device</i> yang digunakan dan dapat dilihat dengan jelas.						
2	Desain isi media pembelajaran	Tata letak gambar dan teks bacaan konsisten						
		Gambar dari setiap halaman kreatif dan dinamis						
		Gambar yang digunakan media						

		pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa untuk dituangkan menjadi sebuah puisi						
B. Aspek Kelayakan Bahasa								
1	Kejelasan	Pola kalimat yang digunakan jelas.						
		Jenis <i>font</i> dan ukuran tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran proporsional						
2	Kesesuaian kaidah bahasa	Ketepatan ejaan						
C. Aspek Kelayakan Penggunaan								
1	Kepraktisan bahan ajar	Dapat diakses oleh siswa tidak terbatas waktu dan tempat						
		Intruksi penggunaan mudah dipahami oleh siswa						

3.5.3. Lembar Penilaian

a. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi

Lembar penilaian ini mengacu pada 4 aspek penilaian hasil menulis kreatif menurut Pranoto (2004:10-12).yang kemudian dikombinasikan dengan lima aspek penilaian menulis puisi yang disusun oleh Wahyudi.D (2016).

Tabel 3.5.3. 1 Kisi Kisi Lembar Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi

Aspek Menulis Kreatif	Aspek Menulis Puisi	Butir Penilaian	Skor Maksimal
Penguasaan Bahasa dan Cara Menulis	Kepaduan antar baris dan bait	1. Mampu menulis puisi dengan gagasan tiap bait jelas- dan susunan baris teratur	5
		2. Mampu memadukan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.	5
	Gaya Bahasa	3. Mampu menggunakan gaya bahasa yang sesuai dalam puisi yang dibuat.	5
	Rima	4. Mampu menggunakan rima dalam puisi yang dibuat dengan tepat.	5
Kaya Kosa Kata	Kesesuaian pemilihan kata (Diksi)	5. Mampu memilih kata kiasan yang bermakna dalam puisi yang dibuat	5
Mengelola Daya Imajinasi	Kesesuaian tema, judul, dan isi	6. Mampu menyesuaikan tema puisi yang sesuai dengan gambar yang dipilih dalam media pembelajaran.	5

		7. Mampu mengembangkan, menambah, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema.	5
Memiliki Akar dan Wawasan	Makna / amanat puisi	8. Adanya amanat yang bermakna, jelas, dan mudah dipahami dalam puisi yang dibuat.	5
Skor Total			40

b. Instrumen Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi

Tabel 3.5.3. 2 Instrumen Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi

No	Nama Siswa	Butir Penilaian								Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											

c. Rubrik Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi

Tabel 3.5.3. 3 Rubrik Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi

Aspek Menulis Kreatif	Aspek Menulis Puisi	Butir Penilaian	Indikator Penilaian	Skor (Max)
Penguasaan Bahasa dan Cara Menulis	Kepaduan antar baris dan bait	1. Mampu menulis puisi dengan gagasan tiap bait jelas- dan susunan baris teratur	Sangat Baik: Mampu menulis puisi dengan gagasan yang jelas dan saling berkesinambungan antar barisnya.	5
			Baik: Mampu menulis puisi dengan gagasan yang jelas dan saling berkesinambungan antar barisnya namun puisi tidak lebih dari 2 bait.	4
			Cukup: Mampu menulis puisi dengan gagasan yang jelas namun antar bait kurang	3

			memiliki kesinambungan.	
			Kurang: Mampu menulis puisi dengan gagasan yang jelas namun baris dan baitnya kurang berkesinambungan.	2
			Sangat Kurang: Mampu menulis puisi namun gagasan kurang jelas dan tidak ada kesinambungan antar kata dan baitnya.	1
		2. Mampu memadukan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.	Sangat Baik: Mampu memadukan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.	5
			Baik: Tiap baris dan bait memiliki makna namun kurang	4

			berkesinambungan satusamalain	
			Cukup: Tiap baitnya memiliki makna namun tidak berkesinambungan dengan bait-bait lainnya	3
			Kurang: Tiap barisnya memiliki makna namun tidak berkesinambungan dengan bait puisinya	2
			Sangat Kurang: Bait dan baris tidak memiliki makna mendalam dan tidak berkesinambungan.	1
	Gaya Bahasa	3. Mampu menggunakan gaya bahasa yang sesuai dalam puisi yang dibuat.	Sangat Baik : Mampu menuliskan 3 gaya baya Bahasa.	5
			Baik :	4

