

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Muinnah (2019) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Menurut Fitriana (2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

2.1.2. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran sangatlah tidak mudah karena perlu adanya kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan pendidik dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut Sukoco, Sutiman dan Wakid (2014) media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menghasilkan kompetensi yang diharapkan peserta didik. Ada banyak media jenis pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, ditunjang pula dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Oleh karena itu sangat penting bagi guru sebagai

pendidik untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Apabila seorang pendidik tidak memilih media yang tepat untuk sebuah pembelajaran dan media tersebut tidak sesuai dengan materi maka akan berakibat tidak efektif dalam hal penyampaian materi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media harus memperhatikan kriteria yang ada, karena tidak semua media cocok digunakan untuk suatu kondisi pembelajaran di kelas. Agar sebuah tujuan pembelajaran di kelas tercapai salah satunya dengan memilih dan menggunakan media yang sesuai agar tepat pada sasaran. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 4-5) Kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media kepentingan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, yaitu artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis berpengaruh pada kesesuaian media pembelajaran yang diperlukan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, yaitu artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahaminya siswa. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan harus memuat isi bahan pelajaran dengan efektif.
- 3) Kemudahan media, yaitu artinya media yang diperlukan haruslah mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar, dan juga mudah untuk dioperasikan maupun digunakan oleh guru dan siswa.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, yaitu artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama yang terpenting adalah guru dapat menggunakannya dengan baik dan efektif dalam proses pembelajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, artinya memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dengan baik oleh para siswa.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Arsyad (2016 : 74), ia mengemukakan bahwa ada enam kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu :

1) Tujuan penggunaan media

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan dari penggunaan media itu sendiri menyesuaikan dengan empat fungsi media pembelajaran yang ada yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, kompensatoris.

2) Sasaran penggunaan media

Pemilihan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan sasaran para pengguna media tersebut berdasarkan rentang kelas, usia, ataupun karakteristik kepribadian siswa itu sendiri.

3) Karakteristik media

Karakteristik media di sini berkaitan dengan macam-macam media pembelajaran yang ada kemudian secara lebih lanjut disesuaikan dengan sasaran pengguna media itu sendiri.

4) Waktu

Definisi waktu yang dimaksud di sini artinya adalah durasi dan fleksibilitas penggunaan media pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan waktu pembelajaran.

5) Biaya

Biaya pembuatan atau pengadaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi keuangan guru dan sekolah sebagai penyedia media pembelajaran.

6) Ketersediaan

Ketersediaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan, jika media pembelajaran dibuat secara mandiri maka alat dan bahan yang digunakan haruslah mudah didapatkan.

2.1.3. Macam-macam Media Pembelajaran

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat memilih media pembelajaran serta dapat menyamakan sesuai materi yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Menurut Arsyad (2016: 80) ada enam macam media pembelajaran yaitu:

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia diartikan sebagai media pembelajaran melalui interaksi langsung antara siswa sebagai peserta didik dengan guru ataupun sumber belajar lainnya.

2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak artinya adalah suatu media pembelajaran yang bersumber dari buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik yang berbentuk fisik. Ada enam hal yang harus diperhatikan dalam merancang media cetak yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Hal tersebut bertujuan agar menarik minat baca serta memberikan kesan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual ini sebuah alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik menggunakan indra penglihatan dan bersifat konkret. Media visual ini dapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Kebanyakan media ini lebih mudah digunakan oleh guru karena, lebih mudah memahamkan isi materi pada peserta didik

4) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio-visual ini biasanya berupa video, slide, dan film. Media ini merupakan sebuah alat yang dapat di dengar dan lihat oleh peserta didik. Kebanyakan peserta didik lebih menyukai media ini karena, media ini berupa suara dan gambar jadi mereka bisa melihat serta mendengar apa yang ada.

5) Media Berbasis Komputer

Seiring adanya perubahan zaman guru dapat memanfaatkan hal itu misalnya saja dalam hal teknologi. Komputer saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran. Hal ini akan membuat guru lebih mudah dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dilakukan untuk latihan soal dan media pembelajaran teknologi informasi.

6) Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Peserta didik bisa mendapatkan ilmu dimana pun mereka berada.

Dengan adanya perpustakaan di sekolah akan membantu peserta didik lebih mendapatkan pengetahuan secara luas karena, membaca adalah jendela dunia.

Adanya beberapa macam media pembelajaran ini tujuannya tetap sama, yaitu untuk memudahkan dan mengefektifkan kegiatan belajar mengajar agar seluruh materi pembelajaran dapat tersampaikan pada peserta didik dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari, Ariani, & Ashadi (2014) yang mengatakan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Agar media pembelajaran dapat mencapai tujuan pendidikan dengan baik, maka media pembelajaran yang digunakan harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada.

