

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS PUISI
DENGAN MEDIA GAMIFIKASI DI SMA**



YOHANA K SIHOMBING

1214823003

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Magister

MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS PUISI DENGAN MEDIA GAMIFIKASI

Yohana K Sihombing
Pendidikan Bahasa Indonesia

ABSTRAK

Pengembangan bahan ajar menulis teks puisi berbasis media gamifikasi bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 81 Jakarta Timur. Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis puisi yang disebabkan oleh terbatasnya bahan ajar interaktif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Melalui pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi, diharapkan proses pembelajaran menulis puisi menjadi lebih kreatif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 81 Jakarta Timur. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta angket kebutuhan yang melibatkan guru dan peserta didik, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar menulis teks puisi berbasis media gamifikasi dinyatakan sangat layak pada uji kelompok besar dengan hasil 85,5% validasi rata-rata berada pada kategori “sangat baik”. Uji coba lapangan menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar ini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterampilan menulis puisi peserta didik secara signifikan. Elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, bahan ajar menulis teks puisi berbasis gamifikasi ini efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik di SMA.

Kata kunci: Bahan Ajar, Menulis Puisi, Gamifikasi, Model ADDIE

(*****)

DEVELOPING TEACHING MATERIALS FOR WRITING POETRY TEXTS THROUGH GAMIFICATION MEDIA

Yohana K Sihombing
Indonesian Language Education

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop teaching materials for writing poetry texts using gamification media for eleventh-grade students of SMA Negeri 81 East Jakarta. This research was motivated by the low ability of students to write poetry due to limited interactive teaching materials and the lack of engaging learning media. The development of gamified teaching materials is expected to make the poetry writing process more creative and enjoyable while improving students' motivation and learning outcomes.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research were eleventh-grade students of SMA Negeri 81 East Jakarta. Data were collected through observation, interviews, and needs analysis questionnaires involving teachers and students, then validated by material experts, media experts, and linguists to assess product feasibility.

The results indicated that the gamification-based teaching materials for writing poetry texts were highly feasible, with validation scores categorized as "very good." Field testing showed that the use of these materials significantly improved students' motivation, participation, and poetry writing skills. Game elements such as points, levels, and rewards made the learning process more interactive and enjoyable. Therefore, the development of gamification-based teaching materials proved effective in enhancing creativity and learning outcomes in Indonesian language classes at the senior high school level.

Keywords: Teaching Materials, Poetry Writing, Gamification, ADDIE Model
(*****)

SURAT PENGESAHAN TESIS

Nama : Yohana K Sihombing
 No. Registrasi : 1214823003
 Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Tesis : Pengembangan bahan ajar menulis teks puisi
 dengan media gamifikasi di SMA

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	N. Lia Marlina, S.Pd., M.Phil.(Ling)., Ph.D. Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia		07/01/26
2	Prof. Dr. Fathiaty Murtadho, M.Pd. Pembimbing I		07/01/26
3	Dr.Siti Ansoriyah, M.Pd. Pembimbing II		09/01/26
4	Dr. Saifur Rohman, M.Hum. Penguji		07/01/26

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARAY ILMIAH

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yohana K Sihombing
NIM : 1214823003
Tempat/Tanggal Lahir : Bahalimbalo 20 April 1999
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul "pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di SMA " merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapa pun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta,

Yang menyatakan



Yohana K Sihombing

NIM 1214823003

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yohana K Sihombing

NIM : 1214823003

Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni

Alamat email : yohana.katrina.sihombing@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul : **Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Puisi Dengan Media Gamifikasi Di SMA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis



