

## Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Quizizz Dalam Pembelajaran Puisi di SMK Jambi Medan

Sania Naora br Tamba<sup>1</sup> Kesya Ananda Pinem<sup>2</sup> Gladys Sintia<sup>3</sup> Nadia Riska Situmorang<sup>4</sup>  
Yohana Manik<sup>5</sup> Nurul Azizah<sup>6</sup> Trisnawati Hutagalung<sup>7</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas  
Negeri Medan, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>

Email: [sanianaoratamba@gmail.com](mailto:sanianaoratamba@gmail.com)<sup>1</sup> [nurulazizah@unimed.ac.id](mailto:nurulazizah@unimed.ac.id)<sup>6</sup>

### Abstract

*This study aims to develop Quizizz-based digital teaching materials for poetry learning at SMK Jambi Medan as a solution to students' low interest, motivation, and understanding of poetry material. The study uses the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). During the definition stage, it was found that students had difficulty understanding the intrinsic elements of poetry and were not fully engaged in the learning process due to conventional teaching methods. During the design stage, a prototype of digital teaching materials was developed that combined poetry modules with interactive gamification-based exercises through the Quizizz platform. Expert validation confirmed that these teaching materials were suitable for testing with a few minor improvements. A limited trial involving 34 students showed very positive responses, with 88.2% of students rating learning using Quizizz as more interesting, interactive, and helpful in understanding poetry material effectively. The results of the study show that the integration of gamification technology can increase student engagement and understanding in poetry learning, so it is recommended to be implemented more widely in literature learning in vocational schools.*

**Keyword:** Digital Teaching Materials, Quizizz, Poetry Learning, Gamification, R&D



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## INTRODUCTION

Era digital menuntut adanya transformasi mendasar dalam praktik pembelajaran di institusi pendidikan. Inovasi metode pengajaran yang mengintegrasikan teknologi modern dengan materi kurikulum menjadi suatu keharusan untuk menciptakan proses belajar yang lebih relevan dan menarik bagi peserta didik abad ke-21. Integrasi teknologi tidak hanya bertujuan untuk efisiensi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal, sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan (Joyful Learning). Puisi merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, menumbuhkan empati, serta melatih daya berpikir kritis siswa. Namun, di lapangan, terutama pada siswa tingkat menengah kejuruan (SMK Jambi Medan), seringkali ditemukan permasalahan utama, yaitu rendahnya minat dan penguasaan siswa terhadap materi puisi. Kondisi ini dapat disebabkan oleh anggapan bahwa puisi adalah materi yang sulit, abstrak, atau kurang relevan dengan teknologi yang dominan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Menyikapi tantangan tersebut, penelitian ini menawarkan suatu metode pembelajaran inovatif yang memadukan materi puisi dengan pemanfaatan teknologi modern. Solusi yang diangkat adalah penerapan media Quizizz sebagai alat pendukung pembelajaran interaktif. Quizizz, sebagai web tool berbasis kuis daring, memungkinkan guru untuk menyajikan materi dan evaluasi dalam format yang menyerupai permainan (gamification). Model pembelajaran yang memanfaatkan Quizizz ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga didukung oleh fitur-fitur yang menawarkan respons cepat (umpan balik instan) dan pemantauan progres belajar yang lebih terukur. Hal ini memberi kesempatan

bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis bagaimana pemanfaatan Quizizz dapat mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran puisi. Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi Quizizz terbukti efektif sebagai solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat dan penguasaan materi puisi di kalangan siswa SMK dalam era pendidikan digital.

### **Theoretical Study**

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan fundamental dalam pembentukan karakter, pengembangan keterampilan berbahasa, serta peningkatan daya kritis siswa. Salah satu materi esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Puisi. Secara intrinsik, puisi merupakan materi yang bersifat abstrak dan multidimensi, menuntut siswa untuk melakukan analisis mendalam terhadap diksi, majas, struktur batin, dan struktur fisik untuk mencapai pemahaman konsep yang utuh. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Jambi Medan, ditemukan adanya tantangan signifikan, yaitu rendahnya minat dan penguasaan siswa terhadap materi puisi. Banyak siswa menganggap puisi sebagai materi yang sulit, kaku, dan kurang relevan dengan dinamika kehidupan digital mereka. Kondisi ini diperparah oleh metode pengajaran yang cenderung konvensional (ceramah atau penugasan statis), yang gagal memantik keterlibatan (engagement) siswa secara aktif, sehingga menyulitkan tercapainya tujuan deep learning dalam menganalisis karya sastra.

