

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana mengupayakan pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia secara terarah. Menurut (Luftia, 2016) terdapat empat (4) kemampuan dasar berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat kemampuan dasar dalam berbahasa ini dapat terpelajari dengan baik salah satunya dalam pembelajaran terkait menulis puisi. Menulis puisi merupakan salah satu materi yang disajikan dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar. Menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah komunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis (Sumiamiharja, dalam Tarigan, 1986). Hal tersebut menjadikan menulis kreatif dalam puisi menjadi salah satu keterampilan dalam bidang apresiasi sastra yang harus dikuasai oleh siswa.

Keterampilan menulis puisi membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau yang biasa disebut dengan *High Order Thinking Skill* (HOTS), keterampilan ini membutuhkan penguasaan berbagai unsur kebahasaan yang akan digunakan dalam menulis (Todd, 2019). Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan dalam Kurikulum 2013 yaitu kegiatan menulis puisi bertujuan menggali dan mengembangkan kompetensi dasar murid, yakni kompetensi menulis kreatif puisi. Menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah komunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis (Sumiamiharja, dalam Tarigan, 1986). Menulis kreatif adalah menulis yang ditujukan untuk menyampaikan ide, perasaan, dan emosi bukan sekedar menyampaikan informasi saja (Anggraeni, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan menulis kreatif perlu berfokus pada cara menuangkan ide yang dimiliki siswa ke dalam bentuk tulisan. Menulis kreatif berperan dalam pengembangan potensi kognitif maupun kreatif siswa karena siswa berupaya dalam menuangkan pengalaman, pengetahuan, dan perasaan yang membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas agar tulisan yang dibaca menjadi

Muhammad Syam Axmal, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "GAMESI" BERBASIS QUIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

indah dan bermakna (Arsanti, 2018; Wardiyah, 2017). Kompetensi Dasar menulis kreatif puisi pada dasarnya mempunyai dua tujuan utama yaitu KD 3.6 (menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan) dan KD 4.6 (melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri). Namun, terdapat sedikit perbedaan proses pembelajaran mengenai puisi antara Kurikulum 2013 dengan kurikulum terbaru saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran mengenai puisi difokuskan di kelas IV sekolah dasar sedangkan dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran puisi dipelajari di fase B dan C sekolah dasar. Setiap fase memiliki capaian pembelajaran yang berbeda sesuai dengan tahapan fasenya. Perbedaannya terletak pada tujuan dari masing-masing materi pembelajaran puisi. Materi puisi dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013 pada dasarnya bertujuan sama hanya disampaikan pada beberapa tingkat kelas yang berbeda.

Dimensi kreatif menjadi elemen penting yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran puisi. Hal tersebut juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang di dalamnya terdapat program Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila ini merupakan tujuan utama dalam pengembangan pendidikan yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang termaktub dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024. Dimensi kreatif ini menuntut siswa untuk bisa berpikir secara kreatif dan membuat gagasan serta karya-karya yang orisinal. Maka dari itu pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu cara yang dapat menuntut siswa untuk berpikir secara kreatif melalui proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis puisi.

Dalam mempelajari puisi terdapat standar ideal yang termaktub dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi yang memuat tentang ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran yang dirumuskan berdasarkan Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu yang di dalamnya terdapat materi puisi yang menjabarkan ruang lingkup pembelajaran puisi di

sekolah dasar khususnya di jenjang kelas IV meliputi bentuk dan ciri puisi, Paralinguistik (lafal, kelantangan, intonasi, tempo, gestur, dan mimik), serta satuan bahasa pembentuk puisi. Seluruh rangkaian pembelajaran mengenai puisi ini memerlukan tingkat kreativitas yang tinggi. Menulis kreatif dalam berpuisi diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menggali, menemukan, dan mempresentasikan ide baru yang orisinal. Dimulai dengan objek konkret dari lingkungan sekitar siswa, kemudian diangkat dan disusun dalam kata-kata indah yang sistematis sehingga menjadi puisi sesuai dengan pemaknaan siswa terhadap objek tersebut. Hal ini menyangkut tema, diksi, tipografi, amanat, dan gaya bahasa. Setelah itu mereka mengkomunikasikannya sesuai dengan kemampuan apresiasi yang dikembangkannya. Hal ini menyangkut lafal, intonasi, ekspresi, improvisasi, pemaknaan, rima, irama, dan keindahan.