(Yohana K Sihomning)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul “pengembangan bahan ajar menulis teks puisi dengan media gamifikasi di SMA“. Penulisan Tesis ini disusun untuk memenuhi syarat Tesis Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan banyak pihak secara material dan moral. Oleh karena itu, secara khusus, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M. Si., sebagai Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Samsi Setiadi, M. Pd. sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
3. N. Lia Marliana, S,Pd., M. Phil (Ling) sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
4. Prof. Dr. Fathiaty Murtadho, M.Pd. sebagai dosen pembimbing pertama, yang selalu senantiasa mengarahkan, memberikan masukan, dan membimbing penulis selama proses penyusunan tesis.
5. Dr.Siti Ansoriyah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing kedua, yang selalu senantiasa mengarahkan, memberikan masukan, dan membimbing penulis selama proses penyusunan tesis.
6. Dr. Saifur Rohman, M.Hum sebagai dosen penguji pertama, yang selalu senantiasa mengarahkan, memberikan yang memberikan saran dan masukan dalam perbakan penulisan tesis ini.
7. Dr. Edi Puryanto,M.Pd. sebagai dosen penguji kedua , yang memberikan saran dan masukan dalam perbakan penulisan tesis ini.
8. Bapak, ibu, dan adik senantiasa memberikan dukungan serta cinta yang tulus selama proses penyusunan tesis ini. Keberadaan mereka menjadi sumber kekuatan dan motivasi yang kokoh dalam setiap tahap perjalanan akademik saya.

9. Tidak lupa juga, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada, Nur Fitri, dan Ance, atas kontribusi materi serta asistensi dan inspirasi yang diberikan selama proses penyelesaian tesis ini. Harapan penulis semoga tesis ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca untuk ke depannya dapat membantu memperbaiki bentuk maupun tambahan isi penelitian agar menjadi lebih baik lagi.

Penulis menyadari bahwa memiliki akan adanya keterbatasan dan kekurangan sebagai manusia biasa. Oleh karena itu, jika adanya kesalahan baik dari segi teknik penulisan maupun dari isi, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan penelitian ini. Akhir kata semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua, penulis berharap semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan mendapatkan balasan dari Allah Subhanahu wa ta'ala.

Jakarta, April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
SURAT PENGESAHAN TESIS	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARAY ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Penelitian	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Fokus Penelitian	5
1.5 State of The Art	6
1.6 Road Map Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Konsep Pengembangan Bahan Ajar	13
2.1.1 Pengembangan Bahan Ajar	13
2.1.2 Definisi Bahan Ajar	13
2.1.3 Fungsi Bahan Ajar	15
2.1.4 Keterampilan Menulis Puisi	16
2.2 Menulis Teks Puisi	18
2.2.1 Hakikat Puisi	18
2.2.2 Jenis-Jenis Puisi	20
2.2.3 Unsur-Unsur Puisi	23
2.2.4 Langkah-Langkah Menulis Puisi	27
2.3 Media Gamifikasi	29
2.3.1 Tujuan Media Gamifikasi	30
2.3.2 Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi	31
2.3.3 Keuntungan Menggunakan Gamifikasi dalam Pembelajaran	33
2.3.4 Langkah-langkah Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran	35
2.4 Penelitian yang Relevan	37
2.5 Kerangka Pikir	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
3.1 Jenis Penelitian	46
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	47
3.3 Data dan Sumber Data	48

3.4	Desain Penelitian	48
3.5	Instrumen Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Hasil Penelitian dan Pengembangan produk	59
4.1.1	Analisis kebutuhan	59
4.1.2	Desain (<i>Design</i>).....	66
4.2	Hasil Pengembangan (Deploment).....	69
4.2.1	Validasi Bahan Ajar	73
4.2.2	Revisi Produk	77
4.2.3	Uji Coba	78
4.2.4	Pengaruh Bahan Ajar terhadap Minat Baca Peserta Didik	79
4.2.5	Peran Guru dalam Mendukung Implementasi Bahan Ajar	80
4.2.6	Tantangan dan solusi dalam implementasi bahan ajar dengan media gamifikasi.....	81
4.3	Pembahasan	82
4.3.1	Visualisai Pengembangan	82
4.3.2	Dampak Implementasi Bahan Ajar	84
4.4	Capaian Tahapan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar	86
4.4.1	Analysis (Analisis)	86
4.4.2	<i>Design</i> (Desain).....	86
4.4.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	87
4.4.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	87
4.4.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	87
4.5	Respons peserta didik	88
4.6	Faktor Pendukung penelitian dan Keterbatasan Penelitian	88
BAB V PENUTUP		90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN.....		99