

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing

		FIP-UPI-F-AKM-08-Rev.00
	KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA NOMOR : 1722/UN40.F1.D1/TD.07/2023 TENTANG : PENGANGKATAN PEMBIMBING PENYUSUNAN SKRIPSI/KARYA ILMIAH*) DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA	
Memperhatikan	: Surat permohonan Ketua Departemen/Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI Nomor : 1722/UN40.F1.D1/TD.07/2023 Tanggal 28 Februari 2023 tentang usul pengangkatan pembimbing dalam rangka penyusunan skripsi/karya ilmiah pada Departemen/Program Studi tersebut.	
Mengingat	: 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; 4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; 5. Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta UPI; 6. Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 014 tahun 2022 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2022;	
Menimbang	: Bahwa untuk pelayanan bimbingan penyusunan skripsi/karya ilmiah dipandang perlu diterbitkan Surat Keputusan Dekan tentang Pengangkatan Pembimbing Penyusunan Skripsi/Karya Ilmiah.	
	MEMUTUSKAN	
Menetapkan	: KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING PENYUSUNAN SKRIPSI/KARYA ILMIAH	
Pertama	: Mengangkat Dosen yang tercantum dibawah ini sebagai pembimbing penyusunan skripsi/karya ilmiah : a. Pembimbing I Nama : Dr. Rina Heryani, M.Pd. NIP : 19720512 199802 2 001 b. Pembimbing II Nama : Dwi Heryanto, M.Pd NIP : 19770827 200812 1 001	
Kedua	: Mahasiswa terbimbing : a. Nama : Muhammad Syam Axmal b. NIM : 1902307 c. Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jalur penyelesaian studi yang dipilih yaitu skripsi/karya ilmiah dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>GAMESI</i> Berbasis <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	
Ketiga	: Kepada para pembimbing skripsi/karya ilmiah diberikan tunjangan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Surat keputusan ini berlaku sampai dengan 6 (enam) bulan dari sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diadakan perubahan dan perbaikan sebagaimana mestinya.	
	<p>Ditentukan di : BANDUNG Tanggal : 28 Februari 2023 Dekan, Dr. Dekan Ketua Departemen/Program Studi Akademik, FIP UPI</p> 	

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Dr. Setiabudhi Nomor 229 Bandung 40154
Telepon: (022) 2013163 – 2013164 Faksimile: (022) 2013651
Laman: <https://fip.upi.edu>; e-mail: fip@upi.edu

Nomor : 1722/UN40.F1.D1/TD.07/2023
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : Permohonan izin penelitian

28 Februari 2023

Yth. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bandung

Dengan hormat kami sampaikan permohonan izin mengadakan penelitian dari mahasiswa Program Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia sebagai berikut :

Nama : Muhammad Syam Axmal
NIM : 1902307
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *GAMESI* Berbasis *Quizizz* untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Rina Heryani, M.Pd.
2. Dwi Heryanto, M.Pd

Yang bersangkutan bermaksud untuk mengadakan penelitian pada SDN Palintangjaya Ujungberung Kabupaten Bandung; melalui Wawancara, Observasi, ataupun Penyebaran Angket yang dilaksanakan mulai Februari 2023 sampai dengan Agustus 2023

Penelitian tersebut dilaksanakan dalam rangka memenuhi data sebagai bahan penulisan Skripsi/Karya Ilmiah.

Sebagai bahan pertimbangan terlampir kami sampaikan :

1. Proposal Penelitian 1 (satu) eksemplar;
2. Foto copy Kartu Mahasiswa.

Sekaitan dengan hal itu, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan penelitian tersebut.

Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Yth. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat;
2. Ketua Departemen/Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Lembar Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil menulis kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Rina Heryani, M.Pd.
2. Dwi Heryanto, M.Pd.

Penyusun : Muhammad Syam Axmal

Validator :

Tanggal Validasi :

A. Tujuan

Penggunaan angket validasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini ditujukan kepada dosen ahli materi.
2. Tujuan lembar penilaian ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Adapun keterangan penilaiannya adalah sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
4. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

5. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket validasi terhadap media pembelajaran ini. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

C. Instrumen Penilaian

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						

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) dibawah ini berdasarkan hasil Penilaian terhadap **Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil menulis kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

- **Layak digunakan tanpa revisi**
- **Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran**
- **Tidak layak digunakan**

Bandung,
Ahli Materi,

NIP.

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Lembar Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "GAMESI" Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Rina Heryani, M.Pd.
2. Dwi Heryanto, M.Pd.

Penyusun : Muhammad Syam Axmal

Validator : Evi Rahmawati, M.Pd.

Tanggal Validasi : 23 Agustus 2023

A. Tujuan

Penggunaan angket validasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini ditujukan kepada dosen ahli materi.
2. Tujuan lembar penilaian ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Adapun keterangan penilaiannya adalah sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
4. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

5. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket validasi terhadap media pembelajaran ini. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

C. Instrumen Penilaian

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				✓

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) dibawah ini berdasarkan hasil Penilaian terhadap **Media Pembelajaran Interaktif "GAMESI" Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak digunakan

Bandung, 23 Agustus 2023
Ahli Materi,



Evi Rahmawati, M.Pd.
NIP. 920200119920609201

Lampiran 5 Lembar Angket Ahli Bahasa

Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil menulis kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Rina Heryani, M.Pd.
2. Dwi Heryanto, M.Pd.

