

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat belajar yang mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Penerapan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Resti *et al.*, 2024). Menurut Hasan *et al.*, (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran ialah salah satu alat yang digunakan sebagai mediator antara guru dengan peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru secara efektif dan optimal.

Terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif serta efisien maka guru harus menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai perantara penjelasan materi. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran. Hal ini, guru sebagai penyampaian informasi harus pandai dan kreatif dalam pembelajaran agar proses komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan lancar sehingga memerlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran salah satu alat perantara yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan efisien.

b. Prinsip media pembelajaran

Kristanto et al (2016) menyatakan bahwa terdapat prinsip media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti berikut.

- 1) Media yang diterapkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media tidak diterapkan sebagai alat hiburan melainkan, dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik untuk belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang diterapkan sesuai dengan materi pembelajaran agar penyampaian informasi menjadi efektif, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Media yang diterapkan harus dipilih dengan memperhatikan keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran dan penggunaan waktu, tenaga dan biaya tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan minat, kebutuhan peserta didik agar lebih memikat dan bermanfaat dalam membantu pemahaman peserta didik.

- 5) Media yang diterapkan harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam penggunaannya agar kegiatan pembelajaran berlangsung mulus, efisien dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Media pembelajaran diterapkan menyesuaikan dengan tujuan, isi materi yang diajarkan, sehingga mampu membantu kegiatan pembelajaran secara efisien dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Pemilihan media harus memperhatikan efektivitas waktu, tenaga dan biaya. Media yang diterapkan harus menarik, sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan mulus serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kristanto et al (2016) menjelaskan penerapan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran mempunyai beberapa fungsi antara lain sebagai berikut:

- 1) Media sebagai sumber belajar yang mencakup penyampaian pesan antara guru dengan peserta didik.
- 2) Media dapat menyampaikan informasi berupa suara, gambar maupun gerakan yang mampu mempermudah guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif.
- 3) Media bertujuan untuk membantu guru dalam pembelajaran agar tujuan belajar tercapai dengan mudah.
- 4) Media mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

d. Manfaat media pembelajaran

Penerapan teknologi saat ini, berperan penting dalam menyampaikan antara guru dan peserta didik karena guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang menarik, sesuai kemampuan peserta didik maka dengan menerapkan teori belajar yang mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif (Nurrita, 2018). Menurut Hafid et al (2016) menjelaskan media mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas informasi supaya tidak bertele-tele.
- 2) Media pembelajaran dapat menyelesaikan keterbatasan kapasitas pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik serta pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik.
- 4) Media pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik.
- 5) Media pembelajaran mampu memberikan stimulus yang sama bagi peserta didik.
- 6) Penyampaian pesan saat pembelajaran lebih konsisten
- 7) Penerapan teori belajar mampu mengubah pembelajaran menjadi interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran mempunyai beragam manfaat bagi guru dan peserta didik

mampu mempermudah proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru penggunaan media yang sesuai keadaan peserta didik, proses pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.

e. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis seperti yang dijelaskan antara lain sebagai berikut (Maisarah, 2023).

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang menampilkan sudut pandang ataupun media hanya bisa dilihat. Contohnya seperti foto, gambar, grafik, poster dan brosur.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang menampilkan bunyi ataupun alat bantu belajar yang bisa didengar. Contohnya seperti radio, kaset dan voice mail.

3) Media Audio Visual

Media audio visual yakni media yang menampilkan bunyi serta gambar maupun konten audio visual berupa gambar serta suara yang memakai auditori dan visual. Contohnya seperti video, televisi dan film.

4) Multimedia

Multimedia merupakan media yang menampilkan aspek secara runtut serta tiap aspek bisa diterapkan tersendiri maupun bersamaan. Contohnya seperti komputer dan handphone.

5) Media Realia

Media Realia yakni media konkret yang ada disekitar kita. Contohnya seperti manusia, tumbuhan dan binatang.

Menurut Hendra (2023) menjelaskan terdapat kemajuan media pembelajaran pada revolusi digital yakni media pembelajaran digital yang merupakan penerapan teknologi untuk mengirimkan informasi kepada peserta didik supaya memperoleh ilmu, kemampuan serta karakter tanpa adanya kendala ruang maupun waktu yang sesuai keadaan di lapangan.

