

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia mengalami transformasi teknologi pada zaman global yang berpengaruh bagi eksistensi manusia, khususnya pada bidang pendidikan. Transformasi teknologi dalam bidang pendidikan dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran secara daring, serta dapat mempermudah siswa menemukan sumber belajar dan penerapan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif (Maritsa *et al.*, 2021). Oleh karena itu, dalam pendidikan terjadi proses pembelajaran, pembelajaran merupakan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Hal inilah, kegiatan pembelajaran di dalam kelas memerlukan bantuan media agar mempermudah peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Bantuan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini, media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang digunakan guru untuk menarik peserta didik lebih fokus pada materi. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik diharapkan peserta didik lebih mudah menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pada pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif maupun inovatif mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, jika penggunaan media pembelajaran

sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta mampu menangani peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai mampu mendorong minat serta motivasi peserta didik. Oleh karena itu, guru harus pandai memanfaatkan teknologi pada era sekarang, karena saat ini, banyak media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Melalui penggunaan media digital, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan keterbatasan akses informasi yang luas. Adanya penggunaan media digital tentunya kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi peserta didik. Salah satu, media digital yang mampu menarik minat peserta didik ialah media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz*.

Media *scrapbook digital* merupakan salah satu media pembelajaran berupa buku elektronik yang memadukan desain gambar yang dengan tulisan yang dibuat semenarik mungkin (Nurpatama & Faznur, 2023). Media *scrapbook digital* mampu digunakan secara efisien untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Media *scrapbook digital* ialah salah satu media yang isinya berupa gambar serta tulisan berkaitan dengan materi yang didesain secara kreatif dan semenarik mungkin untuk membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, media *scrapbook digital* cocok digunakan dalam pembelajaran, karena media ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan keterampilan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam menulis puisi, disebabkan oleh dua faktor diantaranya faktor internal dan faktor eksternal (Yahya, 2024). Faktor internal berasal dari diri peserta didik yang menganggap menulis puisi salah satu kegiatan yang sulit karena mengekspresikan ide dengan bahasa yang menarik dan indah agar puisi terasa hidup. Peserta didik mengalami kesulitan saat menyusun puisi karena pemikiran peserta didik masih dalam tahap rendah dalam menyusun kata, sementara faktor eksternal berasal dari luar peserta didik, seperti guru. Guru berperan dalam menjelaskan materi, saat mengajar guru jarang menggunakan alat bantu dalam menyampaikan terkait penulisan puisi. Guru juga, tidak hanya berkonsentrasi pada kegiatan menulis puisi, tetapi fokus pada buku tema yang telah disiapkan. Hal ini, peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan kesulitan menuliskan puisi sesuai yang dijelaskan oleh guru (Rahmawati & Citrawati, 2023).

Kendala lain yang mempengaruhi keterampilan menulis peserta didik khususnya dalam menulis puisi antara lain, peserta didik kesulitan dalam menentukan judul dan isi puisi yang sesuai dengan tema, sehingga proses penulisan puisi menjadi terhambat, rendahnya penguasaan kosakata yang mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memilih kata yang sesuai untuk menyampaikan ide secara puitis sehingga, puisi yang disusun menjadi kurang menarik dan tidak bermakna. Kemampuan imajinasi yang rendah, sehingga puisi yang disusun kurang menggambarkan suasana dan emosi yang kuat. Peserta didik kesulitan dalam menentukan rima serta menyusun tipografi puisi

agar terlihat menarik. Peserta didik belum memahami terkait unsur pembangun puisi, seperti tema, amanat, pemajasan dan suasana yang mengakibatkan puisi yang disusun tidak sesuai kriteria karya sastra yang baik (Yahya, 2024).