Penyusun : Muhammad Syam Axmal

Validator :

Tanggal Validasi :

A. Tujuan

Penggunaan angket validasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

B. Petunjuk Pengisian

6. Lembar penilaian ini ditujukan kepada dosen ahli bahasa.
7. Tujuan lembar penilaian ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Adapun keterangan penilaiannya adalah sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
9. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

10. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket validasi terhadap media pembelajaran ini. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor					Komentar dan Saran Perbaikan
			1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB	
D. 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						

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) dibawah ini berdasarkan hasil Penilaian terhadap **Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Menulis Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

- **Layak digunakan tanpa revisi**
- **Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran**
- **Tidak layak digunakan**

Bandung,
Ahli Bahasa,

NIP.

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Rina Heryani, M.Pd.
2. Dwi Heryanto, M.Pd.

Penyusun : Muhammad Syam Axmal

Validator : Evi Rahmawati, M.Pd.

Tanggal Validasi : 23 Agustus 2023

A. Tujuan

Penggunaan angket validasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini ditujukan kepada dosen ahli bahasa.
2. Tujuan lembar penilaian ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Adapun keterangan penilaiannya adalah sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
4. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

5. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket validasi terhadap media pembelajaran ini. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

C. Instrumen Penilaian

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				✓	

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) dibawah ini berdasarkan hasil Penilaian terhadap **Media Pembelajaran Interaktif "GAMESI" Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak digunakan

Bandung, 23 Agustus 2023
Ahli Bahasa,



Evi Rahmawati, M. Pd

NIP. 920200119920609201

Lampiran 7 Lembar Angket Ahli Media

Lembar Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil menulis kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.
2. Dwi Heryanto, M.Pd.

Penyusun : Muhammad Syam Axmal

Validator :

Tanggal Validasi :

D. Tujuan

Penggunaan angket validasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

E. Petunjuk Pengisian

11. Lembar penilaian ini ditujukan kepada dosen ahli media.
12. Tujuan lembar penilaian ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
13. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Adapun keterangan penilaiannya adalah sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
14. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

15. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket validasi terhadap media pembelajaran ini. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

F. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor					Komentar dan Saran Perbaikan
			1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB	
E. Aspek Kelayakan Keagrafikan								
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						
F. 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						

G. Aspek Kelayakan Penggunaan							
1	Kepraktisan bahan ajar	Dapat diakses oleh siswa tidak terbatas waktu dan tempat					
		Intruksi penggunaan mudah dipahami oleh siswa					

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) dibawah ini berdasarkan hasil Penilaian terhadap **Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil menulis kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

- **Layak digunakan tanpa revisi**
- **Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran**
- **Tidak layak digunakan**

Bandung,
Ahli Media,

NIP.

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media

Lembar Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "GAMESI" Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.
2. Dwi Heryanto, M.Pd.

Penyusun : Muhammad Syam Axmal

Validator : ARI ANAS MABURRA, M.Pd

Tanggal Validasi : 22 Agustus 2023

A. Tujuan

Penggunaan angket validasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini ditujukan kepada dosen ahli media.
2. Tujuan lembar penilaian ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Adapun keterangan penilaiannya adalah sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
4. Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

5. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket validasi terhadap media pembelajaran ini. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

C. Instrumen Penilaian

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					✓	

Lampiran 9 Instrumen Penilaian Hasil Kreatif Menulis 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

Lampiran 10 Rubrik Penilaian Hasil Kreatif Menulis 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 memiliki kesinambungan.	3
			Kurang:	2

			Mampu menulis puisi dengan gagasan yang jelas namun baris dan baitnya kurang berkesinambungan.	
			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 berkesinambungan satusamalain	4
			Cukup:	3

			Tiap baitnya memiliki makna namun tidak berkesinambungan dengan bait-bait lainnya	
			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 : Mampu menuliskan 2-3 gaya Bahasa.	4
			Cukup :	3

			Mampu menuliskan 1-2 gaya Bahasa.	
			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 dengan cukup baik.	3
			Kurang :	2

			Siswa mampu memilih kata tetapi tidak sesuai dengan situasi yang digambarkan.	
			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	5
			Baik: Mampu memilih gambar, menentukan tema dan judul yang sesuai, namun isi puisi kurang sesuai	4
			Cukup: Mampu memilih gambar dan menentukan	3

			tema namun judul dan isi puisi kurang sesuai	
			Kurang: Mampu memilih gambar, namun tema, judul, dan isi puisi kurang sesuai dengan gambar yang dipilih	2
			Sangat Kurang: Tidak mampu memilih gambar dan tidak mampu membuat puisi dengan tema, judul, dan isi yang sesuai	1
		7. Mampu mengembangkan, menambahkan, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema	Sangat Baik: Mampu mengembangkan , menambahkan, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema	5
			Baik: Mampu mengembangkan	4

			suatu gagasan berdasarkan tema namun kurang kaya dalam penambahannya	
			Cukup: Mampu mengembangkan suatu gagasan menjadi sebuah puisi	3
			Kurang: Kurang mampu mengembangkan gagasan menjadi sebuah puisi	2
			Sangat Kurang: Tidak mampu mengembangkan gagasan menjadi sebuah puisi	1
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	4

			amanat jelas dan mudah dipahami	
			Cukup: Adanya penyampaian amanat cukup jelas dan mudah dipahami	3
			Kurang: Adanya penyampaian amanat tidak jelas dan kurang dimengerti	2
			Sangat Kurang: Tidak adanya amanat dalam puisi	1
Skor Maksimal				40