Unsur kreativitas dalam pembelajaran mengenai puisi ini pada akhirnya menjadi permasalahan mendasar dalam proses belajar-mengajar yang dilakukan di sekolah dasar. Permasalahan ini memengaruhi minat belajar Bahasa Indonesia dalam menulis puisi peserta didik sangat rendah karena disebabkan peserta didik kesulitan dalam menuliskan apa yang dipikirkan, bentuk kata-kata, kesulitan dalam merangkai kata-kata tersebut membuat siswa enggan untuk menulis puisi (Adnan & Kurniawati, 2020). Seseorang dikatakan tidak bisa menulis karena dia tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat dalam menulis, tidak tahu bagaimana caranya memulai sebuah tulisan dan membuat suatu karya dalam bentuk tulisan. Kondisi seperti inilah yang dipastikan akan menjadi menyebabkan gairah belajar menurun (Mulyono, 2018). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Florius (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Permasalahan dan Solusi Penulisan Puisi Bebas Siswa Sekolah Dasar” ia mengatakan bahwa kesulitan siswa dalam mempelajari puisi disebabkan diantaranya oleh rendahnya kemampuan siswa dalam membuat imajinatif, rendahnya kemampuan siswa dalam membuat kata atau kalimat berirama serta minimnya kosakata yang dimiliki siswa. Selain itu Desi (2017) juga menambahkan dalam penelitiannya yang berjudul “*Analisis Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SD Negeri 63 Pekanbaru*” bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dianggap membosankan bagi siswa, dikarenakan siswa hanya diberi tugas begitu saja untuk menulis puisi, tanpa adanya

pembahasan ataupun pengembangan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga hasil pembelajaran menulis puisi siswa dalam penelitian tersebut masih rendah. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa selain faktor internal dalam diri siswa, guru sebagai tenaga pendidik juga perlu merancang kegiatan belajar mengajar yang efektif namun juga menarik siswa untuk dapat fokus pada pembelajaran.

Penulis menemukan fakta di lapangan melalui proses wawancara bersama guru kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung bahwa pembelajaran puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut khususnya pada siswa kelas IV ini dinilai masih kurang efektif dan berpotensi untuk dikembangkan baik dari segi model, metode, maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional. Guru masih mengalami kesulitan dalam mengajarkan topik tersebut karena siswa cenderung perlu terus di dorong dan di stimulus dengan keras untuk bisa berpikir secara kreatif untuk dapat membuat suatu puisi yang baik. Hal ini juga dipengaruhi oleh keterlambatan perkembangan teknologi di wilayah tersebut fasilitas media pembelajaran digital dan akses internet masih kurang merata sehingga siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran mandiri melalui media-media digital. Berdasarkan hal tersebut peneliti menilai selain faktor internal siswa yang perlu di dorong, pihak sekolah dan guru juga perlu membiasakan penggunaan media pembelajaran digital sebagai sebuah inovasi terbaru yang dapat menunjang perkembangan kemampuan siswa utamanya dalam memahami materi mengenai puisi dan nilai hasil menulis kreatif puisi.

Perspektif siswa terhadap puisi seringkali masih berkaitan dengan romansa percintaan. Dalam hal ini artinya diduga kemampuan menulis kreatif siswa untuk dapat menggagas tema-tema yang variatif dalam berpuisi masih sangat kurang. Mayoritas siswa memiliki pemahaman bahwa puisi diperuntukan untuk mengungkapkan rasa kasih sayang pada lawan jenis sehingga seringkali siswa merasa malu dan tidak percaya diri untuk membuat dan melisankan suatu puisi. Berdasarkan hasil analisis, maka masalah yang dialami siswa adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, pikiran, perasaan ke dalam bentuk puisi. Kesulitan yang dialami siswa dapat ditandai dengan siswa kesulitan dalam

menggunakan pilihan kata, menemukan kata pertama ke dalam bentuk puisi, kesulitan mengolah kosakata, mengembangkan ide gagasan menjadi puisi. Permasalahan tersebut juga sejalan dengan permasalahan yang ditemukan oleh Zainudin (2016) dalam penelitiannya yang berjudul, "*Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas IV SDN 1 Dongko Dengan Metode Praktek*", ditemukan bahwa siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam berimajinasi dalam menulis puisi. Penguasaan kosakata siswa rendah. Proses pembelajaran atau penggunaan model dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai dengan pembelajaran menulis puisi. Hal ini juga sesuai dengan kondisi di lapangan bahwa menurut guru pengajar di sekolah yang bersangkutan didapati perbedaan perkembangan kognitif anak-anak di wilayah tersebut dengan wilayah perkotaan yang lebih maju. Anak-anak usia sekolah dasar di wilayah tersebut masih kurang terdukung dan terfasilitasi penuh oleh lingkungan keluarga dan masyarakat, hal ini menyebabkan perkembangan akademiknya di sekolah menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu peneliti menilai perlu adanya pemanfaatan media digital dan akses internet yang dapat disediakan disekolah untuk mengatasi permasalahan tersebut sehingga siswa dapat diarahkan dan dilatih untuk dapat belajar mandiri menggunakan media tersebut. Salah satu yang bisa diupayakan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan dan interaktif. Tentunya dalam hal ini guru harus dapat berinovasi dan memahami karakteristik media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antarsiswa adalah sebuah permainan yang mempunyai karakteristik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan pada saat ini adalah *Quizizz*. Media *Quizizz* merupakan aplikasi permainan yang sifatnya naratif, interaktif, dan fleksibel. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran berbasis permainan interaktif menghadirkan kegiatan multi-permainan dalam ruangan kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif pun menyenangkan, membuat siswa dapat berkompetisi antar siswa lain