Kassa et al (2023) menjelaskan media scrapbook dengan penelitian terdahulu ialah media scrapbook berisikan keterampilan menulis puisi yang dilengkapi dengan berbagai macam gambar untuk memudahkan peserta didik dalam merangkai imajinasi serta kata hingga menghasilkan sebuah puisi. Deva (2025) menjelaskan media scrapbook tidak hanya menyajikan elemen visual yang menarik melainkan juga, menyediakan ruang bagi peserta didik dalam mengembangkan ide melalui gambar atau elemen lainnya yang mampu meningkatkan imajinasi dalam menulis puisi. Deva (2025) menjelaskan media scrapbook layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi dengan kriteria valid, efektif dan efisien. Peserta didik mampu menunjukkan peningkatan dalam menggunakan media scrapbook yang dikembangkan. Peserta didik mudah menulis puisi menggunakan media yang telah dikembangkan dengan melatih peserta didik untuk memahami ide yang tertera pada gambar melalui kata kunci maupun gambar sebagai referensi munculnya sebuah ide serta imajinasi dalam menuliskan puisi. Hal ini, media Scrapbook dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga, dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi dan dapat memotivasi peserta didik dalam mengekspresikan imajinasinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran seperti kurang menggambarkan

pembelajaran abad 21. Hal tersebut, ditunjukkan pada kegiatan pembelajaran masih kurang menggunakan media digital seperti kurangnya LCD proyektor, speaker, akses internet (WIFI) dan daya listrik yang terbatas. Hal ini, dapat mengakibatkan kemampuan menulis puisi peserta didik kelas 4 rendah, dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru SDN Giripurno tergolong monoton, tidak menggunakan media untuk mendorong daya pikir peserta didik dalam kegiatan menulis puisi. Hal ini, menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga, peserta didik belum mampu menulis puisi sesuai dengan yang disampaikan guru.

Proses pembelajaran yang diterapkan dengan media yang monoton mampu menyebabkan rasa bosan pada peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan menyerap materi pembelajaran jika peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini, ditunjukkan pada materi keterampilan menulis puisi, jika tidak menggunakan media yang menarik serta inovatif maka peserta didik cenderung malas dalam kegiatan menulis. Peserta didik terlihat kesulitan dalam menulis puisi dikarenakan peserta didik kesulitan dalam menggunakan kosakata serta ejaan dengan baik hal itu, mengakibatkan peserta didik kesulitan mengembangkan ide atau merangkai kata dalam bentuk puisi.

*Quizizz* salah satu media pembelajaran yang menampilkan berbagai fitur yang menarik dengan tampilan pada *quizizz* dibuat seolah-olah sedang bermain game. Lestari *et al.*, (2022) menjelaskan *quizizz* ialah salah satu aplikasi dengan cara mengajar menggunakan gaya kuis. Kuis dibuat untuk membuat peserta

didik terlibat dalam proses pembelajaran sehingga, tertantang untuk menjawab kuis mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar. Penerapan *quizizz* mampu menciptakan suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan *quizizz* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik (Wahida,2023). Media pembelajaran *quizizz* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah karena menggunakan konsep belajar sambil bermain diharapkan mampu mengatasi rasa bosan pada peserta didik dengan penggunaan kuis yang melibatkan peserta didik secara langsung mampu meningkatkan keterampilan pada peserta didik khususnya dalam keterampilan menulis.

Keterampilan menulis ialah salah satu cara penyusunan suatu ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan (Walef *et al.*, 2022). Menulis salah satu kegiatan yang menciptakan karya dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis tidak hanya melalui teori saja, namun peserta didik dapat melakukan latihan menulis secara rutin hingga menghasilkan sebuah tulisan yang bagus dan rapi. Menurut Sukainah *et al* (2023) menjelaskan puisi merupakan bentuk imajinasi serta gagasan pengarang yang muncul berdasarkan pengalaman pribadi pengarang. Imajinasi tersebut dituangkan dalam bentuk teks berupa puisi dirancang dengan bahasa yang indah. Kegiatan menulis harus mempunyai kemampuan untuk berpikir kritis. Hidayatika *et al* (2024) menjelaskan keterampilan menulis puisi sangat penting sebagai sarana dalam mengungkapkan perasaan serta sebagai salah satu materi yang dipelajari untuk pembentukan karakter melalui penanaman nilai kehidupan.