Lampiran 11 Lembar Penilaian Hasil Kreatif Menulis Puisi

Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Kreatif Menulis Puisi

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil menulis kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Dosen	:	1. Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing	:	2. Dwi Heryanto, M.Pd.
Penyusun	:	
Penilai	:	
Tanggal Validasi	:	

A. Tujuan

Penilaian hasil menulis kreatif puisis siswa ini dilakukan untuk mengetahui nilai dari hasil menulis kreatif puisi siswa ketika menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini ditujukan pada peneliti sebagai penilai utama berkolaborasi dengan guru kelas IV di sekolah yang bersangkutan.
2. Bapak/ Ibu dapat memberikan nilai dengan cara memberikan angka dari 1 hingga 5 pada kolom yang telah disediakan dengan skor terendah adalah satu dan skor tertinggi adalah lima. Adapun kategori penilaiannya adalah sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Deskripsi dari masing-masing kategori berbeda pada setiap butirnya sesuai dengan rubrik penilaian yang telah disusun oleh peneliti.

3. Bapak/ Ibu dapat memberikan saran dan perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

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											

Lampiran 12 Hasil Penilaian Hasil Kreatif Menulis Puisi

Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Kreatif Menulis Puisi

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil menulis kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Dosen	:	3. Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing	:	4. Dwi Heryanto, M.Pd.
Penyusun	:	Muhammad Syam Axmal
Penilai	:	Ibu Yanti Puspita, S.Pd. dan M Syam Axmal
Tanggal Validasi	:	

D. Tujuan

Penilaian hasil menulis kreatif puisis siswa ini dilakukan untuk mengetahui nilai dari hasil menulis kreatif puisi siswa ketika menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

E. Petunjuk Pengisian

4. Lembar penilaian ini ditujukan pada peneliti sebagai penilai utama berkolaborasi dengan guru kelas IV di sekolah yang bersangkutan.
5. Bapak/ Ibu dapat memberikan nilai dengan cara memberikan angka dari 1 hingga 5 pada kolom yang telah disediakan dengan skor terendah adalah satu dan skor tertinggi adalah lima. Adapun kategori penilaiannya adalah sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

Deskripsi dari masing-masing kategori berbeda pada setiap butirnya sesuai dengan rubrik penilaian yang telah disusun oleh peneliti.

6. Bapak/ Ibu dapat memberikan saran dan perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

F. Instrumen Penilaian

No	Nama Siswa	Butir Penilaian								Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AR	4	5	5	5	5	4	4	4	36	90
2	APR	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
3	APN	5	5	4	4	5	5	5	4	37	93
4	AMA	5	4	5	5	5	4	4	4	36	90
5	BMY	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
6	DS	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
7	DM	5	5	4	4	4	5	4	3	34	85
8	DRS	5	5	5	4	5	5	5	4	38	95
9	DNT	5	4	5	5	4	5	4	4	36	90
10	DND	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
11	GRJ	5	5	5	4	4	4	4	3	34	85
12	HZDA	5	4	5	5	5	4	4	3	35	88
13	HNW	5	5	4	4	4	5	5	4	36	90
14	IS	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
15	IY	4	4	5	5	5	5	5	5	38	95
16	MA	5	4	4	5	5	5	4	4	36	90
17	MRM	4	4	4	5	5	5	4	3	34	85
18	NPR	5	5	5	4	4	4	4	4	35	88
19	NNR	5	4	4	4	5	5	5	4	36	90
20	NY	5	5	5	5	5	4	4	3	36	90

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 memiliki kesinambungan.	3
			Kurang: Mampu menulis puisi dengan	2

			gagasan yang jelas namun baris dan baitnya kurang berkesinambungan.	
			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 berkesinambungan satusamalain	4
			Cukup: Tiap baitnya memiliki makna namun tidak	3

			berkesinambungan dengan bait-bait lainnya	
			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 : Mampu menuliskan 2-3 gaya Bahasa.	4
			Cukup : Mampu menuliskan 1-2 gaya Bahasa.	3
			Kurang :	2

			Mampu menuliskan 1 gaya Bahasa.	
			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 dengan cukup baik.	3
			Kurang : Siswa mampu memilih kata tetapi tidak sesuai dengan	2

			situasi yang digambarkan.	
			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	5
			Baik: Mampu memilih gambar, menentukan tema dan judul yang sesuai, namun isi puisi kurang sesuai	4
			Cukup: Mampu memilih gambar dan menentukan tema namun judul dan isi puisi kurang sesuai	3