			Mampu menuliskan 2-3 gaya Bahasa.	
			Cukup : Mampu menuliskan 1-2 gaya Bahasa.	3
			Kurang : Mampu menuliskan 1 gaya Bahasa.	2
			Sangat Kurang : Tidak mampu menulis gaya Bahasa.	1
	Rima	4. Mampu menggunakan rima dalam puisi yang dibuat dengan tepat.	Sangat Baik: Adanya penggunaan 3 hingga lebih rima yang sangat menarik pada puisi.	5
			Baik : Adanya 2-3 rima yang sangat menarik pada puisi.	4
			Cukup : Adanya 1-2 rima yang menarik pada puisi.	3

			Kurang : Adanya 1 rima yang menarik pada puisi.	2
			Sangat Kurang : Tidak adanya rima pada puisi.	1
Kaya Kosa Kata	Kesesuaian pemilihan kata (Diksi)	5. Mampu memilih kata kiasan yang bermakna dalam puisi yang dibuat	Sangat Baik : Siswa Mampu memilih kata sesuai dengan situasi yang digambarkan dalam puisi dengan sangat baik.	5
			Baik : Siswa Mampu memilih kata sesuai dengan situasi yang digambarkan dalam puisi dengan baik.	4
			Cukup : Siswa Mampu memilih kata sesuai dengan situasi yang digambarkan dalam puisi	3

			dengan cukup baik.	
			Kurang : Siswa mampu memilih kata tetapi tidak sesuai dengan situasi yang digambarkan.	2
			Sangat Kurang : Siswa kurang mampu memilih kata.	1
Mengola Daya Imajinasi	Kesesuaian Tema, Judul, dan Isi	6. Mampu menyesuaikan tema, judul, dan isi puisi yang sesuai dengan gambar yang dipilih dalam media pembelajaran.	Sangat Baik: Mampu memilih gambar, menentukan tema, dan judul yang sesuai, serta membuat isi puisi yang sesuai	
			Baik: Mampu memilih gambar, menentukan tema dan judul yang sesuai, namun isi puisi kurang sesuai	
			Cukup:	

			Mampu memilih gambar dan menentukan tema namun judul dan isi puisi kurang sesuai	
			Kurang: Mampu memilih gambar, namun tema, judul, dan isi puisi kurang sesuai dengan gambar yang dipilih	
			Sangat Kurang: Tidak mampu memilih gambar dan tidak mampu membuat puisi dengan tema, judul, dan isi yang sesuai	
		7. Mampu mengembangkan, menambahkan, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema	Sangat Baik: Mampu mengembangkan , menambahkan, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema	

			Baik: Mampu mengembangkan suatu gagasan berdasarkan tema namun kurang kaya dalam penambahannya	
			Cukup: Mampu mengembangkan suatu gagasan menjadi sebuah puisi	
			Kurang: Kurang mampu mengembangkan gagasan menjadi sebuah puisi	
			Sangat Kurang: Tidak mampu mengembangkan gagasan menjadi sebuah puisi	
Memiliki Akar dan Wawasan	Makna / Amanat Puisi	8. Adanya amanat yang bermakna, jelas, dan mudah dipahami dalam puisi yang dibuat	Sangat Baik: Adanya penyampaian amanat sangat jelas dan mudah dipahami	5
			Baik:	

			Adanya penyampaian amanat jelas dan mudah dipahami	
			Cukup: Adanya penyampaian amanat cukup jelas dan mudah dipahami	
			Kurang: Adanya penyampaian amanat tidak jelas dan kurang dimengerti	
			Sangat Kurang: Tidak adanya amanat dalam puisi	
Skor Maksimal				40

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada tahap ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dianalisis pada penelitian ini adalah data yang mendeskripsikan hasil dari pengembangan Media Pembelajaran GAMESI. Adapun data kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran GAMESI yang dikembangkan berdasarkan validasi para ahli serta mengetahui hasil implementasi Media Pembelajaran GAMESI pada materi puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa kelas IV sekolah dasar dalam menulis puisi.

3.6.1. Analisis Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif ini didapatkan hasilnya dari proses wawancara kepada guru, observasi pembelajaran disekolah dan saran validator. Analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kuantitatif yang berupa tanggapan, kritik serta saran perbaikan dan revisi produk pengembangan media pembelajaran “GAMESI”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data milik Miles & Huberman mengenai triangulasi data. Data-data ini diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian, tepatnya pada saat melakukan analisis kebutuhan di sekolah dasar serta pada tahap implementasi. Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif:

1. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah tentang pembelajaran mengenai puisi di kelas IV sekolah dasar, ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang menunjang, dan aktivitas yang dilakukan peserta didik beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran “Gamesi” dan aktivitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

Muhammad Syam Axmal, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI” BERBASIS QUIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

3.6.1. Analisis Data Kuantitatif

1. Analisis Kelayakan Produk

Data Kuantitatif pada penelitian ini berupa hasil kuisioner dari validasi ahli materi Bahasa Indonesia, ahli media, ahli Bahasa serta untuk mengolah data *pre test* dan *post test* untuk mengukur hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi. Sehingga kita dapat mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dan peningkatan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi.

