

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Menulis Puisi

a. Pengertian Keterampilan Menulis Puisi

Keterampilan menulis puisi adalah kemampuan seseorang dalam menuangkan gagasan, perasaan, dan pengalaman ke dalam bentuk tulisan yang indah dan bermakna (Huda et al., 2025). Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan menulis, tetapi juga dengan cara mengolah bahasa secara kreatif. Penulis dituntut untuk memilih kata-kata yang tepat agar mampu menggambarkan suasana dan makna yang ingin disampaikan. Penggunaan bahasa dalam puisi cenderung padat dan memiliki nilai estetika yang tinggi (Ardiansyah et al., 2018).

Keterampilan menulis puisi juga melibatkan pemahaman terhadap unsur-unsur pembangun puisi. Penulis harus mampu memadukan unsur-unsur dalam puisi sehingga karya yang dihasilkan terasa hidup dan menarik. Penulis juga perlu memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan pengalaman pribadi sebagai sumber inspirasi sehingga menulis puisi menjadi kegiatan yang tidak hanya teknis, tetapi juga bersifat ekspresif dan imajinatif (Gustina et al., 2019).

Keterampilan menulis puisi dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik. Peserta didik belajar mengungkapkan ide

dengan cara yang unik dan indah. Keterampilan menulis juga membantu meningkatkan kepekaan bahasa serta kemampuan berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis puisi dapat menjadi sarana untuk menyalurkan emosi dan refleksi diri (Try et al., 2022).

Keterampilan menulis puisi bagi peserta didik kelas IV SD memberikan kesempatan untuk melatih mereka dalam mengungkapkan perasaan, pikiran, dan pengalaman melalui bahasa yang sederhana namun indah. Peserta didik dikenalkan pada cara memilih kata-kata yang tepat agar puisi yang ditulis memiliki makna dan suasana tertentu. Keterampilan menulis puisi juga bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas peserta didik. Peserta didik belajar membayangkan suatu peristiwa, suasana, atau objek untuk kemudian di ungkapkan ke dalam bentuk tulisan. Peserta didik juga mulai mengenal penggunaan majas sederhana dan kata-kata yang bersifat kias. Proses ini membantu peserta didik dalam memperkaya kosakata dan cara berbahasa.

b. Komponen Materi Puisi Baru

Adapun komponen dari materi puisi yang akan ditampilkan pada media Fitampu berbasis *Heyzine* yaitu :

1) Pengertian Puisi

Puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, serta penyusunan larik dan bait (Septiani & Sari, 2021). Puisi juga bisa

diartikan sebuah sajak atau gubahan dalam bahasa yang bentuknya dipilih dan ditata secara cermat sehingga mempertajam kesadaran orang melalui bunyi, irama, dan makna khusus dari puisi (Damanik et al., 2025).

Seiring perkembangan zaman, puisi mengalami perubahan dalam bentuk dan cara penyampaiannya. Perubahan tersebut melahirkan jenis puisi yang lebih bebas dan modern yaitu puisi baru. Puisi baru menawarkan kebebasan yang lebih besar dalam hal struktur, bahasa, dan tema. Kebebasan ini memungkinkan penyair untuk lebih leluasa mengekspresikan ide, emosi, dan pandangan (Izzah et al., 2024).

Puisi baru tidak hanya sekadar rangkaian kata-kata indah, tetapi juga merupakan wadah untuk menyampaikan pesan, kritik sosial, atau bahkan sekadar curahan hati yang personal.

2) Ciri – Ciri Puisi Baru

Meskipun menawarkan kebebasan, puisi baru tetap memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari bentuk karya sastra lainnya. Ciri - ciri puisi baru yaitu:

a) Nama penulis puisi tercantum

Puisi baru biasanya mencantumkan nama penulis secara jelas. Hal ini menunjukkan bahwa puisi tersebut merupakan karya pribadi yang memiliki hak cipta dan identitas (Rufaidza et al., 2024).

b) Tidak terikat dengan rima, irama, dan baris

Penulis dapat menentukan sendiri jumlah baris, rima, maupun irama sesuai dengan keinginan. Kebebasan ini membuat penyair lebih mudah mengekspresikan ide dan perasaannya.