Untuk saat ini, pengembangan media berbasis digital sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran “GAMESI” berbasis *quizizz* yang akan dikembangkan peneliti ini termasuk pada media pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada yaitu platform *quizizz* sebagai fasilitas belajar digital yang kemudian dikolaborasikan dengan jenis media audio-visual sehingga media yang dihasilkan dapat bersifat interaktif dan dapat meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi.

2.1.4. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat sekolah dasar sangatlah penting. Hal ini disebabkan karena kehadiran media akan sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu. Apabila guru dapat memilih media pembelajaran yang menarik dan dapat menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan maka peserta didik akan merasa senang dan semangat dalam proses pembelajaran begitupun sebaliknya. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan mempermudah peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Menurut Arsyad (2016: 20) mengatakan ada empat fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi artinya adalah bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih berkonsentrasi terhadap materi yang di sampaikan oleh guru dan memiliki fokus penuh pada pembelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif artinya adalah bahwa media pembelajaran berfungsi untuk untuk memfokuskan kesenangan peserta didik dalam hal belajar. Dengan adanya media berupa teks dan gambar peserta didik akan lebih nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi afektif artinya adalah bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami isi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan media apapun.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris artinya adalah bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Hal ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yudhi Munadi (2013: 37), ia mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya terbagi menjadi lima, yaitu:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai dan penghubung,
- 2) Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta didik,
- 3) Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi,

- 4) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi,
- 5) Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosiokultural antarpeserta komunikasi.

2.1.5. Media Pembelajaran Interaktif

Sedangkan menurut Suyitno (2016: 102) media pembelajaran Interaktif yang berwujud teks, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media Pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat siswa mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dapat memberi ruang untuk interaksi berupa hubungan timbal balik (merangsang dan menanggapi) antara pengguna (siswa) dengan media yang digunakan.

2.2 Aplikasi Quizizz

2.2.1. Definisi Aplikasi *Quizizz*

Quizizz menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Marunung & Nurhairani (2020, hlm. 298), bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi

Muhammad Syam Axmal, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "GAMESI" BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aktif dan menyenangkan. *Quizizz* adalah situs *online* yang membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan dalam pembelajaran mereka (Rahayu & Purnawarman, 2019). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Mei, Ju dan Adam (dalam Priyanti et al., 2019) adalah *quizizz* sebagai platform digital untuk membantu penguasaan siswa dalam membaca adalah kegiatan kelas multi-pemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih keterampilan membaca bersama dengan menggunakan ponsel mereka seperti tablet, *I pad*, atau bahkan *Smartphone*.

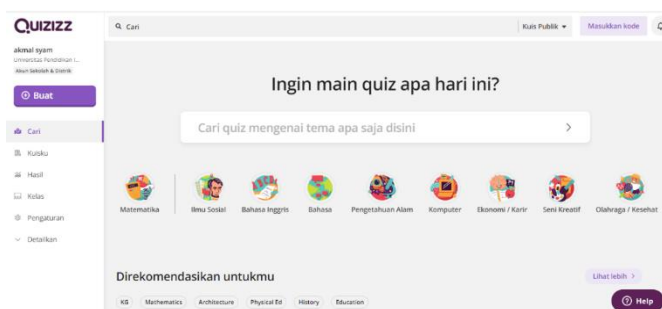
2.2.2. Langkah Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Quizizz menyediakan beberapa fasilitas dalam membuat kuis dan presentasi interaktif terkait materi pembelajaran siswa. Dalam *platform quizizz* ini soal dan tingkat kesukarannya dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sebagai sasaran pengguna media tersebut. Setelah guru membuat soal kuis, peserta didik diminta untuk memasukkan kode yang telah diberikan oleh guru. Kode tersebut kemudian digunakan untuk masuk ke kelas yang sudah ditentukan.

Bagi pengguna *quizizz* perlu diketahui bahwa *quizizz* dapat diakses melalui aplikasi yang sudah diunduh pada perangkat *smartphone* ataupun melalui *website* yang tersedia pada perangkat masing-masing. Bagi para pengguna baru yang belum mempunyai akun, maka hal yang perlu dilakukan adalah menuju pada fitur “*sign up*” lalu mendaftarkan akun sesuai arahan yang tersedia pada aplikasi atau *website* tersebut dan memilih peruntukan penggunaan aplikasi *quizizz* tersebut apakah sebagai guru atau sebagai siswa.