Keuntungan dari penggunaan media digital sendiri, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan kemudahan akses serta fleksibilitas yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Penerapan media digital saat ini, dapat meningkatkan peserta didik terlibat dalam proses dengan menyediakan kuis interaktif maupun diskusi online.

Berdasarkan definisi di atas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran beragam dari nyata maupun digital. Oleh karena itu, media digital bisa dikatakan media yang efektif digunakan dalam proses belajar.

2. *Scrapbook digital*

a. Pengertian media *scrapbook digital*

Scrapbook berasal dari Bahasa Inggris “*scrap*” yang mempunyai arti sisa, potongan kecil. Sementara “*book*” berartikan buku. Jadi *Scrapbook* dijelaskan sebagai seni mengkombinasikan gambar, foto serta tulisan pada kertas untuk menghasilkan karya visual yang bermakna.

Digital berarti berkaitan dengan sistem numerik. Teknologi digital merupakan sistem yang menggunakan perangkat elektronik dan perangkat lunak untuk memproses sebuah informasi. *Scrapbook digital* merupakan buku elektronik yang berisi kumpulan gambar maupun foto yang didesain dengan bantuan teknologi yang dapat diakses kapan saja (Nurdian, 2024).

Menurut Amanda & Yarshal (2023) menjelaskan *scrapbook digital* yaitu salah satu buku elektronik menggabungkan gambar dengan tulisan yang dibantu dengan teknologi dari komputer. Media ini, didesain menarik dengan tampilan berupa gambar, audio maupun video. *Scrapbook digital* merupakan media visual yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik Arsyad (2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media *scrapbook digital* adalah media media visual yang

menggabungkan gambar dan tulisan dengan bantuan teknologi yang didesain menarik sehingga mampu memikat perhatian peserta didik.

b. Kelebihan dan kekurangan Media *Scrapbook digital*

Media *scrapbook digital* mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain sebagai berikut (Damayanti & Zuhdi, 2017).

1) Kelebihan Media *scrapbook digital*

Terdapat beberapa kelebihan dari Media *scrapbook digital*, yakni:

- a) Menarik, Media *scrapbook digital* merupakan kolaborasi kreatif antara berbagai elemen visual, seperti foto, gambar dan tulisan yang disusun secara estetik untuk menghasilkan tampilan yang menarik.
- b) Media *scrapbook digital* yaitu alat bantu belajar yang efektif sebab memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan konsep abstrak menjadi sesuatu yang konkret serta mudah dipahami oleh peserta didik.
- c) Media *scrapbook digital* menawarkan solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan waktu serta ruang dalam mendokumentasikan sebuah kejadian. Adanya *scrapbook digital*, peserta didik mampu mengumpulkan, menyimpan berbagai jenis informasi secara visual dan interaktif.
- d) Proses pembuatan media *scrapbook digital* tidak memerlukan keahlian khusus dalam desain melainkan menggunakan

berbagai aplikasi dan platform yang tersedia, siapapun dapat dengan mudah menyusun gambar, video dan tulisan menjadi sebuah karya yang menarik.

- e) Media *scrapbook digital* menyediakan kebebasan bagi setiap orang untuk mengekspresikan kreativitas mereka, anda dapat memilih warna, font, tata letak dan elemen lainnya sesuai dengan keinginan sehingga mampu menghasilkan karya yang unik.

Media *scrapbook digital* salah satu sarana pembelajaran yang inspiratif dan efisien karena media ini, memadukan antara gambar dengan teks yang disusun estetik, sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi. Media ini, memberikan solusi untuk mengatasi kendala ruang dan waktu untuk mendokumentasikan dengan pengarsipan data secara visual maupun interaktif.

2) Kekurangan media *scrapbook digital*

Terdapat beberapa kekurangan dari media *scrapbook digital* sebagai berikut:

- a) Waktu yang dibutuhkan untuk membuat *scrapbook digital* bervariasi, tergantung pada tingkat kerumitan desain, jumlah halaman semakin kompleks desainnya semakin banyak waktu yang diperlukan dalam membuat *scrapbook digital*.
- b) Penggunaan gambar yang terlalu kompleks dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari materi utama.
- c) Harus menggunakan internet yang stabil.