c) Puisi baru cenderung memiliki bentuk yang simetris

Puisi baru biasanya disusun dengan bentuk yang lebih teratur dan enak dipandang. Bentuk yang simetris juga membantu pembaca memahami isi puisi dengan lebih mudah (Siswanto et al., 2025).

d) Gaya bahasa bersifat dinamis (berubah-ubah)

Penyair dapat menggunakan berbagai jenis majas dan pilihan kata yang berbeda.

e) Mengisahkan mengenai peristiwa kehidupan

Isi puisi baru biasanya berkaitan dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari seperti kisah cinta, persahabatan, keluarga, pendidikan, maupun lingkungan. Puisi baru terasa lebih dekat dengan kehidupan pembaca (Retnosari, 2025).

3) Jenis Puisi

Puisi baru memiliki beberapa jenis yang dibedakan berdasarkan isinya. Setiap jenis memiliki makna tersendiri yang disampaikan oleh penulisnya. Jenis - jenis puisi baru antara lain:

a) Epigram adalah puisi yang berisi tentang ajaran hidup atau tuntunan ke arah kebenaran. Kata “epigram” berasal dari bahasa Yunani,

epigramma yang berarti pedoman, teladan, nasihat, atau ajakan untuk melakukan hal-hal yang benar (Sholikhati, 2019). Dilihat dari strukturnya, epigram termasuk dalam kategori puisi yang ditulis dalam bentuk sederhana, singkat, langsung tertuju pada tujuan, serta menggunakan kosakata yang berlebihan (Haerunisyah & Usman, 2023).

- b) Romansa adalah jenis puisi yang mengungkapkan perasaan cinta, kerinduan, dan keindahan dalam hubungan percintaan antara dua orang. Romansa menggambarkan perasaan intens, keindahan cinta, kebahagiaan yang dirasakan dalam hubungan romantis, kerinduan, kehilangan, kebahagiaan, dan segala nuansa emosional yang terkait dengan cinta dan hubungan asmara (Srineni & Sulastri, 2023).
- c) Balada merupakan salah satu jenis puisi baru yang memuat tentang sebuah kisah atau cerita tertentu. Kisah yang dimaksud bisa diambil di masa lalu, maupun kisah yang baru saja terjadi. Puisi balada juga bisa diartikan puisi yang berkisah tentang kehidupan manusia, melalui pikiran dan perasaan yang memiliki inti budaya universal dan tidak terikat dengan ruang dan waktu (S. Rahayu et al., 2024).
- d) Ode atau oda adalah puisi lirik berisikan semangat pujaan dalam nada agung dan tema serius. Ode berasal dari kata Yunani yang berarti nyanyian. Puisi ini biasanya dinyanyikan dalam paduan suara sambil menari dalam drama-drama Yunani Kuno. Puisi ode

diciptakan penyairnya dengan gaya panjang lebar, bahasa yang tertib, tulus, imajinatif, dan intelektual. Sasaran pujaan dalam ode biasanya pahlawan atau tokoh besar suatu bangsa (Lailiyah & Rahmayantis, 2021).

- e) Himne adalah puisi baru yang berisi pujian, penghormatan, rasa kagum, atau ungkapan syukur kepada sesuatu yang dianggap mulia dan berjasa dalam kehidupan. Puisi ini biasanya ditujukan kepada Tuhan, pahlawan, tanah air, guru, atau tokoh tertentu yang dihormati. Penyair menggunakan bahasa yang sopan, indah, dan penuh makna untuk menunjukkan rasa hormat serta penghargaan yang mendalam. Puisi himne umumnya memiliki nada yang khidmat, serius, dan menyentuh sehingga dapat membangkitkan rasa bangga, haru, maupun semangat bagi pembacanya (Pitaloka & Sundari, 2020).
- f) Elegi berasal dari kata *elegeia* yang merupakan bahasa Yunani. Artinya adalah meratapi atau bersedih hati. Puisi elegi sendiri adalah suatu karya sastra berupa puisi pada umumnya yang berisikan ungkapan pikiran suram seseorang, dan tidak harus mengikuti bentuk tertentu dalam hal ukuran, rima, atau struktur. Elegi ini kemudian umumnya ditulis oleh seseorang bukan hanya untuk mengungkapkan kesedihan yang dialami (Susanti & Gusthini, 2025).