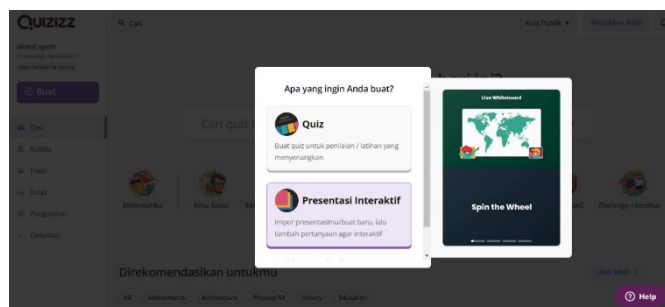
Setelah mendaftarkan akun, maka para pengguna akan mendapati tampilan *website* seperti gambar tersebut.

Gambar 2.2.2. 1 Home Screen Aplikasi *Quizizz*



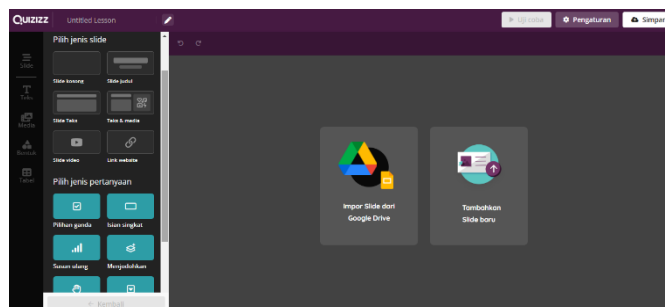
Setelah memasuki beranda utama, bagi para tenaga pendidik yang akan membuat kuis maupun presentasi interaktif maka yang perlu dilakukan adalah memilih fitur “Buat” untuk memulai membuat kuis maupun presentasi interaktif seperti ditunjukkan pada gambar dibawah ini.

Gambar 2.2.2. 2 Media Kuis dan Presentasi Interaktif



Setelah menentukan yang akan dibuat, maka tampilan layar akan mengarahkan kita pada beberapa fitur-fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh para tenaga pendidik khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital yang interaktif.

Gambar 2.2.2. 3 Fitur Aplikasi Quizizz



Bagi para siswa yang menjadi sasaran pengguna media pembelajaran yang sudah dibuat, mereka bisa menggunakan media tersebut dengan cara mendownload aplikasi ataupun membuka *website quizizz* dengan menggunakan perangkat masing-masing dan jaringan internet. Hal pertama yang perlu dilakukan sama dengan guru, yaitu membuat akun terlebih dahulu. Guru dapat mengarahkan dan membantu siswa dalam proses pembuatan akunnya dan bisa juga meminta bantuan orang tua agar bisa turut membantu. Setelah berhasil membuat akun, siswa diarahkan untuk memasukkan kode yang sudah dibuat oleh guru pada fitur “Kode”. Setelah memasukkan kode tersebut siswa akan langsung secara otomatis memasuki

ruangan kuis ataupun presentasi yang sudah disiapkan oleh guru. Setelah itu siswa langsung bisa menyimak pembelajaran berdasarkan arahan yang ada.

2.2.3. Manfaat Aplikasi *Quizizz*

Menurut Sudjana N. Rivai A. (2013) bahwa manfaat dari media pembelajaran pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kartika, F (2020, hlm. 53-54) beliau menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* diantaranya adalah bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun, itulah mengapa aplikasi *quizizz* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam hal menghemat biaya dan juga waktu, kemudian dalam aplikasi *quizizz* terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bahkan dalam *quizizz* dapat melampirkan avatar, meme, foto, video serta tema, Peserta didik menjadi lebih aktif, meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, lalu guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik melalui *quizizz* serta *quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi, dan *quizizz* juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pada saat yang bersamaan jika diadakan kuis interaktif melalui *quizizz*, peserta didik dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam fitur papan peringkat sehingga peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya.

2.3 Menulis Kreatif

2.3.1. Definisi Menulis Keatif

Menulis kreatif merupakan penciptaan karya sastra yang dimulai dari memunculkan ide, merenungkan ide, dan membahas ide serta menatanya sesuai dengan pikiran penulis (Roekhan, 1991:1). Sejalan dengan hal tersebut, Kurniawan (2014:24) mengungkapkan bahwa menulis kreatif termasuk dalam penulisan sastra yang memiliki ciri utama yaitu menggunakan imajinasi untuk mengolah pengalaman sehingga menghasilkan keindahan. Secara aplikatif, Jabrohim dkk. (2003: 67) mengemukakan bahwa menulis kreatif (puisi) merupakan suatu kegiatan seseorang “intelektual” yang menuntut seorang penulis harus benar-benar cerdas,

menguasai bahasa, luas wawasannya, sekaligus peka perasaannya. Syarat-syarat tersebut menjadikan hasil penulisan puisi berbobot intelektual, tidak sekedar emosional dan sentimental saja.

