

**PENGARUH MEDIA GAMBAR BERSERI DALAM *EDUGAME INTERACTY*
TERHADAP KREATIVITAS MENULIS PUISI SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR NEGERI GENTAN
01 KECAMATAN BENDOSARI KABUPATEN SUKOHARJO**

Putri Larasati¹, Moefty Mahendra²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

¹putrilarasati539@gmail.com, ²mahendramoefty@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of serial image media in the Interacty edugame on the poetry writing creativity of fifth-grade elementary school students. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects consisted of 19 students in the experimental class and 16 students in the control class. Data were collected through performance tests in the form of poetry writing, administered as pretest and posttest. Data analysis included normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using an independent sample t-test. The results showed that the average posttest score in the experimental class was higher (80.79) than the control class (74.06). The hypothesis test indicated a significance value of $0.016 < 0.05$, meaning there was a significant effect of using serial image media in the Interacty edugame on students' poetry writing creativity. Thus, this media is effective in improving students' creativity in learning Indonesian language.

Keywords: Picture series, edugame interactive, writing poetry, creativity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar berseri dalam *edugame Interacty* terhadap kreativitas menulis puisi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa kelas eksperimen dan 16 siswa kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja berupa menulis puisi yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi 80,79 dibandingkan kelas kontrol 74,06. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,016 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar berseri dalam *edugame interacty* terhadap kreativitas menulis puisi siswa. Dengan demikian, media ini efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Gambar berseri, *edugame interacty*, menulis puisi, kreativitas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta berekspresi secara kreatif. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan sejak dini adalah keterampilan menulis, khususnya menulis puisi yang menuntut kemampuan imajinasi, kreativitas, dan kepekaan estetis siswa (Ihsan Ramadhani & Fuady, 2020).

Berdasarkan Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di sekolah dasar, siswa dituntut untuk mampu mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk tulisan kreatif, termasuk puisi. Pembelajaran menulis puisi tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kreatif, imajinatif, dan kritis. Kemampuan ini merupakan bagian penting dari kecakapan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik (Sujinah et al., 2019).

Namun, berdasarkan kondisi di lapangan, masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menulis puisi. Kesulitan tersebut meliputi keterbatasan dalam menuangkan ide, kurangnya kosakata, serta ketidakmampuan dalam memilih diksi yang tepat. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berimajinasi serta bereksplorasi secara bebas. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penyebab rendahnya kreativitas siswa dalam menulis puisi (Wahyundari & Handayani, 2021).

Kondisi serupa ditemukan di SD Negeri Gentan 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa kelas V mengalami kesulitan dalam menulis puisi. Siswa cenderung pasif dan tidak memiliki ide yang cukup untuk mengembangkan puisi yang orisinal. Guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Akibatnya, hasil karya puisi siswa kurang bervariasi dan tidak mencerminkan kreativitas yang optimal.

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan, ide, atau karya yang bersifat baru, orisinal, dan bernilai guna dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau menghasilkan suatu produk. Menurut (Fatmawiyati et al., 2019) kreativitas dalam menulis puisi merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan sejak dini. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga kemampuan mengembangkan ide secara orisinal dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas menulis puisi adalah media gambar berseri. Media ini berupa rangkaian gambar yang disusun secara berurutan sehingga membentuk alur cerita yang logis.

Penggunaan media gambar berseri dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide, memperkaya kosakata, serta menyusun gagasan secara runtut. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media gambar berseri mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa secara signifikan (Wahyundari & Handayani, 2021; Ihsan Ramadhani & Fuady, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan unsur interaktif berbasis teknologi. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah *edugame Interacty*. *Edugame* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengandung unsur interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna (Novitasari & Rukmi, 2023).