Dalam mengatasi permasalahan ini, inovasi pendidikan melalui integrasi teknologi menjadi solusi yang tak terhindarkan. Ambarwati, Wibowo, et al. (2022) dalam penelitiannya menekankan bahwa inovasi pendidikan berbasis teknologi digital memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Senada dengan itu, Salsabila, Ilmi, et al. (2021) juga menegaskan bahwa peran teknologi pendidikan sangat krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era disrupsi, di mana alat-alat digital mampu menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran yang dianggap sulit dengan minat siswa yang didominasi oleh gawai. Sejalan dengan tuntutan inovasi tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan bahan ajar digital berbasis Quizizz untuk pembelajaran Puisi. Quizizz adalah platform kuis daring berbasis gamifikasi yang mampu mengubah proses evaluasi menjadi kegiatan yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Pemanfaatan Quizizz sebagai bahan ajar digital diharapkan mampu mengatasi kebosanan, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi umpan balik instan yang sangat dibutuhkan siswa untuk menguasai materi puisi yang kompleks. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengembangan dan penerapan bahan ajar digital berbasis Quizizz dapat secara efektif meningkatkan minat, keterlibatan, dan penguasaan konsep puisi pada siswa SMK Jambi Medan. Hasil studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi metodologis bagi para guru dalam menciptakan lingkungan belajar sastra yang lebih dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

### **RESEARCH METHODS**

#### **Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development - R&D) dengan mengadaptasi Model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel. Model ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menghasilkan prototipe bahan ajar digital berbasis Quizizz sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran puisi.

### **Lokasi Dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Jambi Medan. Subjek utama dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok:

1. Subjek Uji Coba Produk (Siswa): Seluruh siswa Kelas X di SMK Jambi Medan yang berjumlah 34 siswa. Mereka adalah pengguna bahan ajar yang akan memberikan respons dan diukur hasil belajarnya.
2. Subjek Validasi Ahli: Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Jambi Medan dan Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia yang bertindak sebagai validator untuk menilai kelayakan produk.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini mengikuti empat langkah dalam Model 4D yang diterapkan dalam bentuk narasi proses pengembangan bahan ajar.

### **Tahap Define (Pendefinisian)**

Tahap Pendefinisian merupakan fondasi awal dalam model Research and Development (R&D) 4D yang bertujuan untuk menganalisis masalah dan mengidentifikasi kebutuhan spesifik di lapangan. Fokus tahap ini adalah menemukan diskrepansi antara kondisi ideal dan kondisi aktual pembelajaran Puisi di SMK Jambi Medan.

- Analisis Kebutuhan Lapangan. Berdasarkan analisis nilai dan wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, kami menemukan adanya kontradiksi yang signifikan. Secara kuantitatif, skor akademis siswa untuk materi Puisi menunjukkan variasi, namun data kualitatif dari guru menunjukkan adanya masalah mendasar dalam proses pembelajaran, keterlibatan (engagement), dan motivasi siswa, terutama karena persepsi siswa bahwa puisi kurang relevan dengan bidang kejuruan mereka. Wawancara mengungkap bahwa metode pengajaran yang dominan, yaitu ceramah konvensional dan analisis teks statis, seringkali gagal menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual bagi siswa SMK. Guru secara spesifik menyatakan bahwa siswa kesulitan memahami majas, diksi, dan tema dalam puisi, serta menganggap materi ini abstrak dan kurang aplikatif. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan analisis puisi dinilai sangat rendah.
- Analisis Kontradiksi dan Rumusan Masalah. Kontradiksi antara tuntutan kurikulum untuk pemahaman sastra dan minat rendah siswa yang mengutamakan kompetensi kejuruan menegaskan bahwa siswa kesulitan mencapai apresiasi mendalam terhadap Puisi. Siswa mungkin mampu mengidentifikasi unsur-unsur puisi secara teoritis, tetapi tidak mampu mengapresiasi keindahan bahasa, menerjemahkan makna, atau menghubungkannya dengan konteks kehidupan dan dunia kerja.