Menulis kreatif merupakan wujud ekspresi pikiran dan mengaktifkan imajinasi dapat dikembangkan. Menulis kreatif identic dengan pengembangan ide penulis dan imajinasi atas pengalaman yang dimiliki sehingga menghasilkan tulisan yang indah (Nurrachman & Ratnaningsih, 2019; Saraswati, 2014). 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 indah dan bermakna (Arsanti, 2018; Wardiyah, 2017).

Kurniawan (2014:14) mengungkapkan bahwa proses menulis kreatif diawali dengan kepekaan rasa dan pengetahuan imajinatif. Nicole (2014:123) mengungkapkan bahwa menulis kreatif bukan sekedar kata-kata, namun dapat mengembangkan percaya diri dan meningkatkan kreatifitas. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu proses kreatif yang melibatkan kemampuan kognitif seseorang dalam mengembangkan ide, gagasan, dan kreatifitas dalam bentuk tulisan.

2.3.2. Manfaat Mengembangkan Kemampuan Menulis Kreatif

Terdapat beberapa manfaat dari aktivitas menulis kreatif bagi anak. Berikut adalah beberapa manfaat menulis kreatif bagi anak menurut Olivia (2012):

- a) Merangsang keseimbangan otak kanan-kiri
untuk merangsang anak belajar menulis, sistem pembelajaran alamiah otak sangat efektif, bahkan hampir seluruh potensi dimiliki oleh seorang pembelajar akan tergarap dan terbangkitkan. Pengalaman yang diterima dan disimpan di otak belakang dapat diungkapkan dengan kata-kata sendiri dan

hal inipun akan berperan dalam pengembangan kreativitas siswa untuk mengolah kata.

- b) Memungkinkan sistem pembelajaran alamiah otak dapat terjadi kegiatan menulis kreatif memungkinkan sistem pembelajaran alamiah otak dapat terjadi. Terlebih keterampilan membaca dan menulis berkembang bersama dan saling mempengaruhi. Menulis membantu mengembangkan keterampilan memperhatikan (konsentrasi), memahami (arti), dan membedakan (menghubungkan sandi dengan asosiasi dan perasaan).

2.3.3. Aspek Menulis Kreatif

Ada tujuh aspek utama dalam menulis kreatif menurut Pranoto (2004:10-12), yaitu;

- a) Penguasaan bahasa dan cara menulisnya,

Penguasaan bahasa artinya adalah penguasaan penulis karya terhadap bahasa yang digunakan dalam karya yang dibuatnya. Sedangkan penguasaan terhadap cara menulis artinya penguasaan penulis karya terhadap tata cara karya tulisan yang ia buat. Penguasaan bahasa dan cara menulis ini meliputi keselarasan antar kalimat yang ditulis, ketepatan penggunaan kata dan gaya bahasa, serta terpenuhinya seluruh unsur-unsur khas sesuai jenis karya yang ditulis.

- b) kaya kosakata,

kaya kosa kata artinya adalah kemampuan penulis karya dalam mengetahui berbagai pilihan kata (diksi) dan menggunakannya pada susunan kalimat serta makna yang tepat

- c) memiliki akar dan wawasan,

Akar dan wawasan artinya adalah bekal pemahaman dan pengalaman penulis terhadap tema dan gagasan yang ia tulis dalam karyanya. Akar dan wawasan ini membantu penulis dalam menuangkan imajinasinya menjadi sebuah karya dan kemudian menyisipkan makna-makna yang bermanfaat bagi para pembacanya.

- d) kepekaan terhadap lingkungan,

Kepekaan terhadap lingkungan artinya adalah kemampuan penulis dalam menguasai dan memahami lingkungannya ketika menulis karyanya. Lingkungan

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

dalam hal ini dapat meliputi media yang digunakan ketika menulis serta pemanfaatan suasana untuk dituangkan pada karya yang ditulisnya.

e) memompa dan mengolah daya imajinasi,

Memompa dan mengelola daya imajinasi artinya adalah kemampuan penulis untuk menuangkan segala pemikiran, perasaan, dan pengalamannya menjadi sebuah karya tulis.

f) konsentrasi,

Konsentrasi sangat diperlukan dalam melakukan aktivitas menulis kreatif. Penulis memerlukan fokus pada saat menulis agar menghasilkan karya tulis yang baik.

g) disiplin.

Disiplin dalam menulis kreatif artinya adalah sikap penulis dalam proses menulis yang taat dengan peraturan yang ada di lingkungan sekitarnya agar tidak mengganggu pihak lain.