			<p>Kurang: Mampu memilih gambar, namun tema, judul, dan isi puisi kurang sesuai dengan gambar yang dipilih</p>	2
			<p>Sangat Kurang: Tidak mampu memilih gambar dan tidak mampu membuat puisi dengan tema, judul, dan isi yang sesuai</p>	1
		7. Mampu mengembangkan, menambahkan, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema	<p>Sangat Baik: Mampu mengembangkan , menambahkan, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema</p>	5
			<p>Baik: Mampu mengembangkan suatu gagasan berdasarkan tema namun kurang kaya</p>	4

			dalam penambahannya	
			Cukup: Mampu mengembangkan suatu gagasan menjadi sebuah puisi	3
			Kurang: Kurang mampu mengembangkan gagasan menjadi sebuah puisi	2
			Sangat Kurang: Tidak mampu mengembangkan gagasan menjadi sebuah puisi	1
2Memiliki 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	4
			Cukup: Adanya penyampaian	3

			amanat cukup jelas dan mudah dipahami	
			Kurang: Adanya penyampaian amanat tidak jelas dan kurang dimengerti	2
			Sangat Kurang: Tidak adanya amanat dalam puisi	1

Lampiran 13 Pedoman Wawancara

Instrumen Wawancara Guru

Nama Guru :

Nama Sekolah :

Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah semua peserta didik sudah memahami materi pembelajaran tentang puisi?	
2.	Apakah semua peserta didik sudah dapat menulis puisi?	
3.	Apakah semua peserta didik sudah dapat menggunakan diksi dalam menulis puisi?	
4.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi puisi?	
5.	Media apakah yang Bapak/Ibu gunakan dalam menyampaikan materi puisi?	
6.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu selama ini?	
7.	Apakah siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran?	

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

8.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengenai materi puisi?	
9.	Media digital apa yang sudah Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi puisi?	
10.	Apakah perlu mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil menulis kreatif peserta didik dalam menulis puisi?	
11.	Apakah fasilitas di sekolah ini memadai untuk menggunakan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari?	

Bandung,
Guru,

2023

Lampiran 14 Hasil Wawancara

Instrumen Wawancara Guru

Nama Guru : Ibu Yanti Puspita S.Pd.

Nama Sekolah : SDN Palintangjaya

Tanggal : 5 Januari 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah semua peserta didik sudah memahami materi pembelajaran tentang puisi?	Pada dasarnya seluruh siswa memahami, hanya saja balik lagi kepada setiap individu siswa
2.	Apakah semua peserta didik sudah dapat menulis puisi?	Ya, untuk sebagian besar siswa sudah dapat menulis puisi walaupun kebanyakan masih harus dibimbing secara individu
3.	Apakah semua peserta didik sudah dapat menggunakan diksi dalam menulis puisi?	Untuk beberapa siswa ada yang sudah menggunakan diksi
4.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi puisi?	Kadang-kadang
5.	Media apakah yang Bapak/Ibu gunakan dalam menyampaikan materi puisi?	Ya paling untuk media memanfaatkan apa yang ada di dalam kelas saja
6.	Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh Bapak/Ibu selama ini?	Cukup baik
7.	Apakah siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran saat	Sebgian besar siswa aktif

Muhammad Syam Axmal, 2023

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

	menggunakan media pembelajaran?	
8.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengenai materi puisi?	Sejauh ini masih jarang sekali media digital
9.	Media digital apa yang sudah Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi puisi?	Ya paling <i>google classroom</i>
10.	Apakah perlu mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil menulis kreatif peserta didik dalam menulis puisi?	Sangat perlu sih dikarenakan di sekolah ini belum adanya media digital
11.	Apakah fasilitas di sekolah ini memadai untuk menggunakan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari?	untuk fasilitas sendiri ada, karena kita dapat bantuan dari pemerintah berupa tablet.

Bandung, 5 Januari 2023
Guru,



Yanti Puspita, S.Pd.
NIP. 198403032022212011

Lampiran 15 Data Pre test Hasil Menulis Kreatif Puisi

No	Nama Siswa	Butir Penilaian								Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AR	4	4	4	3	3	3	3	3	27	68
2	APR	4	3	4	4	3	3	2	2	25	63
3	APN	3	3	4	3	3	2	2	1	21	53
4	AMA	3	4	4	3	2	2	2	2	22	55
5	BMV	4	4	4	3	4	3	3	2	27	68
6	DS	2	2	3	3	2	3	2	2	19	48
7	DM	3	3	2	3	2	2	1	1	17	43
8	DRS	4	4	3	3	2	3	2	2	23	58
9	DNT	4	3	2	3	3	2	2	2	21	53
10	DND	3	2	2	2	3	2	1	1	16	40
11	GRJ	2	2	3	2	3	2	2	2	18	45
12	HZDA	2	2	3	2	1	2	1	1	14	35
13	HNW	3	3	2	2	1	2	1	1	15	38
14	IS	3	3	3	2	2	1	2	1	17	43
15	IY	2	3	3	2	3	3	2	1	19	48
16	MA	3	2	3	2	2	3	2	2	19	48
17	MRM	3	3	2	1	3	3	2	2	19	48
18	NPR	2	2	2	3	3	2	1	1	16	40
19	NNR	4	3	3	2	3	4	2	3	24	60
20	NY	3	3	2	2	3	1	1	1	16	40
Skor Maksimal		5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Rata-Rata		3,1	2,9	2,9	2,5	2,6	2,4	1,8	1,7	20	49