Integrasi media gambar berseri dengan *edugame Interacty* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran menulis

puisi. Melalui media ini, siswa tidak hanya mengamati gambar, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi, meningkatkan kreativitas, serta mempermudah dalam menuangkan ide ke dalam bentuk puisi (Arfianty Dessi, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar berseri dalam *edugame Interacty* terhadap kreativitas menulis puisi siswa kelas V SD Negeri Gentan 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena subjek penelitian tidak dapat dirandomisasi secara penuh, sehingga peneliti menggunakan dua kelompok yang telah ada, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Gentan 01 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 19 siswa, dan siswa kelas V SD Negeri Sidorejo 01 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 16 siswa. Pemilihan subjek menggunakan teknik *total sampling*, yaitu seluruh siswa pada kedua kelas dijadikan sebagai subjek penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap. Pertama, tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen penelitian, validasi instrumen melalui *expert judgment*, dan penyusunan skenario pembelajaran. Kedua, tahap pelaksanaan, meliputi pemberian *pretest* pada kedua kelas, perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dengan media gambar berseri dalam *edugame Interacty*, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dan pemberian *posttest* pada kedua kelas. Ketiga, tahap analisis data dan penarikan kesimpulan.

Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media gambar berseri yang terintegrasi dalam *edugame Interacty*. Media ini dimanfaatkan untuk menampilkan rangkaian gambar berseri yang dapat diakses oleh siswa secara interaktif

melalui perangkat digital. Dalam proses pembelajaran, guru membimbing siswa untuk mengamati gambar-gambar yang ditampilkan, mendiskusikan alur cerita yang tersirat dalam gambar, dan kemudian menuangkan ide serta imajinasi mereka ke dalam bentuk puisi. Sebaliknya, kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa media interaktif.

Instrumen penelitian berupa tes unjuk kerja menulis puisi yang disusun berdasarkan indikator kreativitas, meliputi lima aspek penilaian: (1) kesesuaian tema, dengan skor maksimal 20; (2) diksi atau pemilihan kata, dengan skor maksimal 25; (3) imaji atau daya bayang, dengan skor maksimal 20; (4) orisinalitas atau keaslian karya, dengan skor maksimal 20; dan (5) struktur atau kepaduan puisi, dengan skor maksimal 15. Total skor maksimal adalah 100. Instrumen telah melalui uji validitas melalui *expert judgment* dan diuji reliabilitasnya dengan melibatkan lebih dari satu penilai (*inter-rater reliability*), sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji

hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dan uji homogenitas dengan uji Levene. Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Kriteria pengujian hipotesis adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* terhadap kreativitas menulis puisi siswa. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diintegrasikan langsung dengan pembahasan untuk memberikan pemaknaan data secara komprehensif. Analisis difokuskan pada perbandingan kreativitas menulis puisi siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal kreativitas menulis puisi siswa.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal kreativitas menulis puisi siswa pada kedua kelompok relatif setara, dengan rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 55,26 dan kelas kontrol sebesar 46,56. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal kedua kelompok, sehingga kedua kelompok dapat dibandingkan secara objektif untuk melihat pengaruh perlakuan.

Setelah perlakuan diberikan, terjadi peningkatan kreativitas menulis puisi pada kedua kelompok. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Adapun hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Gain
Eksperimen	19	55,26	80,79	25,53
Kontrol	16	46,56	74,06	27,50

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 25,53 poin (dari 55,26 menjadi 80,79), sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 27,50 poin (dari 46,56 menjadi 74,06). Selisih peningkatan

antara kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan kreativitas menulis puisi siswa.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar $0,124 > 0,05$, sedangkan kelas kontrol sebesar $0,087 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,312 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan terpenuhinya kedua uji prasyarat tersebut, maka analisis dapat dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,016 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* berpengaruh lebih baik terhadap kreativitas menulis puisi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Independent Sample t-test

Kelompok	Rata-rata	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	80,79	2,534	33	0,016
Kontrol	74,06	-	-	-

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas menulis puisi siswa kelas V SD Negeri Gentan 01. Peningkatan kreativitas pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dapat dijelaskan melalui beberapa aspek teoritis dan empiris.