Aspek utama menulis kreatif sebagaimana disebutkan di atas menjadi tolak ukur untuk menghasilkan tulisan kreatif yang bermutu sehingga bermanfaat terhadap pembaca. Namun peneliti hanya menggunakan 4 aspek untuk menilai hasil menulis kreatif puisi siswa. 4 aspek tersebut adalah penguasaan bahasa dan cara menulis, kaya kosa kata, mengelola imajinasi, serta memiliki akar dan wawasan. Sedangkan untuk ketiga aspek lainnya yaitu kepekaan terhadap lingkungan, konsentrasi, dan disiplin merupakan penilaian terhadap proses menulis kreatif itu sendiri sehingga tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Selain aspek-aspek menulis kreatif, terdapat pula manfaat tulisan kreatif kepada setiap orang yang membacanya menurut (Hadiyanto, 2001:19) adalah sebagai berikut:

a) menambah pengetahuan,

b) menambah keterampilan,

c) memecahkan masalah,

d) menghibur,

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

- e) menggugah rasa estetis,
- f) menyentuh kepekaan etis

2.3.4. Faktor Pendorong Hasil Menulis Kreatif

Setiap individu pada dasarnya mampu mengupayakan dirinya agar dapat memiliki kecakapan menulis kreatif yang mumpuni. Oleh karena itu terdapat beberapa faktor penting yang dapat meningkatkan hasil menulis kreatif siswa baik itu dari lingkungan yang mendukung maupun pemberian ransangan dorongan dari orang yang mempengaruhi kinerja seperti orang tua maupun guru. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tri Utami (2019, hlm 20) ia menyebutkan bahwa terdapat tujuh aspek pendorong kreatifitas yaitu:

- 1) Mengamati kepekaan dalam lingkungan;
- 2) Kebebasan untuk melihat lingkungan dan beraksi;
- 3) Tindakan untuk melakukan sesuatu untuk terus maju, pantang menyerah dan sukses;
- 4) Optimis dengan berani mengambil kontingensi, termasuk kontingensi terburuk;
- 5) Tetap tekun untuk berlatih;
- 6) Perlakukan masalah sebagai sebuah tantangan;
- 7) Lingkungan yang kondusif, harmonis, dan totaliter.

Sedangkan menurut Hurluock (1980), terdapat beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- 1) Waktu, untuk dapat menjadi kreatif;
- 2) Kesempatan menyendiri;
- 3) Dorongan terlepas dari beberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa;
- 4) Sarana;

- 5) Lingkungan yang merangsang;
- 6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif;
- 7) Cara mendidik anak.

2.4 Puisi

2.4.1. Definisi Puisi

Menurut Waat-Dunton Situmorang (dalam Samosir, 2013), definisi puisi yakni ungkapan nyata melalui kata-kata indah yang muncul dari pikiran manusia. Wujud karya sastra dinamakan puisi jika di dalamnya tercapai efek estetis dalam berbagai unsur bahasa. (Nurdiyantoro, 2010). Selain sarana pencurahan hati, puisi juga berperan sebagai ekspresi dari pemikiran pengarangnya untuk menarik perhatian pembaca. Bahasa penyair harus dapat mewakili rasa dan pesan yang ia sampaikan. Dalam dunia sastra Indonesia, ada istilah puisi lama puisi baru, serta puisi modern. Pada puisi lama serta puisi baru, tampak ada kecenderungan penyair untuk selalu menyampaikan pesan atau amanat melalui puisinya (Suhita Sri, 2018). Dalam bukunya (Pradopo, 2009) mengatakan bahwa puisi berasal dari pemikiran seseorang yang dapat merangsang imajinasi panca indera dalam susunan yang berirama sehingga dapat membangkitkan perasaan pembaca. Karya sastra puisi merupakan bunyi bahasa (rima, irama, intonasi), bentuk baris (larik) dan bait serta ditandai oleh pengguna bahasa yang padat (Yohanes, 2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa puisi adalah sebuah karya sastra yang berisi tentang suatu curahan perasaan dan pikiran pembuatnya dengan menggunakan pilihan kata yang membentuk irama dan rima dari kata yang digunakan tersebut yang kemudian menghasilkan imajinasi secara konkret dan mengandung makna serta disertai dengan suasana, nada dan sejenisnya dan kata yang dipakai menggunakan majas.

2.4.2. Unsur Pembangun Puisi

Puisi memiliki unsur yang saling berkaitan dengan satu sama lain, sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur puisi merupakan hal penting yang digunakan penyair untuk menciptakan sebuah puisi. Puisi memiliki dua unsur pembangun puisi diantaranya adalah unsur batin dan unsur fisik (Waluyo, 1987).