Media ini, mempunyai potensi sebagai sarana pembelajaran yang inspiratif dan kolaboratif. Terdapat sejumlah kekurangan pada media ini, yang harus dipertimbangkan. Tahapan pembuatan media ini, membutuhkan waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kerumitan desain dan banyaknya halaman, selain itu, ilustrasi yang terlalu mencolok dapat mengalihkan perhatian peserta didik terhadap materi. Penggunaan media ini, bergantung pada akses internet yang lancar. Solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan merancang desain media yang sederhana agar proses pembuatan lebih efisien tanpa mengurangi mutu materi.

Salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi *scrapbook digital* yakni dengan menyusun desain yang sederhana serta mudah dipahami. Gunakan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran dan hindari menggunakan warna serta font yang mencolok. Hal ini, akan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, jika akses internet kurang memadai sediakan platform yang dapat diakses secara offline agar peserta didik dapat menggunakan platform ini, kapan saja.

3. *Quizizz*

a. Pengertian *quizizz*

Quizizz merupakan salah satu aplikasi permainan belajar yang bersifat fleksibel media ini, tidak hanya sebagai platform untuk menyampaikan materi pelajaran saja, melainkan bisa digunakan sebagai evaluasi pemahaman peserta didik (Salsabila *et al.*, 2020).

Utomo (2020) menjelaskan penggunaan *quizizz* dapat memberikan peluang kepada peserta didik dalam latihan mengerjakan kuis di kelas menggunakan perangkatnya masing-masing. *Quizizz* memberikan nuansa permainan yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Quizizz merupakan salah satu media dibuat untuk menguji pemahaman materi pembelajaran. Pemanfaatan *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan semangat pada peserta didik dan meningkatkan fokus pada proses pembelajaran (Rahmah & Saragih, 2023).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan *quizizz* merupakan salah satu media tidak hanya digunakan sebagai perantara penyampaian materi saja, melainkan bisa digunakan sebagai evaluasi pemahaman peserta didik yang memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

Quizizz mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain sebagai berikut (Mukharomah, 2021).

1) Kekurangan media *quizizz*

Terdapat beberapa kekurangan dari media *quizizz* yakni seperti berikut:

- a) Terdapat batasan waktu pada setiap soal membuat peserta didik tertekan dan cenderung menebak jawaban secara acak, terutama jika mengalami kesulitan memahami soal.
- b) Kuis pilihan ganda lebih cocok digunakan untuk mengukur penguasaan materi secara faktual, tetapi kurang efektif dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan mereka pada situasi yang baru ketika memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, guru perlu mencari solusi lain untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kritis serta kreativitas peserta didik.

Media ini, terdapat beberapa tantangan dalam proses pembelajaran seperti adanya batasan waktu pada setiap soal yang membuat peserta didik merasa cemas, sehingga peserta didik cenderung ragu dalam menjawab pertanyaan.

2) Kelebihan media *quizizz*

Terdapat beberapa kelebihan dari media *quizizz*, yakni seperti berikut:

- a) Aplikasi *quizizz* tidak hanya menyediakan pembuatan soal pilihan ganda saja, melainkan tipe soal pada *quizizz* ini bervariasi seperti checkbox, fill-in-the blank, poll dan open ended.
- b) *Quizizz* ini, juga bisa memberikan rekapan tentang kemampuan peserta didik.
- c) *Quizizz* tidak hanya sebagai alat untuk belajar saja, tetapi sebagai platform yang memungkinkan peserta didik untuk memantau perkembangan belajar peserta didik secara mandiri.

Media *quizizz* menyediakan berbagai tipe soal yang beragam. Media ini, memberikan fasilitas bagi guru untuk memantau pemahaman peserta didik melalui pertanyaan yang dijawab. Hal inilah, penggunaan *quizizz* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan membantu guru dalam memantau tingkat pemahaman peserta didik. Proses penilaian menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

4. Model TGT (Teams Games Tournament)

a. Pengertian model TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif pada model ini siswa dibagi menjadi beberapa

kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 anggota (Hermawan & Sri Rahayu, 2020). Menurut Margareta et al (2023) menjelaskan model pembelajaran TGT merupakan salah satu model yang disusun untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam model ini, peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan yang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dibagi menjadi kelompok belajar yang berfungsi untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam model ini, terdapat permainan yang melibatkan peserta didik secara langsung agar peserta didik mampu mengembangkan potensi belajarnya.

b. Kelebihan dan kekurangan model TGT (*Teams Games Tournament*)

Model TGT mempunyai kelebihan dan kelemahan seperti berikut (Erika *et al.*, 2024).