Adapun data yang bersifat kuantitatif dengan pendekatan analisis statistik secara umum akan menggunakan teknik Skala Likert dalam pemberian skor yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini dengan interval skor 1 hingga 5. Skor satu merupakan skor terendah dan 5 merupakan skor tertinggi. Menurut Sugiyono (2014: 132) pengertian Skala Likert adalah sebagai berikut: “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social”. Terdapat lima kategori pada skala likert yang digunakan, dan setiap kategori memiliki skornya sendiri. Dibawah ini adalah tabel penilaian skala likert:

Tabel 3.6.1. 1 Tabel Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	1	Tidak Baik
2.	2	Kurang Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	4	Baik
5.	5	Sangat Baik

Selanjutnya untuk mengetahui hasil yang diperoleh, maka skor yang diperoleh perlu diolah untuk mendapatkan hasil persentase yang dapat diukur. Perhitungan tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

Skor Ideal : Skor tertinggi setiap butir pertanyaan x jumlah responden x jumlah butir pertanyaan

Kemudian setelah mendapatkan nilai persentase validitas produk menggunakan rumus tersebut, maka nilai tersebut akan diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6.1. 2 Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan

No	Persentase	Kriteria Validasi
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Kurang
5.	0-20%	Kurang Sekali

Sumber: (Arikunto (2010, hlm. 35))

Media pembelajaran dikatakan efektif untuk digunakan apabila setelah melalui Uji didapatkan skor dengan nilai minimal 81% (dalam Zulfiana, 2022). Skor *N-gain* yaitu skor *post test* peserta didik dikurangi skor *pre test* peserta didik hasil skor tersebut kemudian dibagi dengan hasil skor ideal atau 100 yang dikurangi skor *pre-test* peserta didik. Media pembelajaran “Gamesi” dapat dikatakan efektif dan dapat meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi apabila perhitungan *N-gain score* lebih besar dari 81% yang dihitung dari nilai *pre test* dan *posttest* peserta didik.

2. Analisis Efektivitas Penggunaan Produk

Berdasarkan lembar penilaian yang sudah disusun oleh peneliti, kemudian peneliti akan melakukan penilaian sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pengimplementasian media pembelajaran yang dikembangkan. Skor setiap siswa ditentukan dengan menghitung nilai yang didapatkan berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Skor yang diperoleh tersebut kemudian diubah menjadi nilai dengan ketentuan berikut:

$$\text{Nilai Peserta didik} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai peserta didik, untuk menghitung kategori dari efektivitas media pembelajaran “Gamesi” berbasis quizizz untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi dapat dilakukan dengan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *N-gain* dalam (Meltzer, 2002) sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun kategori efektivitas dari *N-gain* (Arikunto S. , 2013) sebagai berikut:

Tabel 3.6.1. 3 Kategori Efektivitas N-gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

3. Analisis Penilaian Hasil Menulis Kreatif Siswa

Berdasarkan lembar penilaian yang sudah disusun oleh peneliti, kemudian peneliti akan melakukan penilaian sebelum dan sesudah pengimplementasian media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian tersebut menggunakan skala likert yang berisi skala 1 hingga 5 yang disetiap kategorinya memiliki makna sebagai berikut:

Tabel 3.6.1. 4 Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	1	Tidak Baik
2.	2	Kurang Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	4	Baik
5.	5	Sangat Baik

Kategori-kategori tersebut memiliki makna yang berbeda untuk setiap butir penilaian, maka proses penilaian perlu mengacu pada rubrik penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Kemudian peneliti menghitung skor hasil menulis kreatif siswa berdasarkan lembar penilaian tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Data hasil tes hasil menulis kreatif siswa yang diolah dengan melakukan perhitungan persentase skor yang didapatkan siswa terhadap masing-masing indikator menulis kreatif puisi akan diklasifikasikan menjadi lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Kategori tersebut dapat dilihat berdasarkan interpretasi menurut Riduwan (2010:41) pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6.1. 5 Kategori Penilaian Hasil Menulis Kreatif Menulis Puisi

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Tidak Baik