Berdasarkan analisis komprehensif ini, kami merumuskan masalah proses pembelajaran dan menentukan kebutuhan intervensi: perlu dikembangkan bahan ajar yang interaktif, berbasis gamification, kontekstual, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam menganalisis dan mengapresiasi Puisi. Hal ini mengarah pada perancangan prototipe bahan ajar digital adaptif berbasis Quizizz yang dapat menghubungkan unsur puisi dengan contoh atau analogi dari dunia teknik/bisnis/kejuruan.

### **Tahap Design (Perancangan)**

Tahap Design berfokus pada perancangan purwarupa (prototipe) bahan ajar digital Puisi berbasis Quizizz sebagai solusi atas masalah rendahnya engagement dan kesulitan mencapai apresiasi sastra yang diidentifikasi pada Tahap Define.

- Justifikasi Platform: Platform Quizizz dipilih karena sifatnya yang interaktif dan berbasis gamification, yang sangat efektif untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Jambi Medan, serta mudah diakses menggunakan gawai. Fitur live quiz dan homework memungkinkan pembelajaran yang fleksibel.
- Struktur Bahan Ajar: Bahan ajar dirancang sebagai Modul Ajar yang mengintegrasikan pendekatan kontekstual untuk siswa SMK. Modul ini disusun untuk memandu siswa secara sistematis dari pemahaman konseptual (unsur intrinsik puisi: tema, diksi, majas, rima) hingga apresiasi dan analisis sederhana terhadap puisi-puisi terkait tema sosial, lingkungan, atau semangat kerja yang relevan.
- Fungsi Quizizz dalam Desain: Quizizz diintegrasikan sebagai komponen utama modul dengan tiga fungsi spesifik:
  1. Asesmen Diagnostik (Pertemuan 1): Digunakan untuk memetakan pengetahuan awal dan persepsi siswa terhadap puisi.
  2. Simulasi Interaktif dan Asesmen Formatif: Setiap sub-materi (misalnya pengenalan majas) dilengkapi dengan kuis interaktif Quizizz yang menggunakan contoh-contoh tidak hanya dari puisi tetapi juga dari slogan iklan, lirik lagu populer, atau pernyataan dalam dunia kerja, untuk meningkatkan relevansi.
  3. Pengayaan Mandiri dan Apresiasi: Siswa diarahkan untuk memanfaatkan fitur pencarian di Quizizz atau ditugaskan kuis berisi kumpulan puisi pendek untuk dianalisis secara mandiri, mendukung pengembangan apresiasi sastra di luar kelas.
  4. Rancangan ini memastikan bahwa intervensi bahan ajar berbasis Quizizz secara langsung mendukung tujuan pembelajaran, yaitu memahami dan mengapresiasi unsur-unsur pembangun puisi secara lebih menarik dan aplikatif.

### **Tahap Develop (Pengembangan)**

Tahap ini bertujuan menguji dan memperbaiki kelayakan produk. Pertama, dilakukan Validasi Ahli, di mana prototipe bahan ajar diserahkan kepada Dosen Ahli dan Guru Mata Pelajaran untuk menilai kelayakan isi, penyajian, dan teknis media. Berdasarkan masukan dan saran ahli, produk direvisi. Setelah revisi, bahan ajar dinyatakan Layak untuk diuji coba. Kedua, dilakukan Uji Coba Terbatas (Implementasi) pada satu kelas siswa SMK Jambi Medan. Tahap ini bertujuan melihat respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar baru dan mengukur hasil belajar mereka.

### **Tahap Disseminate (Penyebarluasan)**

Tahap ini merupakan rencana tindak lanjut. Bahan ajar Puisi berbasis Quizizz yang telah terbukti layak dan efektif akan disebarluaskan kepada guru-guru Bahasa Indonesia lain di sekolah sebagai alternatif inovasi pembelajaran sastra di SMK. Selain itu, hasil riset ini rencananya akan dipublikasikan di jurnal ilmiah yang terindeks, seperti Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atau sejenisnya, untuk kontribusi yang lebih luas.