1) Kelebihan model TGT

Terdapat beberapa kelebihan dari model TGT yakni seperti berikut:

- a) Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan bagi seluruh peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kerja sama dalam kelompok, peserta didik dengan keahlian yang berbeda mampu saling membantu dan belajar satu sama lain.

- b) Melalui model pembelajaran TGT mampu menumbuhkan sikap saling menghormati dan menghargai serta menciptakan hubungan yang kompak antar anggota kelompok.
- c) Pemberian reward peserta didik akan merasa tertantang dalam memberikan jawaban yang terbaik untuk kelompoknya.
- d) Kegiatan belajar sambil bermain menjadikan peserta didik bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran ini, mempunyai manfaat dalam meningkatkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, terciptanya kerja sama dan rasa saling menghargai antar kelompok dan menginspirasi peserta didik. Penggabungan belajar dan bermain mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik.

2) Kekurangan model TGT

Terdapat beberapa kelebihan dari model TGT yakni seperti berikut:

- a) Model ini cenderung memerlukan waktu yang cukup lama
- b) Penerapan model tgt ini, guru perlu mempersiapkan materi serta memahami tingkat kemampuan setiap peserta didik.
- c) Guru kesulitan mengkondisikan kelas jika dalam satu kelas terdapat banyak siswa.

Model pembelajaran ini, memberikan strategi yang menarik dan menantang dengan kerja sama kelompok dan permainan interaktif. Hambatan yang dihadapi dalam penerapan model ini, membutuhkan

waktu yang relatif lama dalam pelaksanaannya, guru kesulitan mengendalikan kelas jika jumlah peserta didik cukup banyak sehingga koordinasi antar kelompok kurang efisien.

3) Sintaks model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran tentu mempunyai langkah-langkah atau sintaks dalam mengajar di kelas. Sintaks ini, digunakan oleh guru sebagai acuan mengajar dalam kelas. Model TGT terdapat beberapa sintaks dalam proses pembelajaran. Adapun sintaks model TGT antara lain (Silaban, 2024).

a) Presentasi Kelas (Class Presentations)

Proses pembelajaran berlangsung guru akan menjelaskan terkait tujuan pembelajaran, materi yang akan dibahas. Proses pembelajaran ini, dilakukan dengan pengajaran secara langsung sehingga, peserta didik harus memperhatikan serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

b) Belajar dalam kelompok (Teams)

Pelaksanaan kegiatan ini, guru akan membentuk anggota kelompok berdasarkan kemampuan peserta didik. Pembagian kelompok terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Fungsi dari pembentukan kelompok untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja sama secara optimal saat permainan berlangsung sehingga, proses penyampaian materi lebih mudah diterima oleh peserta didik. Kegiatan ini, peserta didik diminta

untuk berdiskusi terkait masalah, membandingkan jawaban serta memperbaiki kesalahan rancangan yang tidak sesuai dalam satu kelompok.

c) Permainan (*Games*)

Permainan atau games yang disusun untuk menguji pengetahuan dan pemahaman peserta didik terdiri atas pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran. Permainan ini, dimainkan oleh tiga peserta didik yang mewakili kelompoknya. Peserta didik diminta untuk memilih kartu dan menjawab pertanyaan. Peserta didik yang memberikan jawaban benar akan mendapatkan skor. Skor yang diperoleh kemudian, dikumpulkan.

d) Pertandingan (Tournament)

Pertandingan atau tournament merupakan bagian dari struktur pembelajaran. Pertandingan biasanya diselenggarakan setelah menyelesaikan penyampaian materi.

e) Penghargaan Kelompok

Setelah pertandingan berakhir, guru akan mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing kelompok akan memperoleh hadiah jika, rata-rata skor mereka telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Hal ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta proses pembelajaran tidak monoton.

Model pembelajaran TGT terdapat beberapa sintaks yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menerapkan model ini, sehingga penerapan model ini, dapat berjalan sesuai dengan langkah yang sudah ditentukan dan tercapainya tujuan pembelajaran yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar.

