

**Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Website* Pada Teks Persuasi
Bagi Siswa SMP Kelas VIII**

SKRIPSI



Oleh:

Teni Syukuriyah Rahmawati

1900003039

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

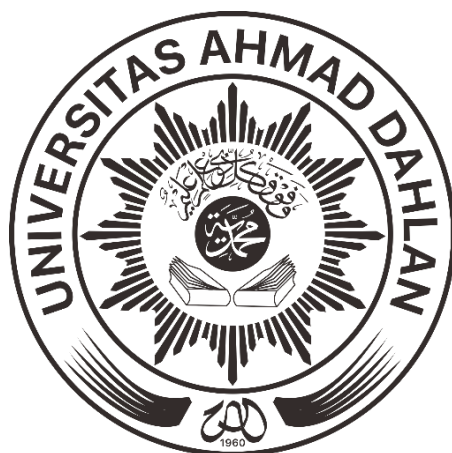
Yogyakarta

2023

**Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Website* Pada Teks Persuasi
Bagi Siswa SMP Kelas VIII**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Ahmad Dahlan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2023

SKRIPSI

**Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Website* Pada Teks Persuasi Bagi
Siswa SMP Kelas VIII**

Dipersiapkan dan disusun oleh



Teni Syukuriyah Rahmawati

1900003039

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

dan dinyatakan telah memenuhi

Syarat untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd.

NIPM 198303192019040111308594

SKRIPSI

Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Website* Pada Teks Persuasi Bagi Siswa SMP Kelas VIII

Dipersiapkan dan disusun oleh

Teni Syukuriyah Rahmawati

1900003039

Telah dipertahankan didepan

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Susunan Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua: Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd.

2. Penguji I : Dra. Triwati Rahayu, M.Hum.

3. Penguji II : Hermanto, M.Hum.

Yogyakarta, September 2023

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.

NIPM 197103172016011110763796

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teni Syukuriyah Rahmawati
NIM : 1900003039
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Website* pada Teks Persuasi bagi Siswa SMP Kelas VIII” ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 30 September 2023



Teni Syukuriyah Rahmawati

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teni Syukuriyah Rahmawati
NIM : 1900003039
Email : teni1900003039@webmail.uad.ac.id
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Gamifikasi Berbasis Website pada Teks Persuasi
bagi Siswa SMP Kelas VIII

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi Pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/ terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 30 September 2023



Teni Syukuriyah Rahmawati

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teni Syukuriyah Rahmawati
NIM : 1900003039
Email : teni1900003044@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Website* pada Teks Persuasi
bagi Siswa SMP Kelas VIII

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut.

Saya (mengizinkan/~~tidak mengizinkan~~)* karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 30 September 2023



Teni Syukuriyah Rahmawati

Mengetahui, Pembimbing



Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd.

MOTTO

“Makin sulit pertempuran, makin manis kemenangan”

(Les Brown)

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan.”

(Q.S. Ar-Rahmaan: 13)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan kesempatan, petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan segala kerendahan hati skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tua saya, Bapak Paryono dan Ibu Siti Juwariyah yang telah memberikan kebahagiaan dalam menjalani kehidupan untuk menikmati semuanya. Sehingga ini dapat menjadi sebuah tanda bakti dan menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Ibu bangga. Terima kasih telah memberiku motivasi, doa, dan juga telah menasihatiku agar menjadi lebih baik.
2. Kepada adik-adikku tersayang Selvi Rahmawati dan M. Rizqy Alfian yang telah memberiku motivasi serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.
3. Kepada teman-temanku: Ika Putri Indriyani, Risa Aprilasari, Annisa Oktyarika Dewi, dan Yusrina Ayu Linati yang selalu memberi dorongan dan semangat serta menemani dan membuat hari-hari saya penuh canda dan tawa dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Diri saya sendiri yang telah bertahan dan sudah berusaha keras dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat yang tinggi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Selawat serta dalam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa umat manusia ke zaman yang terang.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Muchlas, M.T., Rektor Universitas Ahmad Dahlan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di lembaga ini;
2. Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan tugas skripsi ini;
3. Roni Sulistiyono, M.Pd., Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan pengarahan serta dorongan kepada penulis untuk penyusunan skripsi;
4. Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, petunjuk-petunjuk serta dorongan kepada penulis untuk penyusunan skripsi;
5. Hermanto, S.Pd., M.Hum., Validator Ahli Materi yang telah memvalidasi gamifikasi gamifikasi berbasis website pada teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII dan memberikan saran-saran berguna untuk perbaikan;
6. Dr. M. Ardi Kurniawan, M.A., Validator Ahli Media yang telah; memvalidasi gamifikasi berbasis website pada teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII dan memberikan saran-saran berguna untuk perbaikan;
7. Eni Kurniasari, S.Pd. Validator Ahli Pengajaran yang telah memvalidasi gamifikasi gamifikasi berbasis website pada teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII dan memberikan saran-saran berguna untuk perbaikan;