Lampiran 16 Data Post test Hasil Menulis Kreatif Puisi

No	Nama Siswa	Butir Penilaian								Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AR	4	5	5	5	5	4	4	4	36	90
2	APR	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
3	APN	5	5	4	4	5	5	5	4	37	93
4	AMA	5	4	5	5	5	4	4	4	36	90
5	BMV	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
6	DS	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
7	DM	5	5	4	4	4	5	4	3	34	85
8	DRS	5	5	5	4	5	5	5	4	38	95
9	DNT	5	4	5	5	4	5	4	4	36	90
10	DND	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
11	GRJ	5	5	5	4	4	4	4	3	34	85
12	HZDA	5	4	5	5	5	4	4	3	35	88
13	HNW	5	5	4	4	4	5	5	4	36	90
14	IS	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
15	IY	4	4	5	5	5	5	5	5	38	95
16	MA	5	4	4	5	5	5	4	4	36	90
17	MRM	4	4	4	5	5	5	4	3	34	85
18	NPR	5	5	5	4	4	4	4	4	35	88
19	NNR	5	4	4	4	5	5	5	4	36	90
20	NY	5	5	5	5	5	4	4	3	36	90
Skor Maksimal		5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Rata-Rata		4,9	4,7	4,7	4,5	4,8	4,7	4,4	3,9	36	91

Lampiran 17 Perbandingan Data Pre Test dan Post Test

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	AR	60/100	90/100
2	APR	63/100	93/100
3	APN	53/100	93/100
4	AMA	55/100	90/100
5	BMY	68/100	100/100
6	DS	48/100	93/100
7	DM	43/100	85/100
8	DRS	58/100	95/100
9	DNT	53/100	90/100
10	DND	40/100	93/100
11	GRJ	45/100	85/100
12	HZDA	35/100	88/100
13	HNW	38/100	90/100
14	IS	43/100	100/100
15	IY	48/100	95/100
16	MA	48/100	90/100
17	MRM	48/100	85/100
18	NPR	40/100	88/100
19	NNR	60/100	90/100
20	NY	40/100	90/100
Rata-Rata		49	91

Lampiran 18 Analisis Materi

Analisis Materi

Tema	Subtema	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
6 Enam	Aku dan cita-citaku	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1. Mengidentifikasi apa itu puisi 3.6.2. Menyebutkan ciri-ciri puisi 3.6.3. Mengetahui makna puisi 3.6.4. Mengidentifikasi apa itu rima	3.6.1.1. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengidentifikasi apa itu puisi dengan tepat.
	Hebatnya Cita-citaku	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	3.6.5. Mengetahui cara membuat puisi 4.6.1. Menjelaskan apa itu puisi 4.6.2. Menyampaikan ciri-ciri puisi	3.6.2.2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi dengan benar.
	Giat Berusaha Meraih Cita-Citaku		4.6.3 Menjelaskan makna puisi 4.6.4. Menemukanali rima 4.6.5. Membuat puisi	3.6.3.3. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengetahui makna puisi dengan tepat. 3.6.4.4. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat mengidentifikasi apa itu rima dengan tepat. 3.6.5.5. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat mengetahui cara membuat puisi dengan benar. 4.6.1.1. Melalui kegiatan membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, siswa mampu menjelaskan ap

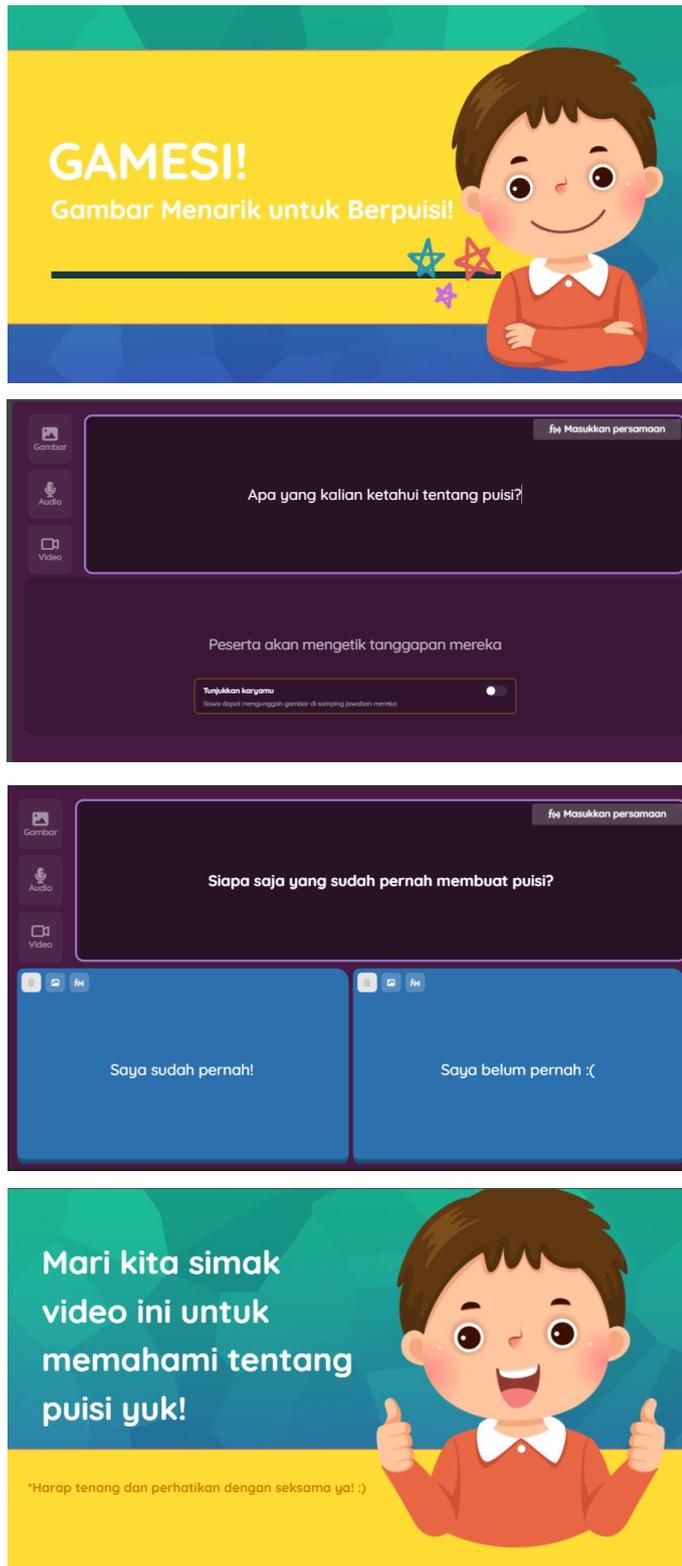
Muhammad Syam Axmal, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "GAMESI" BERBASIS QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