5. Keterampilan Menulis Puisi

a. Pengertian keterampilan menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik sebab, keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan menyusun gagasan secara lisan maupun tertulis (Situmorang, 2018). Menurut Mariska (2025) menjelaskan keterampilan menulis salah satu kegiatan yang beragam karena terletak pada dorongan kemampuan dalam menyusun imajinasi secara tersusun dan masuk akal, keterampilan menyediakan tulisan yang beragam dan pedoman penulisan yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan keterampilan menulis merupakan keterampilan yang harus dikuasai setiap peserta didik yang melibatkan pikiran dengan menuangkan gagasan kita dalam bentuk tulisan dengan penulisan yang terstruktur dan logis. Keterampilan menulis melibatkan ide, keberagaman bentuk tulisan dan pedoman penulisan yang sesuai.

b. Tujuan keterampilan menulis

Tujuan utama dari menulis adalah mengkomunikasikan informasi kepada pembaca dimana, penulis berupaya agar pembaca menerima pesan yang disampaikan penulis. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis harus memperhatikan penyajian tulisan agar pesan dapat diterima dengan baik oleh pembaca (Siddik, 2016).

Keterampilan menulis mempunyai manfaat bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Melalui kegiatan menulis, peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berbahasa terutama dalam penguasaan kosakata, tata bahasa dan kemampuan merangkai tulisan.

c. Faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis

Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan sebagai berikut (Laila & Sukartiningsih, 2018).

- 1) Keterampilan fisik yang rendah berpengaruh pada keterampilan menulis peserta didik karena kurangnya rangsangan untuk melatih kemampuan fisiknya yang menyebabkan peserta didik terhambat dalam kemampuan menulisnya.
- 2) Daya ingat visual yang rendah memerlukan waktu dalam memberikan rangsangan yang sesuai untuk mengasah keterampilan visual peserta didik.
- 3) Gaya belajar berpengaruh dalam keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar membutuhkan perhatian baik dari guru maupun orang tua. Perhatian yang diberikan

orang tua maupun guru berdampak ke peserta didik yaitu peserta didik lebih diprioritaskan.

Menurut Destiani & Masrofah (2023) menjelaskan terdapat faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis sebagai berikut.

- 1) Kemampuan menulis yang masih rendah peserta didik kesulitan mengikuti prose belajar.
- 2) Kurangnya minat dalam menulis menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.
- 3) Kurangnya perhatian dari orang tua menyebabkan peserta didik tidak terbiasa belajar dengan baik.
- 4) Kurangnya dukungan dari orang tua sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam meningkatkan keahliannya.
- 5) Lingkungan belajar yang kurang kondusif dalam belajar mengakibatkan peserta didik memilih bermain daripada bermain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan masih terdapat faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis. Faktor tersebut disebabkan oleh faktor dalam dan luar pada faktor dalam sendiri disebabkan karena rendahnya daya tarik serta motivasi peserta didik dalam menulis dan gaya belajar, peserta didik beranggapan bahwa menulis salah satu kegiatan yang menyulitkan dan kurangnya kemampuan merangkai serta mengembangkan kalimat.

Sementara itu, faktor luar disebabkan oleh rendahnya dukungan dari orang tua, orang tua kurang memperhatikan dan memberi

dukungan kepada peserta didik yang menyebabkan peserta didik acuh dalam kegiatan menulis serta cara mengajar guru masih monoton hal itu, membuat peserta didik semakin bosan dan memilih bermain daripada untuk mengembangkan keterampilan menulisnya.

d. Indikator keterampilan menulis

Azizah et al (2023) menjelaskan dalam mengukur kemampuan peserta didik kegiatan menulis dapat dilakukan dengan kriteria penilaian berdasarkan faktor berikut ini:

- 1) Kerapihan dalam menulis.
- 2) Ketelitian dalam penulisan huruf.
- 3) Penulisan kata dengan benar.
- 4) Kelengkapan unsur kata.