g) Satire berasal dari bahasa latin yaitu *satira* yang berarti kritikan atau kecaman tajam terhadap suatu fenomena dan tidak puasny hati suatu golongan. Puisi satire adalah puisi yang berisi sindiran halus atau kritik kepada penguasa atau orang yang memiliki kedudukan (jabatan). Satire juga bisa diartikan sebagai puisi yang isinya mengecam, mengejek dengan kasar dan tajam suatu ketidakadilan dalam masyarakat (Lolita, 2024).

4) Unsur – Unsur Puisi Baru

Terdapat dua unsur yang membangun keindahan puisi. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan sehingga puisi dapat menyampaikan perasaan, pesan, dan imajinasi penyair kepada pembaca. Unsur yang terdapat dalam puisi baru yaitu unsur ekstrinsik dan intrinsik.

a) Unsur ekstrinsik berasal dari luar puisi yang memengaruhi isi puisi.

Unsur ekstrinsik meliputi latar belakang penyair, kondisi sosial budaya, dan sejarah sastra (Kadir et al., 2025).

b) Unsur intrinsik adalah unsur yang berasal dari dalam puisi dan membangun puisi itu sendiri. Unsur intrinsik puisi meliputi tema, diksi, imaji, rima, ritme, dan majas (Pasrah et al., 2025).

5) Tata Cara Menulis Puisi Berdasarkan Pengalaman

Sebelum menulis puisi baru, kita perlu memahami tata cara penulisannya agar puisi yang dibuat dapat tersusun dengan baik, menarik, dan mampu menyampaikan perasaan maupun pesan secara

jas. Tata cara menulis puisi berdasarkan pengalaman yaitu mengingat pengalaman pribadi, menentukan tema dan judul, menentukan kata kunci, menggunakan diksi dan majas, menyusun larik dan bait puisi, serta mengembangkan dan sempurnakan karya puisi sesuai dengan unsur puisi (Saputra & Yuwana, 2025; Wardoyo, 2013).

2. Media Pembelajaran Fitampu Berbasis *Heyzine*

a. Pengertian Fitampu Berbasis *Heyzine*

Secara terminologis, multimedia dapat dipahami sebagai teknologi berbasis komputer atau sistem digital yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang terpadu sehingga mampu menyajikan informasi secara menarik dan interaktif bagi peserta didik serta mendukung proses komunikasi dan pembelajaran yang lebih efektif (Lisnawati, 2021). Integrasi multimedia berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, mendorong keaktifan peserta didik, serta meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran (Sukmawati et al., 2023). Multimedia memiliki lima jenis yang berbeda dan memiliki karakteristik masing – masing. Pertama, multimedia linier adalah jenis multimedia yang berjalan berurutan dari awal sampai akhir tanpa bisa dikendalikan oleh pengguna, contohnya seperti film atau video pembelajaran. Kedua, multimedia interaktif memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui tombol, kuis, atau menu navigasi sesuai

keinginan mereka. Ketiga, *hypermedia* merupakan gabungan dari teks, gambar, suara, video, dan tautan (*hyperlink*) yang membuat peserta didik bisa memilih sendiri bagian materi yang ingin dipelajari tanpa urutan tertentu. Keempat, multimedia presentasi digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual dan lisan, biasanya dalam bentuk *slide* seperti *PowerPoint* yang sering digunakan oleh guru saat mengajar. Kelima, multimedia berbasis *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan seru karena peserta didik dapat melihat atau merasakan simulasi dari dunia digital yang dipadukan dengan dunia nyata (Muti et al., 2022). Dari lima jenis multimedia yang telah disebutkan, yang sesuai untuk mengatasi fenomena yang terjadi di sekolah dasar adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital dan memadukan berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur navigasi. Media dirancang agar peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar misalnya dengan memilih menu, menjawab pertanyaan, atau mengatur objek yang tersedia di dalamnya (Shalih et al., 2023). Multimedia interaktif adalah teknologi modern yang memiliki kemampuan besar untuk memberikan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan terutama dalam cara peserta

didik belajar, mencari, memahami informasi, serta menikmati hiburan (Ilmiani et al., 2020). Multimedia interaktif merupakan pemanfaatan komputer atau gawai dalam proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif (Gunawan et al., 2019).