Unsur fisik merupakan unsur pembangun puisi yang nampak dalam bentuk susunan kata, sementara unsur batin puisi adalah unsur pembangun yang tidak tampak langsung dalam susunan kata. Keduanya dibagi lagi menjadi beberapa bagian, seperti berikut:

1) Unsur Batin

a) Tema (*Sense*)

Tema merupakan gagasan pokok yang ingin disampaikan oleh pengarang. Menurut Priyatni (Citraningrum, 2016:85) menyatakan bahwa tema merupakan kombinasi atau sintesis dari bermacam-macam pengalaman, cita-cita, ide, dan bermacam-macam hal yang ada dalam pikiran penulis. Di dalam tema dapat ditemukan amanat atau pesan yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca. Pendapat lain dikemukakan pula oleh Aminudin (1995:91) ia berpendapat bahwa tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptanya.

b) Rasa (*Feeling*)

Rasa adalah ungkapan atau ekspresi penyair kepada sesuatu yang dituangkan ke dalam puisi. Pengungkapan tema dan rasa erat kaitannya dengan latar belakang sosial dan psikologi penyair, misalnya latar belakang pendidikan, agama, jenis kelamin, kelas sosial, kedudukan dalam masyarakat, usia, pengalaman sosiologis dan psikologis, serta pengetahuan penyair.

c) Nada (*Tone*)

Nada adalah bentuk sikap penyair terhadap pembaca. Nada memiliki kaitan erat dengan suasana. Penyair dapat menyampaikan puisi dengan berbagai nada. Misalnya, puisi dengan nada sedih dapat membuat perasaan pembaca menjadi iba. Tentu saja hal ini dapat menghadirkan suasana yang penuh kesedihan.

d) Amanat (*Intention*)

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca. Melalui puisi yang dibaca, pembaca dapat memperoleh amanat secara tersurat ataupun tersirat.

2) Unsur Fisik

a) Diksi

Diksi atau pemilihan kata memiliki peranan yang sangat penting karena kata-kata adalah hal mendasar yang menjadi bagian dari bangun suatu puisi. Menurut Waliyo (Sitohang 2018:46) menyatakan bahwa pemilihan kata-kata yang digunakan dalam puisi merupakan hasil pemilihan yang sangat cermat dan bersifat konotatif. Menurut (Emzir, 2015) pilihan kata merupakan hal yang esensial dalam struktur puisi karena kata merupakan wacana ekpresi utama. Oleh karena itu, ketepatan pemilihan kata bukan sekadar bagaimana suatu makna bisa diungkapkan tetapi juga kata yang dipilih harus mampu mengungkapkan suatu ekspresi yang mencurahkan pesan-pesan tertentu tanpa meninggalkan aspek keindahannya.

b) Rima

Rima adalah kesamaan nada atau bunyi. Rima tidak hanya bisa dijumpai pada akhir setiap larik atau baris puisi saja, tetapi bisa juga berada di antara setiap kata dalam baris. Menurut Citraningrum (2016:85) menyatakan “Rima adalah persamaan bunyi yang berulang-ulang baik pada akhir baris, awal atau tengah yang tujuannya adalah untuk menumbuhkan efek keindahan.

c) Tipografi

Tipografi adalah wujud estetik pada bentuk penulisan puisi. Secara umum, sering ditemukan puisi dalam bentuk baris, tetapi ada juga puisi yang disusun dalam bentuk fragmen-fragmen. Bahkan ada juga puisi yang ditulis dengan bentuk yang menyerupai apel, bentuk zig-zag, ataupun model lainnya.

d) Imajinasi

Imajinasi merupakan suatu susunan kata-kata yang ada di dalam puisi yang dapat menimbulkan imajinasi atau khayalan. Menurut Kosasih (2016:275) “Pengimajian atau citraan adalah penggunaan kata-kata atau susunan kata yang dapat menimbulkan imajinasi atau khayalan”. Dalam berimajinasi atau imajinasi yaitu suatu susunan kata-kata yang dapat mengungkapkan pengalaman seseorang seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan.

Searah dengan pendapat (Gani 2015:21) bahwa imaji atau daya bayang itu susunan kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi seseorang seperti bayangan terhadap suatu perasaan, penglihatan, penciuman dan pendengaran.

e) Kata Konkret

Kata konkret maksudnya adalah keinginan penyair untuk menggambarkan sesuatu secara lebih konkret atau berwujud. Oleh karena itu, dipilih kata-kata yang membuat segala hal terkesan dapat disentuh dan dibayangkan.

f) Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara penyair menggunakan rangkaian kata dalam mengungkapkan sesuatu. Dalam sebuah puisi, gaya bahasa banyak dijumpai dalam bentuk rangkaian kata yang bersifat konotatif, berlebihan, bahkan terkesan merendahkan diri. Umumnya, setiap penyair memiliki gaya bahasa tersendiri. Gaya bahasa dalam puisi dapat dilihat melalui majas-majas yang digunakan. Adapun jenis majas yang sering digunakan dalam puisi antara lain, majas personifikasi, majas metafora, majas eufemisme, bahkan tidak jarang penyair menggunakan majas ironi.