				<p>aitu puisi dengan tepat.</p> <p>4.6.2.2. Melalui kegiatan diskusi dan presentasi, siswa mampu menyampaikan ciri-ciri puisi dengan tepat.</p> <p>4.6.3.3. Melalui kegiatan membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, siswa dapat menjelaskan makna puisi dengan tepat.</p> <p>4.6.4.4. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat menemukan rima dengan tepat.</p> <p>4.6.5.5. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat membuat puisi dengan menggunakan kata-kata dengan rima yang tepat.</p> <p>4.6.5.6. Melalui kegiatan berlatih membaca puisi, siswa mampu mendeklamasikan puisi dengan pelafalan dan intonasi yang tepat.</p>
--	--	--	--	---

Lampiran 19 Story Board





Cita-Citaku
Karya : Ni Ayu Diah Vinkayanti

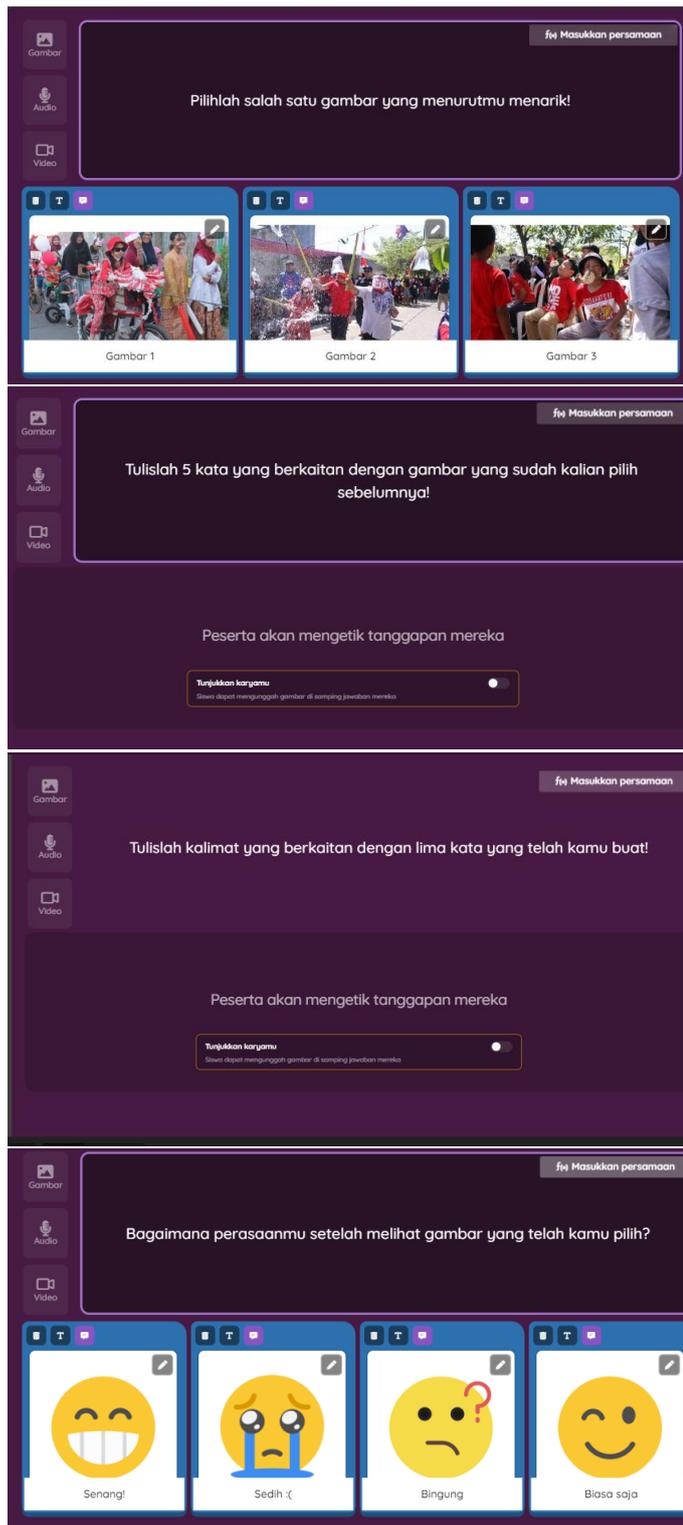
Saatku berada di masa depan
Aku ingin menjadi seorang penyanyi
Dengan suara yang merdu
Membuat orang terhibur