Pertama, media gambar berseri berperan sebagai stimulus visual yang efektif dalam merangsang imajinasi siswa. Ketika siswa mengamati rangkaian gambar yang disajikan secara berurutan, mereka terdorong untuk menginterpretasikan makna di balik gambar tersebut dan mengembangkannya menjadi ide kreatif. Proses ini melatih kemampuan berpikir asosiatif dan imajinatif yang merupakan komponen utama kreativitas. Hal ini sejalan dengan temuan(Ihsan Ramadhani & Fuady, 2020) menyatakan bahwa media gambar berseri mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa secara signifikan karena memberikan stimulus visual yang konkret untuk pengembangan ide.

Kedua, integrasi *edugame Interacty* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar. Motivasi yang tinggi berkontribusi langsung terhadap kualitas karya yang dihasilkan, termasuk kreativitas dalam menulis puisi. Hal ini sesuai dengan pendapat(Novitasari & Rukmi,

2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Ketiga, kombinasi antara media visual dan interaktivitas digital memberikan pengalaman belajar yang multisensori bagi siswa. Siswa tidak hanya menggunakan indera penglihatan, tetapi juga terlibat secara aktif melalui interaksi dengan platform digital. Pengalaman belajar yang multisensori ini terbukti lebih efektif dalam memperkuat pemahaman dan mendorong kreativitas siswa dibandingkan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan satu modalitas belajar.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, siswa cenderung kurang aktif dan kurang mendapatkan stimulus yang memadai untuk mengembangkan kreativitas menulis puisi mereka. Metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran konvensional kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berimajinasi dan berkreasi secara bebas. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyundari & Handayani (2021) yang menyatakan bahwa keterbatasan media

pembelajaran dapat menghambat kemampuan menulis siswa.

Ditinjau dari setiap aspek penilaian kreativitas menulis puisi, kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi pada aspek diksi, imaji, dan orisinalitas. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* secara khusus efektif dalam membantu siswa untuk memilih kata yang tepat, membangun gambaran yang hidup, dan menghasilkan karya yang lebih orisinal. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif memiliki kontribusi signifikan terhadap pengembangan aspek-aspek kreativitas menulis pada siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas menulis puisi siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya dalam pembelajaran menulis puisi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas menulis puisi siswa kelas V SD Negeri Gentan 01 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan *gain* sebesar 16,29 poin pada kelas eksperimen dan 10,06 poin pada kelas kontrol. Hal ini diperkuat oleh hasil uji statistik *Independent Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,016 < 0,05$.

Secara praktis, penggunaan media gambar berseri dalam *edugame Interacty* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Siswa menjadi lebih mampu mengembangkan ide, menggunakan diksi yang tepat, membangun imaji, serta mengekspresikan gagasan dalam bentuk puisi yang lebih orisinal dan terstruktur. Sebaliknya, pembelajaran konvensional cenderung kurang memberikan

stimulus optimal dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru Bahasa Indonesia di sekolah dasar mengintegrasikan media gambar berseri berbasis *edugame* sebagai alternatif pembelajaran inovatif. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan fasilitas teknologi yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan waktu penelitian yang lebih panjang guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Dengan demikian, media gambar berseri dalam *edugame Interacty* dapat direkomendasikan sebagai solusi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas menulis puisi serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfianty Dessi, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Berseri. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 127–136. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2642>
- Fatmawiyati, J., Psikologi, M., & Airlangga, U. (2019). *TELAAH KREATIVITAS*. 1–21.

- Ihsan Ramadhani, M., & Fuady, R. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas III SDN Sungai Andai 1 Banjarmasin. *Anterior Jurnal*, 20(1), 34–39. <https://doi.org/10.33084/anterior.v20i1.1649>
- Novitasari, R., & Rukmi, A. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(6), 1227–1236.
- Sujinah et al. (2019). Kreativitas dalam pembelajaran menulis puisi berkarakter lingkungan dengan menggunakan model kreatif produktif melalui Lesson Study. *Didaktis, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 13(3), 19–32.
- Wahyundari, N. W. S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 80. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36877>