### **Teknik Pengumpulan dan Analisis Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara: Digunakan pada tahap Define untuk mengumpulkan data awal mengenai masalah, kebutuhan siswa, dan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru.
2. Dokumentasi Nilai dan Observasi: Digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa sebelum (nilai awal) dan sesudah (nilai akhir) intervensi bahan ajar untuk melihat peningkatan hasil belajar. Observasi terhadap keterlibatan siswa selama penggunaan Quizizz juga dilakukan.

3. Angket/ Lembar Respon Siswa: Digunakan pada tahap Develop (uji coba terbatas) untuk mengumpulkan data tanggapan, pendapat, dan tingkat minat siswa terhadap bahan ajar berbasis Quizizz yang dikembangkan.

Data yang terkumpul dianalisis secara Deskriptif Kuantitatif (untuk nilai dan respon angket) dan Deskriptif Kualitatif (untuk saran ahli dan hasil wawancara) guna menyimpulkan kelayakan dan keefektifan pragmatis awal produk.

## **RESEARCH RESULTS AND DISCUSSION**

### **Hasil Tahap Pendefinisian (Define)**

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMK Jambi Medan, teridentifikasi beberapa masalah utama dalam pembelajaran puisi. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami unsur-unsur intrinsik puisi (seperti diksi, majas, citraan, dan tema) serta merasa materi ini abstrak dan kurang relevan dengan bidang kejuruan mereka. Metode pembelajaran yang masih konvensional dan minim interaksi menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan (engagement) siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang interaktif, relevan dengan konteks kejuruan, dan mampu meningkatkan pemahaman serta apresiasi siswa terhadap puisi. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pembelajaran puisi di SMK Jambi Medan. Analisis dilakukan melalui studi dokumentasi (nilai siswa), wawancara dengan guru, dan angket kesulitan siswa. Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mendesak akan inovasi bahan ajar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya dua temuan kunci di SMK Jambi Medan:

1. Analisis Kontradiksi Minat vs. Tuntutan Kurikulum: Data awal menunjukkan variasi nilai siswa pada materi Puisi. Namun, data wawancara terstruktur dengan guru dan analisis kualitatif mengungkap masalah serius pada minat dan persepsi siswa. Siswa menganggap puisi sebagai materi yang abstrak, sulit, dan kurang relevan dengan bidang kejuruan mereka.
2. Identifikasi Masalah Proses: Metode pengajaran yang cenderung konvensional (ceramah dan analisis teks statis) serta bahan ajar yang kurang interaktif menyebabkan rendahnya engagement dan apresiasi siswa. Siswa kesulitan memahami unsur intrinsik puisi (seperti majas, diksi, citraan) dan tidak mampu mengaitkannya dengan konteks kehidupan atau dunia kerja. Kontradiksi antara tuntutan kurikulum untuk apresiasi sastra dan minat rendah siswa ini menjustifikasi perlunya inovasi bahan ajar yang kontekstual dan bahan ajar yang kontekstual dan menarik.

### **Hasil Tahap Perancangan (Design)**

Berdasarkan temuan pada tahap design, berfokus pada perancangan purwarupa (prototipe) bahan ajar digital berbasis Quizizz. Platform ini dipilih karena fitur gamification-nya yang dapat meningkatkan motivasi dan interaksi belajar. Yang bertujuan untuk membuat pembelajaran puisi lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan temuan di Tahap Design, prototipe bahan ajar dirancang untuk mengatasi masalah "tidak menarik dan kurang relevan":

1. Konsep Prototipe Digital: Prototipe dirancang sebagai Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi yang berfokus pada peningkatan interaksi dan relevansi. Perancangan ini mengintegrasikan platform Quizizz sebagai komponen kunci untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan formatif. E-modul ini berisi materi puisi yang disajikan secara digital, dilengkapi dengan contoh-contoh puisi, video pembacaan puisi, dan latihan interaktif. Elemen gamifikasi diterapkan melalui platform Quizizz, yang digunakan untuk kuis formatif,



ulangan harian, dan permainan edukatif. Quizizz dipilih karena memiliki fitur permainan (game-like) yang dapat meningkatkan motivasi dan kompetisi sehat antar siswa.