Aku akan menggapai cita-cita itu
Tak pernah lelah aku belajar
Tak pernah bosan aku berlatih
Menjadi penyanyi yang hebat

Guru Kelas Digital. (2020, Februari). Cipta-Baca Puisi | Produk Pembelajaran
Tema 6 (Cita-Citaku). <https://youtu.be/7CNxvvi7jY>

"Berpuisilah dengan sepenuh hati,
curahkan segala perasaan, dan
gunakan **kreativitasmu!**"

Level 1
Membayangkan





Ayo lihat dan amati kembali gambar yang telah kamu pilih sebelumnya!



fy Masukkan persamaan

Gambar
Audio
Video

Coba buatlah satu bait puisi yang berkaitan dengan gambar yang sudah kamu pilih!

Peserta akan mengetik tanggapan mereka

Tunjukkan karyamu

Siswa dapat mengunggah gambar di samping jawaban mereka

fy Masukkan persamaan

Gambar
Audio
Video

Seberapa menarik gambar yang kamu pilih?

T T

☹️ ⭐️ ⭐️

⭐️ ☹️ ⭐️

⭐️ ⭐️ ☺️

Level 3

Buat Puisi Yuk!



Ayo lihat dan amati kembali gambar yang telah kamu pilih sebelumnya!



fxy Masukkan persamaan

Gambar
Audio
Video

Setelah kalian membayangkan dan mengidentifikasi gambar yang sudah kalian pilih, buatlah sebuah puisi dengan pilihan kata dan judul yang sesuai berdasarkan gambar tersebut!

Peserta akan mengetik tanggapan mereka

Tunjukkan karyamu
Siswa dapat mengunggah gambar di samping jawaban mereka

fxy Masukkan persamaan

Gambar
Audio
Video

apakah gambar yang telah kalian pilih dapat membantu kalian dalam menulis puisi?

Sangat Membantu	Cukup Membantu	Kurang Membantu	Biasa Saja
------------------------	-----------------------	------------------------	-------------------

Level 4

Meliskan

Bacakan Puisi yang Telah Kamu Buat di Depan Teman-temanmu.



fyw Masukkan persamaan

Bagaimana pendapatmu terhadap penampil pertama?



-  Sangat Bagus!
-  Percaya diri!
-  Biasa saja nih
-  Bisa diperbaiki lagi ya

fyw Masukkan persamaan

Bagaimana pendapatmu terhadap penampil kedua?



-  Sangat bagus!
-  Percaya diri!
-  Biasa saja nih
-  Bisa diperbaiki lagi ya



Lampiran 20 Hasil Dokumentasi

Saat wawancara dan observasi



Implementasi "GAMESI"



Proses pengerjaan "GAMESI" oleh siswa



Lampiran 21 Hasil Karya Puisi Siswa

9	Setelah kalian membayangkan dan mengidentifikasi gambar yang sudah kalian pilih, buatlah sebuah puisi dengan pilihan kata dan judul yang sesuai berdasarkan gambar tersebut!	539	1	"SEDANG MAKAN KERUPUK" orang orang sedang Mengikuti lomba Makan kerupuk dan Di sana ada peraturannya Peraturan nya Adalah jangan pake Tangan kalau pake Tangan nati kalah ya Dan di sana banyak Orang yang sedang Menonton lomba Dan yang lain nya mengikuti Lomba
9	Setelah kalian membayangkan dan mengidentifikasi gambar yang sudah kalian pilih, buatlah sebuah puisi dengan pilihan kata dan judul yang sesuai berdasarkan gambar tersebut!	4	1	"Kerupuk" Putih warnanya Kriuk rasanya Tak tau mengapa, dia selalu ada Saat orang orang merayakan kemerdekaan Kerupuk namanya Kita harus menghabiskannya Agar jadi pemenangnya Jadi juara, dan dapatkan hadiah
9	Setelah kalian membayangkan dan mengidentifikasi gambar yang sudah kalian pilih, buatlah sebuah puisi dengan pilihan kata dan judul yang sesuai berdasarkan gambar tersebut!	573	1	"lomba 17 Agustus" Semangat saya membara Ketika saya mengikuti lomba Saya berusaha untuk memenangkan Agar mendapatkan hadiah yang banyak Aku berjalan dengan berhati-hati Dan membawa tongkat ku untuk Memukul air yang di gantung Saya sangat berhati-hati agar tidak melukai orang