Mirandani et al (2022) menjelaskan terdapat indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan menulis peserta didik sebagai berikut:

- 1) Kemampuan peserta didik dalam menentukan gagasan karangan.
- 2) Keahlian peserta didik untuk menuliskan isi.
- 3) Kemampuan menggunakan kosa kata.
- 4) Kemampuan penggunaan bahasa dan keahlian dalam menggunakan ejaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan untuk memperoleh tulisan yang bagus, penulis harus memperhatikan kesesuaian isi dengan tujuan, struktur teks dan penggunaan bahasa yang

sesuai serta ejaan dan tanda baca yang tepat. Penggunaan indikator keterampilan menulis yang sesuai dapat menciptakan tulisan yang baik dalam menyampaikan pesan atau informasi.

e. Puisi

Menurut Fernanda & Sukardi (2022) menjelaskan puisi adalah salah satu karya sastra yang digunakan untuk menyampaikan makna. Puisi tidak hanya menyajikan kata-kata yang indah tetapi, mengekspresikan emosi dalam bentuk tulisan. Puisi berfungsi untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung dengan makna serta variasi bahasa yang jelas. Puisi ialah karya sastra guna menyampaikan ekspresi, ide-ide serta pengalaman yang dituliskan dalam bentuk puisi, saat kegiatan pembelajaran peserta didik akan diarahkan untuk menulis puisi dengan mengekspresikan imajinasinya (Septiarini *et al.*, 2023). Menurut Maulidah (2020) menjelaskan puisi merupakan bentuk ekspresi yang nyata serta kreatif melalui bahasa yang berirama. Menciptakan keindahan puisi, penyair memanfaatkan berbagai macam kiasan dan bahasa yang sesuai perasaan penyair.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan puisi merupakan salah satu karya sastra digunakan sebagai media dalam mengekspresikan imajinasi dalam bentuk tulisan untuk menyampaikan makna, emosi serta pengalaman secara mendalam.

f. Jenis-jenis puisi

Puisi dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu puisi lama dan puisi baru (Wati, 2015).

1) Puisi lama

Puisi lama ialah salah satu jenis puisi yang terikat aturan seperti jumlah kata dalam satu baris, banyaknya larik dalam sebuah bait dan irama bunyi. Puisi lama dibagi menjadi beberapa macam antara lain pantun, gurindam, syair, seloka, mantra, karmina dan talibun.

2) Puisi baru

Puisi baru merupakan puisi yang lebih bebas tidak terikat pada aturan puisi lama. Susunan puisi baru tidak terikat oleh aturan mengenai suku kata, jumlah baris maupun skema rima.

g. Struktur puisi

Struktur puisi ialah unsur yang membangun puisi. Struktur puisi dibagi menjadi dua yaitu struktur fisik dan struktur batin. Struktur fisik meliputi diksi, tipografi, imaji, kata konkret, bahasa figuratif, rima, ritme (Rio, 2022).

1) Diksi

Diksi ialah pemilihan kata yang teliti. Langkah ini, digunakan untuk menghasilkan puisi yang sesuai dengan suasana yang akan dibacakan oleh penyair. Pemilihan kata mencerminkan ungkapan perasaan yang disampaikan penyair dengan seindahnyanya (Anggraini & Aulia, 2020).

2) Imaji

Menurut Anggraini & Aulia (2020) imaji merupakan penerapan bahasa yang beragam guna menciptakan pengalaman serta imajinasi bagi pembaca. Imaji dimanfaatkan oleh penyair dalam menyampaikan objek, emosi, atau ide dengan cara yang dapat dilihat.

3) Bahasa figuratif

Menurut Fadhilah (2023) menjelaskan bahasa figuratif adalah salah satu jenis bahasa yang dimanfaatkan penyair dalam menyampaikan sesuatu dengan menjelaskan makna secara tidak langsung.

4) Kata konkret

Kata konkret merujuk pada istilah yang dapat dirasakan oleh pendengar. Pemilihan kata-kata tersebut mampu memberikan makna yang lebih lengkap dengan cara penggambaran kata yang dikonkritkan (Firza *et al.*, 2025).

5) Tipografi

Tipografi ialah salah satu seni dalam pemilihan dan pengaturan huruf, untuk menghasilkan kesan tertentu yang memudahkan pembaca untuk memperoleh kenyamanan seoptimal mungkin. Penulisan dengan rata kanan kiri merupakan gaya penulisan puisi (Robby, 2023).

