

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan menulis adalah kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan gagasan, informasi, dan perasaan secara sistematis dan koheren dalam bentuk tulisan, yang mencerminkan kemampuan berbahasa sekaligus proses berpikir kritis (Rosyidah et al., 2023). Keterampilan menulis seringkali menjadi cerminan dari usaha belajar peserta didik, karena semakin intens praktek dan pembelajaran tertata maka semakin jelas peningkatan keterampilan menulis yang terlihat pada produk tulis mereka (Setyawati & Rustanta, 2022). Proses pembelajaran menulis menghasilkan perubahan pada individu. Tidak hanya dalam aspek teknis seperti tata bahasa, kosakata, dan ejaan tetapi juga dalam pengayaan ide, struktur argumentasi, dan kebiasaan literasi yang mendukung kreatifitas menulis (Yassin & Sood, 2024). Keterampilan menulis dapat dijadikan indikator penting dalam mengukur keberhasilan pembelajaran bahasa, baik dari segi kualitas produk tulisan maupun perubahan kemampuan berpikir serta kebiasaan literasi peserta didik.

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang penting dan harus dikuasai karena dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, serta berpikir kreatif (Nurazizah & Darmayanti, 2024). Keterampilan menulis bukan hanya sekedar aktifitas merangkai kata,

tetapi juga proses mengorganisasi gagasan agar tersusun runtut dan bermakna bagi pembaca sehingga dapat menjadi landasan bagi penguasaan aspek berbahasa lainnya seperti membaca dan berbicara, sebab melalui menulis, peserta didik belajar memahami struktur bahasa serta memperkaya kosakata (Sya & Lestari, 2025). Menulis juga berfungsi sebagai sarana pengembangan literasi, alat untuk menilai kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan kaidah bahasa yang tepat (Alfino et al., 2023). Keterampilan menulis perlu dikembangkan secara berkesinambungan agar peserta didik mampu berbahasa dengan efektif, kreatif, serta komunikatif. Sejalan dengan pentingnya pengembangan keterampilan menulis, berbagai tantangan dan kesulitan masih ditemukan dalam proses pembelajaran menulis di sekolah dasar.

Peserta didik sering menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis. Kesulitan tersebut muncul ketika peserta didik diminta mengekspresikan gagasan secara tertulis dengan alur yang runtut dan mudah dipahami (Nainggolan et al., 2025). Banyak dari peserta didik belum mampu menentukan cara memulai tulisan, memilih diksi yang sesuai, atau menyusun kalimat dengan struktur yang jelas. Guru cenderung menilai hasil akhir tanpa memberikan pendampingan yang memadai selama proses menulis, akibatnya peserta didik mengalami hambatan dalam kemampuan mengembangkan ide di sebabkan kurangnya kesempatan berlatih menulis di kelas (Yulianto & Iryani, 2023). Lingkungan belajar yang kurang mendukung seperti keterbatasan media

pembelajaran dan rendahnya budaya membaca turut menjadi faktor penghambat (Syafira & Tresnawati, 2025). Hambatan dalam keterampilan menulis juga turut di alami oleh peserta didik dalam menulis puisi.

Permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam menulis puisi cukup beragam. Mayoritas peserta didik belum mampu menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi seperti tema, diksi, rima, dan gaya bahasa, serta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasan sehingga berdampak pada hasil tulisan puisi yang dihasilkan, yang sering kali terkesan asal-asalan dan kurang memiliki makna yang mendalam (Oktavia, 2019). Ketika diberikan tugas untuk menulis puisi dengan tema bebas, peserta didik juga sering mengalami kebingungan dalam menentukan ide maupun mengungkapkan isi pikirannya secara tertulis (Jannah et al., 2022). Permasalahan lainnya terlihat dari kurangnya keterkaitan antara isi puisi dengan tema yang diangkat, pemilihan kata yang kurang tepat, penggunaan gaya bahasa yang belum sesuai, serta rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi (Rahmawati & Citrawati, 2023). Untuk mengetahui lebih banyak hambatan yang terjadi di sekolah dasar maka di perlukan upaya observasi.

Hasil observasi di SDN Sugihwaras 1 ditemukan bahwa peserta didik kelas IV masih menghadapi hambatan dalam keterampilan menulis terutama pada materi puisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hambatan tampak dari kemampuan peserta didik yang masih lemah dalam mengembangkan ide

dan merangkai diksi dengan benar. Anggapan bahwa menulis puisi itu sulit dan membosankan membuat peserta didik kurang termotivasi untuk menggali dan mengembangkan ide secara optimal. Ketidakpahaman terhadap unsur-unsur puisi menyebabkan peserta didik kesulitan dalam merangkai diksi yang tepat dan sesuai dengan tema, sehingga hasil tulisan cenderung tidak terarah (Prabowo & Cahyaningtyas, 2025). Kebingungan yang muncul ketika diberikan tema bebas juga menunjukkan bahwa peserta didik belum terbiasa menuangkan gagasan atau isi pikirannya ke dalam bentuk tulisan yang puitis (Septiwi et al., 2024). Guru menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran, namun model tersebut kurang relevan dengan materi keterampilan menulis puisi. Model *Discovery Learning* lebih menekankan pada kegiatan menemukan konsep atau memecahkan permasalahan, sedangkan pembelajaran menulis puisi memerlukan pengalaman belajar yang mampu mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan perasaan secara kreatif. Penelitian ini akan mengembangkan media Fitampu (*Flipbook* Interaktif Terampil Menulis Puisi) berbasis *Heyzine* dengan menerapkan model *Experiential Learning* karena lebih relevan dengan materi puisi dan dapat mendorong peserta didik belajar melalui pengalaman sehingga lebih mudah menemukan ide dalam menulis puisi.