Pembuatan Multimedia Interaktif bisa melalui beberapa *website* dan *software*. Salah satu *website* yang dapat digunakan yaitu *Heyzine*. *Heyzine* adalah platform digital berbasis web yang berfungsi untuk mengonversi dokumen statis menjadi publikasi digital berbentuk *flipbook* dengan visualisasi membalik halaman secara realistis. Penggunaan *Heyzine* tidak hanya berperan sebagai alat konversi tetapi juga memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, serta *hyperlink* sehingga membentuk pengalaman belajar multimodal yang lebih kaya (Amany et al., 2025).

Media Fitampu berbasis *Heyzine* dapat dipahami sebagai kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen visual lainnya yang dirancang secara terpadu dan interaktif dengan memanfaatkan perangkat seperti komputer, laptop, maupun gawai. Penggunaan media Fitampu tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi saja, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tampilan yang menarik dan fitur yang dimilikinya, *Heyzine* mampu menciptakan suasana belajar

yang lebih dinamis, komunikatif, serta memfasilitasi peserta didik untuk berpartisipasi secara fleksibel sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Tujuan Fitampu Berbasis *Heyzine*

Penggunaan multimedia interaktif seperti yang dikembangkan dengan *Heyzine* dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan menghadirkan materi secara dinamis dan responsif. Berbagai media seperti teks, audio, video, serta kuis interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga membantu pemahaman konsep yang lebih mendalam (Muafiyah et al., 2024).

Penggunaan *Heyzine* dalam media pembelajaran juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, karena materi dapat diakses tanpa terikat waktu atau tempat tertentu. Media pembelajaran berbasis *website* ini mendukung penyajian materi yang adaptif sesuai kebutuhan belajar masing-masing siswa, memberikan kesempatan pengulangan materi hingga siswa benar-benar memahami isi pembelajaran, sekaligus memenuhi kebutuhan gaya belajar yang beragam (Nugroho et al., 2024). Banyak penelitian dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa *Heyzine* tidak hanya layak digunakan tetapi juga meningkatkan minat belajar dan keterlibatan

siswa ketika digunakan secara individu dalam proses pembelajaran (Roudhoh et al., 2026; Untari, 2025).

Tujuan pengembangan Media Pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri dan fleksibel, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kecepatan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan efektivitas media interaktif tersebut dalam memperbaiki pemahaman, motivasi, dan keterampilan menulis peserta didik, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Destiani et al., 2026). Pengembangan Fitampu berbasis *Heyzine* bukan hanya relevan secara teknis tetapi juga memiliki dasar empiris yang kuat dari penelitian pendidikan terbaru.

c. Komponen Fitampu Berbasis *Heyzine*

1) Petunjuk Penggunaan

Menu petunjuk penggunaan pada media Fitampu berbasis *Heyzine* berfungsi untuk memberikan panduan kepada pengguna mengenai cara mengoperasikan media pembelajaran secara tepat. Menu ini memuat informasi tentang langkah-langkah mengakses media, cara mengoperasikan tombol navigasi, penggunaan fitur-fitur interaktif yang tersedia, serta penjelasan mengenai cara mengakses setiap bagian pembelajaran. Adanya menu petunjuk

penggunaan bertujuan untuk membantu memahami alur penggunaan media sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih mudah, efektif, dan mandiri tanpa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media (Wahyuddin et al., 2022). Petunjuk penggunaan juga membantu meminimalkan kebingungan pengguna ketika memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada media Fitampu.

2) Tujuan Pembelajaran

Menu tujuan pembelajaran pada media Fitampu berbasis *Heyzine* berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai kompetensi dan capaian yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menu tujuan pembelajaran membantu memahami arah serta fokus pembelajaran sehingga pengguna memiliki gambaran mengenai pengetahuan dan keterampilan yang perlu dicapai (Widada & Rosyidi, 2018). Adanya tujuan pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih terarah selama menggunakan media, meningkatkan kesiapan belajar, serta mendorong peserta didik untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan target yang telah ditentukan.

3) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam Fitampu berbasis *Heyzine*. Materi disajikan dalam bentuk teks di

sertai gambar yang mengilustrasikan puisi dengan iringan audio yang saling terintegrasi. Penyajian materi dengan multimedia bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman konsep (Waruwu & Sitinjak, 2022). Materi disusun secara runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara bertahap dan sistematis.

Materi pembelajaran dirancang agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan bahasa yang sederhana dan visual yang menarik membantu peserta didik memahami isi materi dengan lebih mudah. Materi yang disajikan dengan interaktif memungkinkan peserta didik terlibat aktif selama proses belajar sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Raudah et al., 2024).

4) Kuis Menyenangkan

Kuis merupakan bentuk evaluasi yang dirancang untuk mengukur pencapaian belajar peserta didik secara lebih menyeluruh (Widiastuti et al., 2021). Kuis diberikan setelah seluruh materi selesai dipelajari. Penyajian kuis dalam Fitampu menggunakan *Zep Quiz* yang menampilkan soal kuis dalam bentuk permainan sehingga dibuat menarik, edukatif, dan menyenangkan agar dapat mencairkan suasana belajar. Kuis yang disajikan dilengkapi dengan

skor otomatis dan hasil akhir. Peserta didik dapat langsung mengetahui hasil belajarnya setelah menyelesaikan kuis sehingga membantu peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian pembelajaran (Salam et al., 2022).

5) Terampil Menulis Puisi

Terampil menulis puisi disajikan dalam bentuk lembar kerja interaktif berbasis Padlet yang dapat diisi langsung oleh peserta didik. Puisi yang ditulis oleh peserta didik dapat langsung diketik pada kolom yang tersedia, sehingga lebih efisien dibandingkan menulis di buku tulis (Chamidah, 2022). Peserta didik menuliskan puisi yang telah mereka buat dalam Padlet dan di unggah langsung sehingga dapat saling memberikan reaksi kepada satu sama lain.

6) Profil Pengembang

Menu profil pengembang pada media Fitampu berbasis *Heyzine* berfungsi untuk memberikan informasi mengenai identitas pengembang media pembelajaran yang telah dibuat. Menu ini memuat informasi terkait nama pengembang, latar belakang pengembangan media, serta informasi pendukung lainnya yang berkaitan dengan proses pengembangan media Fitampu. Adanya menu profil pengembang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai pihak yang mengembangkan media, meningkatkan kredibilitas media pembelajaran, serta menjadi

bentuk dokumentasi dan identitas dari produk yang telah dikembangkan (Abdullah et al., 2025).

d. Keunggulan Fitampu Berbasis *Heyzine*

Media pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan dari Fitampu berbasis *Heyzine* sebagai berikut.

1) Akses *Heyzine* gratis dan pemanfaatan akun belajar.id guru

Heyzine menyediakan layanan pembuatan *flipbook* tanpa biaya dasar, sehingga guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran interaktif tanpa terbebani biaya berlangganan (Manah et al., 2025). *Heyzine* juga memiliki keunggulan dalam hal integrasi dengan Canva. Integrasi ini memungkinkan guru untuk menghubungkan akun belajar.id mereka. Guru dapat memperoleh akses ke fitur premium Canva secara gratis, termasuk berbagai elemen desain yang lebih beragam dan tidak terbatas.

2) Penyajian materi lebih variatif

Materi pembelajaran dalam Fitampu dapat disajikan berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Variasi ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Nasution et al., 2024). Penyajian materi yang kontekstual dan konkret memudahkan peserta didik memahami konsep abstrak. Dengan dukungan

multimedia, materi menjadi lebih hidup dan mudah diingat. Hal ini meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

3) Tersedianya kuis interaktif dan terampil menulis puisi

Tersedianya kuis interaktif dan fitur terampil menulis puisi dalam media Fitampu bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi sekaligus melatih kemampuan menulis puisi secara bertahap. Kuis interaktif disajikan sebagai sarana evaluasi yang memungkinkan peserta didik menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari dengan cara yang lebih menarik karena berbasis permainan (Hilmi & Jasiah, 2025).