2.4.3. Pembelajaran Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar

1) Pembelajaran Puisi di Sekolah Dasar

Pembelajaran puisi di SD termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi pelajaran Bahasa Indonesia selain berisi tentang aspek kebahasaan, juga termasuk di dalamnya keterampilan berbahasa dan sastra. Pembelajaran puisi juga dapat menjadi sarana pengembangan aspek penalaran siswa. Ketika anak berkomunikasi dengan puisi, anak terlibat dalam kegiatan berpikir yang bersifat abstrak, meliputi: ingatan, pembayangan, pembentukan gambaran, perbandingan dan penghubungan, pembentukan konsep, dan pengambilan simpulan. Untuk mengoptimalkan kegiatan-kegiatan berpikir tersebut, diperlukan pengkondisian beberapa aspek dalam pembelajaran. Pembelajaran puisi yang memungkinkan siswa dapat terlibat secara aktif, seyogyanya pembelajaran memenuhi kriteria berikut.

- a) Materi dan proses pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan siswa. Oleh karena itu, guru perlu memperhitungkan kesesuaian materi, kegiatan belajar yang dipilih, dengan jenjang kelas.
- b) Materi dan proses pembelajaran menarik dan secara emotif dapat membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan motivasi belajar. Untuk itu, guru harus memperhitungkan kesukaan, kebermaknaan, dan keterkaitan antara materi pelajaran yang dipilih dengan dunia kehidupan siswa. Misalnya ketika guru menugasi siswa membuat puisi tentang alam, ada baiknya guru mengawalinya dengan pembelajaran menyimak. Isi simakannya adalah puisi yang dibacakan guru tentang penggambaran keindahan panti di senja hari. Siswa juga dapat dimotivasi dengan cara memberitahukan bahwa puisi yang terbaik akan dipajang di majalah dinding.
- c) Materi dan proses pembelajaran berhubungan dengan sesuatu yang nyata dan alamiah sehingga dapat dihubungkan dan dibandingkan dengan kenyataan dalam lingkungan kehidupan siswa. Oleh karena itu, guru harus memperhitungkan materi pelajaran yang dipilih dengan kemungkinannya untuk dialami dan dihayati siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Materi dan proses pembelajaran memiliki nilai fungsional bagi siswa dalam kehidupannya sehingga ketika mempelajarinya siswa juga perlu memahami tujuan belajarnya.

2) Kompetensi Dasar Pembelajaran Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar

Pembelajaran puisi yang menjadi fokus pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti adalah pembelajaran puisi yang dilakukan di kelas jenjang kelas IV sekolah dasar. Pembelajaran terkait puisi terdapat pada tema 6 mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan rincian kompetensi dasar sebagai berikut.

Tabel 2.4.3. 1 Kompetensi Dasar

Subtema	Kode KD	Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kode KD	Kompetensi Dasar Keterampilan
1. Aku dan Cita-citaku	3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	4.6	Meliskan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
2. Hebatnya Cita-citaku	3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	4.6	Meliskan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri
3. Giat Berusaha Meraih Cita-citaku	3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	4.6	Meliskan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Berdasarkan kompetensi tersebut maka siswa diharapkan dapat membuat puisi hasil karya pribadi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media berbasis digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas agar bisa memenuhi kompetensi dasar yang telah ditentukan.

2.4.4. Aspek Penilaian Menulis Puisi Jenjang Sekolah Dasar

Puisi merupakan suatu karya sastra yang sifatnya terikat oleh unsur digunakan oleh unsur pembangunnya seperti rima, irama, pengimajinasian, gaya bahasa dan seterusnya. Seorang peneliti puisi terlebih dahulu harus mengetahui aspek-aspek yang akan diperhatikan dalam penulisan sebuah puisi. Hal ini dikarenakan seorang peneliti puisi yang baru berlatih menulis puisi akan membutuhkan konsentrasi penuh sebelum menciptakan puisi. Menurut

Muhammad Syam Axmal, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "GAMESI" BERBASIS QUIZZZ UNTUK

MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

Nurgiyantoro (2016:6) penilaian merupakan suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, pada setiap kompetensi dasar yang disampaikan oleh guru yaitu memiliki beberapa aspek atau kriteria yang dijadikan indikator dalam penilaian. Penilaian hasil diperoleh dari hasil menulis puisi siswa Adapun aspek penilaian menulis puisi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan aspek-aspek yang telah diadaptasi oleh (Wahyudi,2016) adalah sebagai berikut:

1) Kepaduan makna antar baris dan bait

Kepaduan antar makna baris dan bait artinya adalah bahwa tiap-tiap baris yang ditulis haruslah memiliki makna yang berarti dan harus memiliki keterkaitan dengan baris-baris lainnya. Begitu pun antar bait-bait harus memiliki makna yang berkesinambungan.

