

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI”
BERBASIS *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS
KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Muhammad Syam Axmal

NIM 1902307

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI”
BERBASIS *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS
KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Muhammad Syam Axmal

1902307

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Muhammad Syam Axmal ©

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya
tanpa izin dari peneliti.

Muhammad Syam Axmal, 2023

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

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI” BERBASIS *QUIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Pembimbing I



Dr. Rina Heryani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197205121998022004

Pembimbing II



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI”
BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS
KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Muhammad Syam Axmal

1902307

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya hasil menulis kreatif siswa sekolah dasar dalam menulis puisi. Hal ini salahsatunya cenderung disebabkan oleh belum adanya media yang dapat memantik siswa agar dapat mengembangkan hasil menulis kreatifnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajarn interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa kelas IV sekolah dasar dalam menulis puisi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) yang dikembangkan oleh Branch, melalui lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Hasil penilaian validasi ahli berupa angket dengan presentase ahli materi sebesar 89%, ahli media sebesar 82%, serta ahli bahasa sebesar 88,8%. Hasil presentase rata-rata perolehan skor dari semua ahli sebesar 89,2% dengan kategori sangat baik. Uji coba terbatas media interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* dilakukan kepada siswa kelas IV sekolah dasar melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil implementasi media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* menunjukkan peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* dari rata-rata 49 menjadi 91. Hasil uji *N-gain* dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai 83 % dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji *N-gain*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa kelas IV sekolah dasar dalam menulis puisi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Interaktif, *quizizz*, Menulis Kreatif, Puisi

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA "GAMESI"
BASED ON QUIZIZZ TO IMPROVE CREATIVE POETRY WRITING
RESULTS FOR GRADE IV PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

Muhammad Syam Axmal

1902307

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon of low creative writing results of elementary school students in writing poetry. This is likely to be caused by the absence of media that can spark students to develop their creative writing results. Based on this, this study aims to develop quizizz-based interactive learning media "Gamesi" to improve the creative writing results of grade IV elementary school students in writing poetry. The research method used in this research is the Design and Development (D&D) method developed by Branch, through five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). The results of the expert validation assessment in the form of a questionnaire with a percentage of 89% material experts, 82% media experts, and 88.8% language experts. The average percentage of scores from all experts was 89.2% with a very good category. Limited trials of interactive media "Gamesi" based on quizizz were conducted on grade IV elementary school students through pre-test and post-test. The results of the quizizz-based "Gamesi" interactive learning media trial showed an increase in pre-test and post-test results from an average of 49 to 91. The N-gain test results from the pre-test and post-test showed a value of 83% with a very effective category. Based on the results of expert validation and the N-gain test, it can be concluded that the quizizz-based interactive learning media "Gamesi" is declared feasible for use in learning and effective for improving the creative writing results of grade IV elementary school students in writing poetry.

Keywords: *Learning Media, Interactive, quizizz, Creative Writing, Poetry*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.1. Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.1.2. Pemilihan Media Pembelajaran.....	11
2.1.3. Macam-macam Media Pembelajaran.....	13
2.1.4. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.5. Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.2 Aplikasi Quizizz.....	17
2.2.1. Definisi Aplikasi <i>Quizizz</i>	17
2.2.2. Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>	18
2.2.3. Manfaat Aplikasi <i>Quizizz</i>	20
2.3 Menulis Kreatif.....	20
2.3.1. Definisi Menulis Kreatif.....	20
2.3.2. Manfaat Mengembangkan Kemampuan Menulis Kreatif.....	21
2.3.3. Aspek Menulis Kreatif.....	22
2.3.4. Faktor Pendorong Hasil Menulis Kreatif.....	24

Muhammad Syam Axmal, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI” BERBASIS QUIZIZZ UNTUK
MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

2.4	Puisi.....	25
2.4.1.	Definisi Puisi.....	25
2.4.2.	Unsur Pembangun Puisi.....	25
2.4.3.	Pembelajaran Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar.....	28
2.4.4.	Aspek Penilaian Menulis Puisi Jenjang Sekolah Dasar.....	30
2.5	Defini Operasional.....	32
2.4.1.	Media Pembelajaran Interaktif.....	32
2.4.2.	Hasil Menulis Kreatif Puisi.....	33
2.6	Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III.....		35
METODE PENELITIAN.....		35
3.1	Desain Penelitian.....	35
3.2	Prosedur Penelitian.....	36
3.2.1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	37
3.2.2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	38
3.2.3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	38
3.2.4.	Tahap Implementasi (<i>Implemetation</i>).....	39
3.2.5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	39
3.3	Partisipan Penelitian.....	39
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.4.1.	Wawancara.....	40
3.4.2.	Observasi.....	40
3.4.3.	Dokumentasi.....	40
3.4.4.	Penilaian Validasi Ahli.....	41
3.4.5.	Lembar Penilaian.....	41
3.5	Instrumen Penilaian.....	41
3.6	Teknik Analisis Data.....	62
3.6.1.	Analisis Data Kualitatif.....	62
3.6.1.	Analisis Data Kuantitatif.....	63
BAB IV.....		68
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		68
4.1	Desain Quizizz Interaktif “GAMESI”.....	68
4.1.1	Temuan.....	68
4.1.2	Pembahasan.....	74