Fitur terampil menulis puisi dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Peserta didik diarahkan untuk menyusun ide, menentukan kata kunci, hingga mengembangkan gagasan menjadi sebuah puisi utuh. Peserta didik tidak hanya memahami konsep puisi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut melalui praktek menulis secara langsung (Kuswandi et al., 2020).

4) Fleksibel dan mudah di akses

Media pembelajaran berbasis *Heyzine* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, maupun gawai. Fitampu dapat digunakan baik secara daring maupun luring sesuai

kebutuhan. Fleksibilitas ini sangat mendukung pembelajaran di berbagai kondisi, termasuk pembelajaran jarak jauh. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja h(Malay et al., 2024). Hal ini menjadikan pembelajaran lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

5) Meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan

Tampilan yang menarik, interaksi yang aktif, serta adanya tantangan dalam bentuk kuis mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Srimuliyani, 2023). Motivasi yang tinggi berpengaruh terhadap keterlibatan dan fokus peserta didik selama pembelajaran. Keterlibatan yang baik membuat pemahaman materi menjadi lebih optimal.

e. Kelemahan Fitampu Berbasis *Heyzine*

Media pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan dari Fitampu berbasis *Heyzine* sebagai berikut.

1) Membutuhkan perangkat pendukung

Penggunaan Fitampu berbasis *Heyzine* memerlukan perangkat seperti komputer, laptop, atau gawai yang memadai. Tidak semua peserta didik memiliki akses perangkat dan jaringan internet yang stabil, terutama di daerah tertentu. Kondisi ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi perangkat

yang rendah dapat menyebabkan media berjalan kurang optimal sehingga berpotensi menghambat efektifitas pembelajaran (Ledianti et al., 2025).

2) Fitur terbatas jika di akses secara *offline*

Fitampu dikembangkan menggunakan *website Heyzine* yang pada dasarnya membutuhkan koneksi internet. Hal ini karena sebagian besar elemen interaktif seperti video, audio, animasi, serta tautan membutuhkan akses daring agar dapat berfungsi secara optimal. Ketika Fitampu diakses secara *offline*, fitur-fitur tersebut menjadi terbatas. Kondisi tanpa koneksi internet, Fitampu hanya dapat dibuka dalam bentuk PDF sehingga elemen multimedia yang tersemat tidak dapat dijalankan (Puspa et al., 2024).

3. Model *Experiential Learning*

a. Pengertian Model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* merupakan proses belajar yang mengubah pengalaman menjadi pengetahuan. Model *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan kegiatan belajar melalui pengalaman langsung yang dialami oleh peserta didik (Kolb, 2014). Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai kegiatan nyata sebagai sumber belajar utama. Pengalaman tersebut kemudian diproses melalui tahap refleksi dan pemahaman sehingga menghasilkan

pengetahuan yang lebih mendalam dan bermakna. Pembelajaran berbasis pengalaman mendorong peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar (Ramadhan et al., 2025). Model *Experiential Learning* juga membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.

b. Keunggulan Model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* memiliki sejumlah keunggulan yang berkontribusi pada perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Keunggulan Model *Experiential Learning* antara lain: 1) mampu membangun rasa percaya diri karena peserta didik belajar dari pengalaman yang mereka alami sendiri dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih yakin terhadap pemahamannya; 2) menumbuhkan keterampilan komunikasi intrapersonal, perencanaan, serta kemampuan pemecahan masalah karena peserta didik dilatih untuk mengolah, memahami, dan menarik makna dari pengalaman belajar yang diberikan; 3) mengembangkan ketahanan diri dalam menghadapi kesulitan belajar karena mereka terbiasa merefleksikan pengalaman dan menemukan solusi secara mandiri; 4) meningkatkan komitmen serta rasa tanggung jawab, sebab peserta didik terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran yang berbasis pengalaman tersebut; 5) mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik, dan koordinasi karena

kegiatan pembelajaran tetap melibatkan praktek langsung yang terarah, bukan sekadar menghadapkan peserta didik pada situasi kehidupan nyata (Saymita et al., 2023).