9	Setelah kalian membayangkan dan mengidentifikasi gambar yang sudah kalian pilih, buatlah sebuah puisi dengan pilihan kata dan judul yang sesuai berdasarkan gambar tersebut!	414	1	"Meriah" Bendera merah putih dikibarkan Semua berkumpul untuk merayakan Merayakan indahny kemerdekaan Semua orang penuh senyuman Aku tak sabar untuk ikut memeriahkan Ku keluarkan sepeda andalanku Kuhias dengan meriah Agar semua orang senang melihatku Ternyata tidak hanya aku Semua orang sudah mempersiapkan Semua orang ikut memeriahkan Satu tahun sekali, tapi sungguh berkesan
9	Setelah kalian membayangkan dan mengidentifikasi gambar yang sudah kalian pilih, buatlah sebuah puisi dengan pilihan kata dan judul yang sesuai berdasarkan gambar tersebut!	510	1	"PERLOMBAAN UNTUK INDONESIA KU" Merah putih dimana mana diriku tersenyum merasa senang menikmati pemandangan yang begitu meriah begitu seru disana Mereka duduk mengikuti lomba memakan kerupuk saling berlomba lomba untuk mendapatkan kemenangan mendapatkan hadiah Aku, kami, mereka semuanya tersenyum disana tawa, senyuman dimana-mana acara begitu meriah. Indonesia tolong tetaplah seperti ini Teruslah maju INDONESIA ku.

Lampiran 22 Kartu Bimbingan



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : Muhammad Syam Axmal
 NIM : 1902307
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "GAMESI" Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 Pembimbing I : Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.
 Pembimbing II : Dwi Heryanto, M.Pd.

No.	Hari, tanggal	Catatan	Tanda Tangan	
			Pemb. I	Pemb. II
1.	Selasa 4 April 2023	Bab I, II, III	1	
2.	Jum'at 17 Maret 2023	Sistematika Penulisan		2
3.	Senin 17 April 2023	Kisi-kisi dan Instrumen	3	
4.	Jum'at 5 Mei 2023	Bab I Manfaat teoritis dan peneliti Bab II Indikator dan Pen-menulis puisi		4
5.	Kamis 25 Mei 2023	Bab I, II, III Kisi-kisi dan Instrumen	5	
6.	Selasa 15 Agustus 2023	Bab I, II, III Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran		6
7.	Rabu 16 Agustus 2023	Media Pembelajaran	7	
8.	Senin 21 Agustus 2023	Media Pembelajaran		8
9.	Senin 21 Agustus 2023	Media Pembelajaran	9	
10.	Selasa, 22 Agustus 2023	Media Pembelajaran		10
11.	Kamis 24 Agustus 2023	Perbaikan Keseluruhan Bab I, II, III, IV, V	11	
12.	Kamis 24 Agustus 2023			12
13.			13	
14.				14

Lampiran 23 1 Riwayat Hidup Peneliti



Muhammad Syam Axmal lahir di kota Bandung, 25 Desember 2021. Merupakan anak ke-tiga dari 5 bersaudara dari pasangan Bapak Aman Suherman dan juga Ibu Siti Hindun. Berdomisili di kota Bandung dan bertempat tinggal di Komplek Anthurium, Jl. Gemani I no.5, RT04/RW04, Cisaranten Kulon, Arcamanik, Bandung. Pendidikan formal yang pernah ditempuh diantaranya adalah SDN Kebon Gedang, SMPNT 27 Bandung, SMKN 6 Bandung, dan sekarang sedang menempuh dan menyelesaikan Pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Indonesia, Program Studi PGSD. Selama kuliah, peneliti aktif di berbagai kegiatan kampus dan organisasi kemahasiswaan yang ada. Selama 3 tahun perkuliahan peneliti diwarnai dengan dinamika organisasi kemahasiswaan dengan menjadi anggota aktif di Badan Eksekutif tingkat prodi, fakultas, hingga ke Badan Legislasi di tingkat universitas. Selain itu penulis juga aktif mengikuti kegiatan di luar kampus dengan mengikuti kampus merdeka yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi diantaranya kampus mengajar pada tahun 2021.

Lampiran 24 Format Perbaikan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Dr. Setiabudhi Nomor 229 Bandung 40154
Telepon (022) 2013163 Pesawat 4315
laman www.pgsd.upi.edu email: prodipggsd_fip@upi.edu

FORMAT PERBAIKAN SKRIPSI

NAMA : Muhammad Syam Axmal
NIM : 1902307
JUDUL : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “GAMESI” Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Menulis Kreatif Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

NO	PERAN	PERBAIKAN	TANDATANGAN
1	PENGUJI 1 Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> — Instrumen penilaian — Kajian Pustaka — Lampiran — Definisi Operasional 	
2	PENGUJI 2 Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> — Sistematika Penulisan — Lampiran — Instrumen Penilaian — Kajian Pustaka 	
3	PENGUJI 3 Evi Rahmawati, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> — Latar Belakang — Kajian Pustaka Pembelajaran Media Interaktif — Instrumen Penilaian — Lampiran — Kajian Teori — Rumusan Masalah — Definisi Operasional 	
4	PEMBIMBING 1 Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> — Sistematika Penulisan — Lampiran — Instrumen Penilaian — Kajian Pustaka 	
5	PEMBIMBING 2 Dwi Heryanto, M.Pd.		

Ketua Prodi PGSD,

Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 198204262010121005