4.2	Hasil Validasi Pakar dan Praktisi.....	90
4.2.1	Temuan.....	90
4.2.2	Pembahasan.....	100
4.3	Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	101
4.3.1	Temuan.....	101
4.3.2	Pembahasan.....	108
BAB V	117
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	117
5.1	Simpulan.....	117
5.2	Rekomendasi.....	118

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, A., Kurniawati, R., Husin, M., & Yamin, M. (2020). Pengembangan Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(1), 22-28.
- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. 2001. *Multimedia for learning methods and development*. Massachusetts: Pearson Education Inc.
- Aminuddin. (1995). *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Anggraeni, K. (2017). Efektivitas Model Menulis Kolaborasi Dengan Media Big Book Terhadap Keterampilan Menulis Kreatif. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).
- Arikunto, S. (2010). Arikunto, Suharsimi.(1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arifian, F. D. (2018). Permasalahan dan solusi penulisan puisi bebas siswa sd. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 2(1), 1-17.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Arifian, F. D. (2018). Permasalahan dan Solusi Penulisan Puisi Bebas Siswa SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 2(1), 1-17.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *STKIP PGRI Trenggalek*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). New York: Springer Science & Business Media.

- Citraningrum, D. M. (2016). Menulis Puisi Dengan Teknik Pembelajaran Yang Kreatif. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Emzir. 2015. Teori dan Pengajaran Sastra. Bandung: PT Raja Grafindo Persada
- Fitriana, D. (2018). *Peran Media E-Learning Dalam Pembelajaran Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Matematika dan Norma Sosiomatematik*. In Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global (Vol. 291, pp. 58-62).
- Hadi, A., & Ramadhana, R. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Kelas VIII-A MTs Negeri 2 Makassar. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 46-54.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan. Jakarta: erlangga.
- Irawati, D., & Kurniaman, O. (2017). Analisis Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sd Negeri 63 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Kartika F. (2020) *Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran*. FKIP. UMSU.
- Kosasih, E. (2016). *dasar-dasar keterampilan bersastra*. bandung: CV Yrama Widya.
- Lestari N. D. et al. (2014), *Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas XI Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk), 3(1).

- Luftia, F. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Musik Berlirik Pada Siswa Kelas V SDN Pucung*. UNY. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5).
- Lukitasari, M., Handhika, J., & Murtafiah, W. (2021). Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Melalui Digital argumentation (PBM-DA). CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Uuntuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. JS (Jurnal Sekolah), 4(2), 298.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in theArabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208.
- Muawiyah, D., & Herlili, E. (2019). KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR PEMBANGUN PUISI YANG DIBACA PADA SISWA KELAS VIII SEMESTER GANJIL SMP NEGERI 1 WAY TUBA TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 101-114.
- Muinnah, I. R. (2019). *StrategiPengenalan Calistung Pada AnakUsia Dini Di Sentra Persiapan PAUDTerpadu Alam Berbasis Karakter "Sayang Ibu"*. Banjarmasin.
- Mulyono, A., & Susongko, P. (2018). Pengaruh Minat Belajar dan Kemampuan Visual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti), 2(1).
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2010 (Cet. ke-8). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pradopo, Rahmat Djoko. 2010 (Cet. ke-11). Pengkajian Puisi. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Pradopo, R. D. (2009). Pengkajian Puisi Analisis Strata Norma Analisis Struktural dan Semiotik. *Semi*, (2012). *Anatomi Sastra. Padang: Angkasa Raya.*
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. 254(Conaplin2018), 102–106. <https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>
- Riduwan. (2010). Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Rudyanto, H. E. (2016). Model discovery learning dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(01).
- Sahlan, A., & Teguh Prastyo, A. (2012). Desain pembelajaran berbasis pendidikan karakter.
- Samosir, T. (2013). Apresiasi Puisi. *Bandung: Yrama Widya.*
- Sitohang, K. (2018). Pengkajian puisi penerimaan chairil anwar menggunakan pendekatan stilistika. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 45-50.
- Sudjana N. Rivai A. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV
- Suhita, S., & Purwahida, R. (2018). Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suyitno, S. (2016). *Pengembangan multimedia interaktif pengukuran teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 23(1), 101-109.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan HG. 1986. *Menulis: sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. Jurnal Ika, 11(1).
- Todd, M. R. (2019). *Improving Students' Writing Skills: Strategies and Practices of a Georgia Elementary School*, (March).
- Wardiah, D. (2017). *Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa*. Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan, 15(2), 42-56
- Yohanes, S. (2016). *Mengenal 25 Teori Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Zainudin. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas IV SDN I Dongko Dengan Metode Praktek*. Jurnal Kreatif Tadulako. vol. 4, p. 9.