c. Kelemahan Model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya, namun kelemahan tersebut dapat diatasi dengan strategi yang tepat. Kelemahan dari model *Experiential Learning* antara lain: 1) kebutuhan akan lembar evaluasi pada setiap proses pembelajaran, namun dapat diatasi dengan menggunakan format refleksi sederhana dan praktis agar tidak membebani guru maupun peserta didik; 2) perlunya mengoordinasikan berbagai kegiatan yang berlangsung secara bersamaan, dapat diatasi dengan membuat alur kegiatan yang jelas dan terstruktur sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga perlu mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran secara matang, sehingga solusi yang dapat dilakukan adalah menyusun perencanaan yang rinci namun tetap fleksibel agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Cahyaningrum et al., 2025).

d. Sintaks Model *Experiential Learning*

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung sebagai sumber utama dalam proses belajar. Proses pembelajaran berlangsung secara

berkesinambungan sehingga setiap pengalaman yang diperoleh dapat menjadi dasar untuk pembelajaran berikutnya (Santosa et al., 2024). Model *Experiental Learning* memiliki empat tahapan yang disajikan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Sintaks Model *Experiental Learning*

Tahapan	Kegiatan
Orientasi pada Pengalaman Konkret	Peserta didik diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalaman mereka yang relevan dengan materi pelajaran.
Observasi Reflektif	Peserta didik melakukan pengamatan langsung sebagai bagian dari pengalaman mereka.
Penyusunan Konsep Abstrak	Memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan informasi hasil kegiatan.
Percobaan Aktif	Menyajikan hasil kegiatan yang terkait dengan konsep yang telah ditemukan.

(Kolb, 2014; Zamista, 2020)

Berdasarkan sintaks dari model *Experiental Learning* yang telah diuraikan, penelitian ini akan mengimplementasikan model *Experiental Learning* berbantu Fitampu berbasis *Heyzine* pada keterampilan menulis puisi kelas IV SD.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* Digital berbasis *Heyzine* memiliki kontribusi positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian pengembangan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Implementasi media *Flipbook* digital di dapatkan

hasil bahwa media *Flipbook* Digital berbasis *Heyzine* mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik. Respon peserta didik terhadap penggunaan *Flipbook* digital menunjukkan respon sangat baik. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dalam penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media *Flipbook* digital berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Yunitasari et al., 2025).

Penelitian pengembangan serupa yang menggunakan metode R&D dan model ADDIE menunjukkan bahwa *Flipbook* Kalisa berbasis *Heyzine* layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan pengumpulan data berupa angket validasi dari ahli materi, ahli kebahasaan, ahli media, serta angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi, baik dari dosen maupun guru memperoleh kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli kebahasaan dan media juga berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran inovatif berbasis digital dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mudah dan sistematis. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa *Flipbook* berbasis *Heyzine* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD (Halisa et al., 2025).