2. Justifikasi Quizizz: Platform Quizizz dipilih karena fitur gamifikasi dan kuis interaktifnya terbukti efektif secara teori dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Kuis dirancang tidak hanya menguji ingatan tetapi juga pemahaman, dengan menyelipkan contoh-contoh yang dikaitkan dengan dunia teknik, bisnis, atau komunikasi untuk meningkatkan relevansi materi puisi bagi siswa SMK. Quizizz telah terbukti dalam berbagai penelitian mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Khusus untuk materi sastra seperti puisi, pendekatan gamifikasi dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan berbag jenis pertanyaan (pilihan ganda , essay)
  - a. Ahli Media: Guru Bahasa Indonesia di SMK Jambi Medan (Bapak Jontor Nados Siliotang) yang menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar termasuk dalam kategori LAYAK dengan beberapa catatan perbaikan:
  - b. Ahli Materi: merekomendasikan agar rubrik penilaian untuk tugas menulis puisi diperjelas, terutama dalam hal kriteria kreativitas dan orisinalitas, sehingga sesuai dengan tuntutan Deep Learning.
  - c. Ahli Media: menyarankan perbaikan pada tampilan Quizizz, seperti penyederhanaan warna latar dan pemilihan font yang lebih ramah mata, agar tidak mengganggu konsentrasi siswa. Setelah perbaikan dilakukan (menyempurnakan rubrik dan menyesuaikan template Quizizz), bahan ajar dinyatakan siap untuk diujicobakan.

### **Hasil dan Pembahasan Tahap Pengembangan Terbatas (Develop Terbatas)**

1. Hasil Validasi Ahli dan Proses Perbaikan. Prototipe bahan ajar diserahkan kepada dua ahli utama, yaitu Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia dan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Jambi Medan. Hasil penilaian dari kedua validator secara keseluruhan menunjukkan bahwa bahan ajar ini berada pada kategori LAYAK untuk diujicobakan. Beberapa saran perbaikan yang diimplementasikan antara lain: penyempurnaan rubrik penilaian untuk tugas analisis puisi agar lebih mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan penyesuaian tingkat kesulitan soal kuis Quizizz agar lebih bervariasi dan sesuai dengan kemampuan awal siswa.
2. Hasil Uji Coba Pragmatis dan Respons Siswa. Tahap ini merupakan uji coba pragmatis terbatas pada 34 siswa Kelas X untuk memvalidasi keefektifan intervensi digital/Quizizz dalam meningkatka keterlibatan siswa dan mengatasi kebosanan proses belajar Puisi. Uji coba terbatas dilakukan pada satu kelas di SMK Jambi Medan. Instrumen Lembar Respons Siswa digunakan untuk mengukur tanggapan mereka. Hasilnya menunjukkan validasi positif yang tinggi terhadap intervensi berbasis Quizizz:

Respon Siswa terhadap Bahan Ajar Berbasis Quizizz	Jumlah Siswa (N=34)	Persentase
Sangat Positif	30	88.2%
Netral / Kurang Positif	4	11.8%

Sebanyak 88.2% siswa (30 dari 34 orang) siswa, memberikan respon sangat positif . siswa menyatakan bahawa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ,kompetitif (dalam artian sehat) ,dan mereka lebih termotivasi untuk memahami materi,kuis interaktif membantu mereka lebih cepat menangkap konsep-konsep abstrak dalam puisi.

### **Pembahasan Keefektifan Pragmatis**

Respons positif yang tinggi (88.2%) memberikan bukti awal keefektifan pragmatis bahan ajar berbasis Quizizz. Gamifikasi berhasil memecah kebosanan dan mengubah persepsi siswa terhadap puisi dari "membosankan" menjadi "menantang dan menyenangkan". Integrasi contoh-contoh relevan dalam kuis juga membantu siswa melihat keterkaitan puisi dengan konteks yang lebih luas. Hal ini selaras dengan prinsip Joyful Learning dan mendorong keterlibatan aktif (active engagement), yang merupakan fondasi untuk pembelajaran yang bermakna. Tingginya persentase respons positif (88,2%) mengindikasikan bahwa intervensi digital berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran puisi. Siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Unsur gamifikasi dalam Quizizz, seperti poin, leaderboard, dan musik latar, berhasil menciptakan atmosfer belajar yang kompetitif dan menyenangkan (joyful learning). Respons positif ini juga menunjukkan kesiapan siswa untuk menerima diferensiasi proses pembelajaran melalui teknologi. Hal ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi fitur AI untuk memberikan umpan balik personal dalam menulis puisi.