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan *E-Book* Interaktif berbasis *Heyzine* mampu meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya (Hani et al., 2025). Penelitian tersebut menunjukan masih terbatas dan kurang inovatif. Pengembangan *Big Book* berbasis *Heyzine* juga digunakan dalam kemampuan membaca kelas II (Fayrianto & Purwati, 2025). Implementasi *Big Book* berbasis *Heyzine* hanya disampaikan sekilas tanpa menggunakan model pembelajaran. Pengembangan *E-Comic* berbasis *Heyzine* juga dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD (Aliana et al., 2025). Media *E-Comic* yang dikembangkan ditujukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan hanya berisikan gambar yang terlalu monoton.

Potensi dari *Heyzine* memberikan peluang untuk mengoptimalkan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Media Pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* melalui Model *Experiential Learning* dalam Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tersusun, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan Media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui Model *Experiential Learning* dalam Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Sugihwaras 1?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* melalui Model *Experiental Learning* dalam Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Sugihwaras 1?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Media Fitampu berbasis *Heyzine* melalui Model *Experiental Learning* dalam Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Sugihwaras 1.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* melalui Model *Experiental Learning* dalam Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Sugihwaras 1.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan Media Pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* dapat menjadi inovasi dan referensi di dunia pendidikan dalam menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan khususnya dalam keterampilan menulis puisi Bahasa Indonesia kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi belajar bagi peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam keterampilan menulis puisi Bahasa Indonesia melalui media Fitampu berbasis *Heyzine*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan inovasi media pembelajaran digital oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui digitalisasi media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis khususnya multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian lanjutan terkait inovasi media pembelajaran digital di sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa Media Pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Fitampu berbasis *Heyzine* ditujukan untuk peserta didik kelas IV jenjang Sekolah Dasar.
2. Fitampu berbasis *Heyzine* berisikan materi puisi Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka *Deep Learning*.
3. Fitampu berbasis *Heyzine* dapat dipublikasikan dalam bentuk link dan kode QR serta diakses melalui sambungan internet baik menggunakan gawai maupun laptop.
4. Fitampu berbasis *Heyzine* merupakan media pembelajaran digital yang dapat diakses dengan mudah.
5. Fitampu berbasis *Heyzine* sudah diselaraskan dengan modul ajar Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka *Deep Learning* kelas IV SD.
6. Fitampu berbasis *Heyzine* mendukung keterampilan menulis puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
7. Fitampu berbasis *Heyzine* berisi menu seperti petunjuk penggunaan, materi pembelajaran yang dilengkapi dengan teks dan video, tujuan pembelajaran, kuis menyenangkan berbasis *Zep Quiz*, terampil menulis puisi berbasis Padlet, dan profil pengembang media Fitampu.

F. Pentingnya Pengembangan

Kondisi pembelajaran pada abad ke-21 ini dibutuhkan digitalisasi media pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu upaya pengembangannya adalah dengan menciptakan forum belajar digital yang interaktif. Melalui pengembangan Fitampu berbasis *Heyzine* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan Fitampu berbasis *Heyzine* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan mengasah kemampuan menulis secara kreatif. Media Fitampu berbasis *Heyzine* terdapat berbagai menu seperti petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, kuis menyenangkan, terampil menulis puisi, dan profil pengembang. Seluruh fitur tersebut dapat diakses kapan pun dan di mana pun, sehingga kegiatan belajar mengajar melalui Fitampu berbasis *Heyzine* dapat berlangsung dengan lebih fleksibel.

G. Definisi Istilah

Untuk menambah wawasan tentang istilah dalam penelitian ini, maka dijabarkan beberapa istilah sebagai berikut.

1. Keterampilan menulis puisi adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, perasaan, dan imajinasi ke dalam bentuk puisi dengan menggunakan bahasa yang indah, padat, dan bermakna. Keterampilan menulis puisi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menulis secara umum, tetapi juga mencakup kepekaan terhadap pilihan kata (diksi),

penggunaan gaya bahasa, rima, irama, serta penyusunan bait yang sesuai. Peserta didik belajar bagaimana cara menghubungkan ide atau gagasan, perasaan, dan pikiran ke dalam bentuk sebuah tulisan dengan bahasa yang indah.

2. Media Fitampu (*Flipbook* Interaktif Terampil Menulis Puisi) adalah media pembelajaran dalam bentuk virtual interaktif dengan tampilan menyerupai buku nyata yang dapat dibolak-balik serta mampu mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan tautan sehingga lebih kaya informasi. Fitampu berbasis *Heyzine* berisi menu seperti materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, video pembelajaran, latihan soal, kuis, serta refleksi pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran dalam keterampilan menulis puisi kelas IV.
3. Model *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam aktifitas nyata, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung yang mereka alami sendiri. Model *Experiential Learning* mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengalaman pribadi yang pernah mereka alami sebagai sumber ide dalam menulis. Peserta didik diajak mengingat peristiwa, perasaan, atau kejadian yang berkesan dalam hidup mereka kemudian merefleksikannya menjadi puisi yang indah. Dari pengalaman tersebut peserta didik belajar memilih kata yang tepat, menyusun imajinasi, serta mengekspresikan emosi ke dalam bentuk puisi.