sehingga memotivasi siswa dalam belajar, agar meningkatkan hasil belajar. Ini membantu siswa untuk meningkatkan apresiasi kuis, upaya belajar, motivasi belajar, keterlibatan kegiatan dan prestasi akademik sehingga siswa dapat mengalami perkembangan kognitifnya dengan baik sesuai dalam penelitian yang dilakukan (Basuki & Hidayati, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui dilapangan tersebut maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar khususnya di sekolah X sebagai tempat dilakukannya penelitian ini masih belum memiliki hasil yang baik dalam menulis kreatif berkaitan dengan puisi. Sedangkan, berdasarkan kemampuan dasar yang ada siswa pada jenjang kelas IV sekolah dasar diharapkan sudah pada tahap dapat melisankan puisi hasil karya pribadinya dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Artinya, sebelum pada tahap melisankan siswa sudah harus memiliki kemampuan menulis kreatif puisi yang baik dibuktikan dengan nilai hasil yang tinggi. Hal ini mengindikasikan perlu adanya upaya lebih lanjut untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil menulis kreatif puisi agar bisa memenuhi standar ideal berkenaan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang kelas IV sekolah dasar khususnya pada materi puisi. Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah disampaikan, maka hal ini melatarbelakangi peneliti untuk membuat penelitian pengembangan yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GAMESI (Gambar Menarik Berpuisi) Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Menulis Kreatif Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*". Pengembangan media yang akan dilakukan oleh peneliti ini mengacu pada Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 pada sekolah-sekolah yang belum menggunakan Kurikulum Merdeka, namun media pembelajaran ini relevan untuk digunakan lebih lanjut dalam Kurikulum Merdeka karena tujuan pembelajaran serta dimensi kreatif yang dikembangkan sesuai.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah umum penelitian ini adalah "Bagaimanakah media pembelajaran interaktif GAMESI Gambar Menarik Berpuisi berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar?"

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran interaktif “GAMESI” berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil akhir media pembelajaran interaktif “GAMESI” berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar menurut para ahli?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil menulis kreatif puisi kelas IV sekolah dasar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif “GAMESI” berbasis *quizizz*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Media pembelajaran interaktif GAMESI Gambar Menarik Berpuisi berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar”.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah, mendeskripsikan:

1. Desain media pembelajaran interaktif “GAMESI” berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Hasil akhir media pembelajaran interaktif “GAMESI” berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar menurut para ahli
3. Peningkatan hasil menulis kreatif puisi kelas IV sekolah dasar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif “GAMESI” berbasis *quizizz*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis

#### **a. Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sumber referensi dan juga media dalam melakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan kondisi faktual yang sebenarnya terjadi di Sekolah sehingga

dapat meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi dengan efektif.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Guru

1. Diharapkan media pembelajaran sebagai hasil akhir dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan media yang efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar utamanya berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk bisa berinovasi mengembangkan kreativitas siswa.

2) Manfaat Bagi Siswa

1. Siswa kelas IV sekolah dasar sebagai sasaran pengguna dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan baik dan dapat meningkatkan hasil siswa dalam berpuisi.
2. Membantu siswa untuk dapat beradaptasi dengan media berbasis digital agar dapat menyesuaikan dengan teknologi dan perkembangan zaman saat ini.
3. Meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa.
4. Membantu siswa untuk dapat menyelesaikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif.

3) Manfaat Bagi Sekolah

1. Media pembelajar yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar yang ada di sekolah.
2. Dijadikan sebagai variasi alat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran sehari-hari.

a. **Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penelitian bertujuan untuk mempermudah penelitian, pemahaman serta pembahasan pada penelitian ini, maka diperlukan sistematika penelitian sebagai berikut:



## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

Bab II berisi tentang kajian teori yang relevan dengan variabel pada judul yaitu media pembelajaran interaktif “GAMESI” untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Bab II juga berisi definisi operasional dan kerangka berpikir.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III berisi tentang desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik dan instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi tentang temuan dan pembahasan penelitian

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab V berisi tentang simpulan dari penelitian serta saran yang perlu dilakukan untuk berbagai pihak terkait.