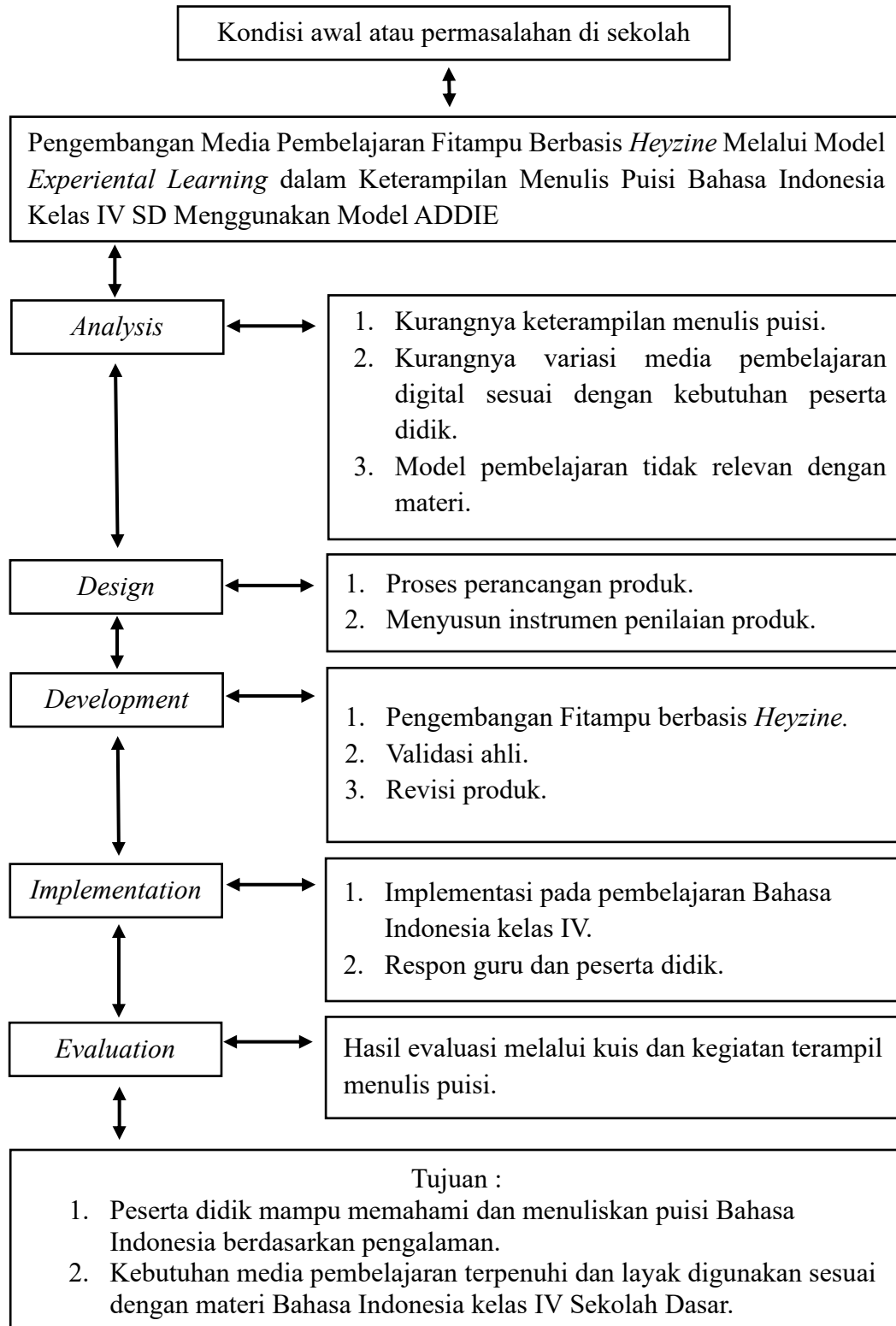
Hasil kajian terhadap penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Fitampu berbasis *Heyzine* menggunakan metode R&D dan model ADDIE merupakan upaya yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan. Integrasi Fitampu berbasis *Heyzine* dengan model *Experiential Learning* mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas belajar yang bermakna, kolaboratif, dan berorientasi pada pengalaman. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Flipbook* berbasis *Heyzine* tidak hanya memenuhi aspek kelayakan tetapi juga meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran Fitampu berbasis *Heyzine* yang diintegrasikan dengan model *Experiential Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dan aplikatif dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang digunakan peneliti sebagai pedoman dalam menyusun karya tulis ilmiah secara sistematis dan terarah. Hasil pengamatan ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, khususnya pada materi pembelajaran yang menuntut keterampilan berbahasa peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang rendah dan minat belajar yang kurang, salah satunya disebabkan oleh penyajian materi yang didominasi teks bacaan panjang sehingga menimbulkan kejenuhan. Penggunaan media pembelajaran

yang kurang bervariasi menyebabkan pembelajaran belum mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan solusi berupa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yaitu Fitampu berbasis *Heyzine*. Pengembangan Fitampu ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media pada penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik kelas IV dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta memberikan dampak positif bagi guru melalui variasi perangkat dan media pembelajaran yang digunakan.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang, rumusan masalah, kajian pustaka, peneliti dapat merancang hipotesis penelitian pengembangan yaitu:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Fitampu Berbasis *Heyzine* Melalui Model *Experiential Learning* dalam Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Kelas IV menggunakan model ADDIE.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Fitampu Berbasis *Heyzine* Melalui Model *Experiential Learning* dalam Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Indonesia Kelas IV layak untuk digunakan.