8. Seluruh Staf Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan kemudahan dan bantuan dalam penulisan skripsi;
9. Kepala SMP Negeri 1 Manisrenggo yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi;
10. Aulia Marlina Setiyani, S.Pd. Guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Manisrenggo yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian;

Teriring doa semoga bantuan dan amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan pahala dan rida Allah Swt. penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 30 September 2023



Teni Syukuriyah Rahmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
H. Manfaat Pengembangan	10
I. Asumsi dan Keterbatasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	12
B. Kajian Teori.....	15
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	15
2. Media Pembelajaran.....	16
3. Gamifikasi.....	18
4. Website	20

5. Teks Persuasi	25
C. Kerangka Berpikir	34
D. Pertanyaan Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Desain Rancangan Produk.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	90
A. Simpulan.....	90
B. Keterbatasan Penelitian	92
C. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Relevan	14
Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Pengajaran	45
Tabel 3.4. Ketentuan Pemberian Nilai/Skor.....	47
Tabel 3.5 Konversi Skor Aktual Menjadi Kriteria Kualitatif	48
Tabel 4.1 Story Board Media Pembelajaran.....	56
Tabel 4.2 Validasi Produk oleh Ahli Media	59
Tabel 4.3 Validasi Produk oleh Ahli Materi.....	60
Tabel 4. 4 Validasi Produk oleh Ahli Pengajaran.....	61
Tabel 4.5 Hasil Kuisioner Pengujian Produk oleh Peserta Didik.....	64
Tabel 4.6 Hasil Presentase	66
Tabel 4.7 Konversi Skor Aktual Menjadi Kriteria Kualitatif	67
Tabel 4.8 Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.9 Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4.10 Validasi Ahli Pengajaran.....	72
Tabel 4. 11 Hasil Data Kuantitatif.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE dibuat skema oleh Branch.....	38
Gambar 4.1 Tampilan Game.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi.....	96
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 3 Validasi Ahli Media	98
Lampiran 4 Validasi Ahli Pengajaran.....	100
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi.....	102
Lampiran 6 Lembar Sampel Respon Peserta Didik.....	107
Lampiran 7 Dokumentasi Pembelajaran Teks Puisi	108
Lampiran 8 Hasil Pretest dan Posttest Kontrol.....	109
Lampiran 9 Hasil Pretest dan Posttest Eksperimen	110
Lampiran 10 Bukti HKI Produk	111
Lampiran 11 RPP Teks Persuasi.....	112

Rahmawati, Teni Syukuriyah. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Website pada Materi Teks Persuasi bagi Siswa SMP Kelas VIII. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya kebutuhan media pembelajaran berbantuan gamifikasi berbasis website khususnya pada materi teks persuasi bagi peserta didik kelas VIII. Tujuan dari penelitian ini yakni (1) mendeskripsikan pengembangan gamifikasi di dalam *website* pembelajaran teks persuasi, (2) mendeskripsikan kelayakan gamifikasi di dalam *website* pembelajaran teks persuasi, (3) menguji efektifitas media pembelajaran gamifikasi berbasis website di dalam pembelajaran teks persuasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan prosedur pengembangan yakni model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek uji coba produk yang dituju peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Manisrenggo. Uji coba produk juga dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif dengan test uji-t guna mengukur keefektifan produk.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Produk yang dikembangkan berupa gamifikasi berbasis website pada materi teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII. (2) Terkait media pembelajaran gamifikasi berbasis website termasuk ke dalam kriteria "Sangat Layak" melalui penilaian yang dilakukan oleh para ahli, dilihat skor rata-rata nilai dari ahli media berjumlah 100, ahli materi berjumlah 85,3, dan ahli pengajaran berjumlah 99,2. Maka nilai rata-rata yang diperoleh yakni 94,8. (3) Melalui hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa pembelajaran kelas kontrol dengan menggunakan PPT mendapatkan hasil uji t 8.712, sedangkan pembelajaran menggunakan produk gamifikasi yang dikembangkan mendapatkan nilai t dengan jumlah 16.897 dan pada sig. (2tailed) $\leq 0,05$ maka artinya data tersebut dikatakan bahwa kategori eksperimen memiliki dampak yang lebih besar daripada kelas kontrol atau memiliki perubahan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, produk gamifikasi yang dikembangkan dikatakan efektif. Pengembangan gamifikasi berbasis *website* pada materi teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII ini diharapkan menjadi sebuah inovasi bagi guru dalam menyampaikan materi dan menjadi pengalaman belajar baru bagi peserta didik.

Kata Kunci: *media pembelajaran, gamifikasi, website, dan teks persuasi.*