2) Keseuaian tema, judul, dan isi

Tema adalah gagasan pokok yang dikemukakan oleh penyair dalam karyanya. Menurut Aminudin dalam (Hidayat, 2016:91) tema adalah ide yang mendasari suatu cerita, yang berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Kesesuaian tema dapat dijadikan patokan dalam membuat puisi, dengan demikian siswa diharapkan dapat membuat puisi yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh guru.

3) Diksi

Ketepatan diksi artinya pemilihan kata dan kejelasan lafal. Menurut Muawiyah, dkk, (2019:7) Diksi adalah pilihan kata-kata indah yang dilakukan oleh penyair agar mampu menunjang penggambaran perasaan dan isi puisi. Diksi merupakan sebuah pilihan kata, pemilihan kata yang tepat dalam puisi sangat berpengaruh dalam sebuah karya puisi, kata yang tepat dapat menciptakan keindahan dalam puisi, diksi sebagai penentu keindahan puisi, maka dari itu diksi yang digunakan dalam puisi haruslah tepat dan sesuai dengan tema.

4) Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran seseorang lewat bahasa yang secara khas menunjukkan jiwa dan kepribadiannya. Menurut Tarigan, (2013:4) menyatakan gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain. Gaya bahasa merupakan cara yang digunakan oleh pengarang dalam memaparkan gagasannya sesuai dengan tujuan dan efek yang ingin dicapai jadi gaya bahasa yang digunakan haruslah sesuai dengan tema puisi sehingga tidak menimbulkan kesan yang berlebihan dan mudah dipahami.

5) Rima

Ketepatan rima merupakan ketepatan dalam pengulangan bunyi yang dihasilkan. Menurut Muawiyah, dkk (2019:8) menyatakan bahwa Rima adalah pola bunyi atau persamaan bunyi pada puisi yang menimbulkan efek bunyi yang dikehendaki oleh penyair agar semakin indah dan mengungkapkan makna yang jelas. Bunyi yang digunakan haruslah selaras dengan rasa puisi yang diciptakan dan bunyi yang diciptakan harus seiring dengan susunan kata yang sudah dibuat sehingga terdengar indah ditelinga pendengar.

6) Amanat

Puisi yang ditulis selain harus memiliki makna yang berarti juga harus tertanamkan nilai-nilai amanat yang dapat dimengerti dengan mudah baik secara tersirat maupun tersurat. Amanat ini tentu akan dirasakan manfaatnya oleh pembaca sebagai suatu pesan.

2.5 Defini Operasional

2.4.1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa sebagai pengguna media dengan media itu sendiri. Media yang dikembangkan oleh penulis adalah media pembelajaran berbasis *digital* dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform edukasi dalam jaringan yang memungkinkan para pelajar di berbagai jenjang pendidikan untuk dapat mengakses materi pembelajaran maupun

Muhammad Syam Axmal, 2023

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

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

kuis-kuis interaktif kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* ini memiliki tujuan utama untuk membantu siswa mengembangkan hasil menulis kreatifnya dalam menulis puisi.

2.4.2. Hasil Menulis Kreatif Puisi

Hasil menulis kreatif puisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menulis puisi dengan memaksimalkan segala pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan daya imajinasi siswa untuk kemudian dituangkan menjadi sebuah karya puisi orisinal yang memenuhi seluruh unsur-unsur puisi yang baik serta memiliki makna amanat yang bermanfaat bagi pembacanya. Aspek-aspek penilaian menulis kreatif puisi diantaranya adalah penguasaan terhadap bahasa dan cara menulis, kekayaan kosa kata, memiliki akar dan wawasan, serta mengelola daya imajinasi. Hal-hal tersebut dinilai dengan lembar penilaian yang telah disusun oleh peneliti.

2.6 Kerangka Pemikiran

Siswa pada jenjang kelas IV sekolah dasar masih berada pada tahapan pembelajaran konkret, artinya segala sesuatu yang ia pelajari masih perlu gambaran yang jelas. Siswa belum mampu berimajinasi tingkat tinggi dan menuangkan pemikirannya pada sebuah karya. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran konkret yang dapat memantik kemampuan menulis kreatif siswa khususnya dalam pembelajaran terkait puisi. Hal ini didukung dengan perkembangan zaman yang ada dimana para siswa saat ini sangat dekat dengan teknologi sehingga perlu adanya media yang juga menyesuaikan dengan hal tersebut agar pembelajaran dapat diterima dengan efisien dan efektif oleh siswa. Salah satu upayanya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif digitas berbasis *quizizz* yang merupakan sebuah media dalam jaringan yang menyediakan berbagai fitur-fitur interaktif baik bagi siswa maupun guru untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan berikut ini:

Tabel 2.6. 1 Tabel Krangka Pemikiran