Hal tersebut, bukan hanya media saja yang menjadi acuan berjalan lancarnya sebuah kegiatan pembelajaran model pembelajaran juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model yang bervariasi serta melibatkan peserta didik untuk terlibat secara aktif diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan. Salah satu model yang sesuai ialah model Teams Games Tournament (TGT) ialah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Arti dari model ini, ialah membantu peserta didik untuk mewujudkan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dengan membagi kelompok kecil (Wahida, 2023). Penerapan kuis pada model TGT yang dibentuk antar kelompok maupun individu yang dibentuk dalam sebuah game diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Penggunaan model TGT ini, diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam pelaksanaan model ini, peserta didik harus bersaing dalam konteks game untuk meraih kemenangan (Utami, 2018). Model ini, mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dan berperan secara aktif dalam menyelesaikan masalah.

Penerapan konsep belajar sambil bermain mampu mengurangi rasa bosan pada peserta didik serta mampu menguasai materi secara baik. Model ini, tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan melainkan dapat menarik serta meningkatkan minat peserta didik dalam keterampilan menulis.

Penggunaan media *scrapbook digital* dan *quizizz* berbasis model TGT berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, penggunaan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT

memudahkan peserta didik dalam menangkap dan memahami materi yang diberikan oleh guru dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain membuat pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini, dapat mengurangi rasa bosan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT dalam keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitiannya yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimanakah kelayakan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT dalam keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD?
3. Bagaimanakah keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penggunaan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi proses pengembangan model media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD.

2. Mengetahui kelayakan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT dalam keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD.
3. Mengetahui keterlaksanaan proses belajar melalui penggunaan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik dalam hal teoritis maupun praktis bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

##### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini memiliki manfaat teoritis yang dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran pada bidang pendidikan sebagai sumber penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT keterampilan menulis puisi.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian melalui media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak yang terkait diantaranya:

###### **a. Siswa**

Pengembangan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT mampu mempermudah peserta didik selama menangkap materi yang dipaparkan secara interaktif. Penggunaan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT

diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik.

b. Guru

Pengembangan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT mempermudah kegiatan penjelasan materi menginspirasi guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik.

c. Peneliti

Penelitian ini mempunyai manfaat bagi peneliti, diantaranya mengembangkan pengetahuan serta wawasan dalam bidang penelitian pengembangan serta mengembangkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

## **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT. Adapun spesifikasi yang dikembangkan antara lain:

1. Media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* adalah media pembelajaran berbasis model TGT dalam keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD.
2. Produk media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT ini dikembangkan berdasarkan modul ajar peserta didik.

3. Media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva, heyzine yang didukung dengan penggunaan aplikasi *quizizz*.
4. Materi hasil produk ini berupa buku digital yang mencakup tentang keterampilan menulis serta terdapat kuis untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media ini dilakukan berguna untuk membantu kegiatan pembelajaran di kelas. Media ini, berperan dalam mendukung jalannya proses pembelajaran dan menyampaikan materi dengan lebih menarik. Media ini, memuat materi pembelajaran, perpadua gambar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu memberikan definisi istilah diantaranya sebagai berikut.

1. Pengembangan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz*

*Scrapbook digital* bermuatan *quizizz* adalah media pembelajaran untuk membantu guru dalam pembelajaran. Media tersebut dikemas dalam bentuk buku digital yang didesain dengan memadukan elemen gambar, pada media ini terdapat kuis yang digunakan sebagai untuk mengetahui pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

## 2. Model TGT (*Teams Games Tournament*)

Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang didalamnya berupa permainan, pada model ini peserta didik diminta untuk berkompetisi dengan peserta didik yang lain untuk memperoleh kemenangan sehingga dalam kompetisi ini, peserta didik harus antusias belajar.

## 3. Keterampilan menulis puisi

Keterampilan menulis puisi merupakan salah satu keterampilan dalam mengungkapkan ide, gagasan serta pemikiran dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan unsur puisi, dalam menulis puisi karya yang dihasilkan berupa pengekspresian perasaan yang mampu memotivasi imajinasi pembaca.