### **Hasil Tahap Menyebarluaskan (Disseminate)**

Tahap ini merupakan rencana tindak lanjut setelah uji coba terbatas. Karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe yang teruji, maka penyebaran dilakukan dalam bentuk sosialisasi dan publikasi.

1. Sosialisasi kepada Guru: Bahan ajar akan disosialisasikan kepada guru-guru Bahasa Indonesia SMK Jambi Medan dan sekolah-sekolah lain di wilayah tersebut. Sosialisasi akan dilakukan melalui workshop atau seminar daring.
2. Publikasi Ilmiah: Hasil penelitian ini akan dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi SINTA 4, yaitu QISTINA: Jurnal Multidisplin Indonesia. Publikasi ini bertujuan untuk menyebarkan temuan penelitian kepada komunitas akademik yang lebih luas.
3. Implikasi Praktis: Keberhasilan uji coba ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti Quizizz dapat mengubah atmosfer pembelajaran puisi dari yang semula dianggap membosankan menjadi dinamis dan interaktif. Guru didorong untuk mengadopsi platform gamifikasi dalam pembelajaran sastra, tidak hanya puisi tetapi juga genre lainnya.

Tahap Disseminate merupakan rencana tindak lanjut. Bahan ajar Puisi berbasis Quizizz yang telah teruji kelayakan dan mendapat respons positif ini akan:

1. Disosialisasikan dan dibagikan kepada guru-guru Bahasa Indonesia di SMK Jambi Medan dan sekolah-sekolah sekitar sebagai alternatif media pembelajaran inovatif.
2. Dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi, seperti Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atau sejenisnya, untuk kontribusi yang lebih luas bagi dunia pendidikan.

Secara keseluruhan, penelitian pengembangan ini memberikan validasi awal yang kuat bahwa bahan ajar digital berbasis Quizizz secara pragmatis efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa SMK dalam pembelajaran puisi. Keberhasilan ini membuka peluang untuk pengintegrasian teknologi serupa pada materi-materi sastra lainnya.

### **CONCLUSION**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran puisi di SMK Jambi Medan masih menghadapi kendala, terutama karena siswa menganggap puisi sebagai materi yang sulit dan membosankan. Hal ini terlihat dari hasil wawancara guru serta rendahnya

keterlibatan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkanlah bahan ajar digital berbasis Quizizz yang dirancang agar lebih interaktif dan sesuai dengan karakter siswa yang dekat dengan teknologi. Setelah diujicobakan kepada 34 siswa kelas X, bahan ajar ini mendapat respons yang sangat positif, di mana 88,2% atau 30 siswa menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membuat pembelajaran puisi terasa lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak monoton. Validasi dari ahli materi dan ahli media juga menunjukkan bahwa bahan ajar ini dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan kecil pada rubrik dan tampilan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran puisi, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sesuai dengan prinsip Joyful Learning dan kebutuhan pembelajaran di era digital.

### **BIBLIOGRAPHY**

- Alifa Amalia Izzati, Unik Salsabila Hanifah, Safira Anggraeni, Nurul Azizah, Dhuha Fitri Nur Rohmah, Vol 8, No 2 (2021). Pengaruh Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran, <https://doi.org/10.36987/jes.v8i2.2243>.
- Fithriani, R. (2021). The utilization of mobile-assisted gamification for vocabulary learning: Its efficacy and perceived benefits. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)* 22(3), 146-163. <http://calleg.org/journal/22-3/Fithriani2021>.
- Nurul Azizah, VOL. 2 NO. 6 (2023): November 2023 Teknik Tes File Upload dan Multiple Choice di Google Form dalam Pembelajaran Membaca Teks Eksposisi Nurul Azizah, <https://doi.org/10.55909/jpbs.v2i6.548>.
- Putri, A. R., & Mulyati, Y. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa: Dampak Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 45-56.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818> (Artikel ini membahas platform sejenis dan mendukung efektivitas gamifikasi).
- Yundayani, Y., Abdullah, F., & Taryana, T. (2021). Students' cognitive engagement in learning writing using Quizizz. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(3), 436-441. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i3.19257> (Studi tentang engagement menggunakan Quizizz).
- Zuhri, M. S., & Pertiwi, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 87-96. <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v8i2.1345>.