6) Rima

Rima ialah pengulangan bunyi di akhir baris puisi guna membentuk keindahan bunyi. Pengulangan bunyi ini, mampu membangun sentuhan perasaan dalam puisi (Humaira *et al.*, 2025).

7) Ritme

Menurut Fadhilah (2023) menjelaskan ritme ialah perubahan antara bunyi yang tinggi dan rendah secara teratur, tetapi tidak terikat pada jumlah suku kata yang tetap serta berfungsi sebagai gema penyair puisi. Ritme membuat puisi lebih merdu untuk dinikmati dan meningkatkan pemahaman pembaca terhadap sajak tersebut.

Struktur batin puisi meliputi tema, nada, perasaan dan amanat. Keempat struktur batin tersebut menjadi faktor mendukung dalam puisi (Rio, 2022).

1) Tema

Tema merupakan ide pokok yang disampaikan penyair untuk mengembangkan makna setiap bait. Tema ialah ungkapan penyair terkait isi puisi yang telah ditingkatkan maknanya.

2) Nada

Nada merupakan perilaku penyair terhadap pembaca puisi, nada pada puisi diilustrasikan sebagai perjalanan perasaan yang berupa kesedihan, harapan dan kebahagiaan. Hal ini, bisa dilihat pada bait pertama.

3) Perasaan

Perasaan merupakan keadaan terlibat diungkapkan serta dihayati oleh pembaca puisi. Penyair dapat menggunakan perasaan sedih, harapan maupun kebahagiaan.

4) Amanat

Amanat ialah pesan yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca. Amanat bertujuan untuk menambah pengetahuan pembaca yang dapat diterapkan dalam kehidupan pembaca.

h. Ciri-ciri puisi baru

Puisi baru merupakan salah satu puisi yang tidak dibatasi oleh aturan dari puisi lama dari segi jumlah baris, suku kata dan rima. Berikut salah satu ciri-ciri puisi baru (Launjara, 2024).

- 1) Bentuk tulisan yang rapi dan berimbang.
- 2) Susunan saja terstruktur.
- 3) Menggunakan bentuk persajakan seperti dalam syair dan pantun dengan variasi pola yang berbeda.
- 4) Puisi pada umumnya terdiri atas empat baris dalam satu bait.
- 5) Setiap baris terdapat satu gatra yang merupakan satu kesatuan sintaks.
- 6) Setiap gatra umumnya terdiri dari dua kata dengan jumlah empat hingga lima suku kata.

Puisi baru dikenali dengan bentuk tulisan yang rapi dan seimbang dengan susunan sajak yang teratur. Secara umum puisi tersusun dari

empat bait yang membuat satu gatra sebagai kesatuan sintaks. Persajakan pada puisi baru mengikuti pola pada pantun dan syair dengan versi yang lebih bebas.

i. Langkah-langkah menulis puisi

Terdapat beberapa langkah penulisan puisi antara lain sebagai berikut (Rizki Yono & Premana, 2022).

1) Menentukan tema

Tema merupakan ide pokok yang dipaparkan dalam bentuk puisi, kemudian penulis menentukan hal yang menarik atau peristiwa yang berkesan selanjutnya jika ide pokok sudah ditemukan dapat dikembangkan.

2) Pilihan kata

Pilihan kata ialah kata yang mempunyai keterkaitan dengan tema yang diangkat. Pilihan kata berfungsi agar kata yang ditentukan mempunyai unsur artistik.

3) Majas

Majas dimanfaatkan penulis untuk menyampaikan hal yang bermakna. Penerapan majas mampu menghasilkan puisi yang mempunyai daya tarik.

4) Menyusun baris menjadi bait

Merancang baris puisi dengan bebas tanpa adanya batasan bentuk yang ada.

5) Pemeriksaan

Pemeriksaan digunakan setelah bait tertata perlu memeriksa ulang penggunaan gaya bahasa dan diksi yang diterapkan, hal ini bertujuan supaya tidak ditemukan kesalahan dalam menyusun puisi.

6) Memberi judul yang sesuai

Pemberian judul puisi yang sesuai dengan isi secara keseluruhan.

Proses penulisan puisi terdapat beberapa langkah dengan menentukan tema sebagai gagasan utama, pemilihan kata yang sesuai dengan tema puisi, pemilihan kata mengandung unsur estetis. Penerapan majas digunakan untuk memberi makna pada puisi, baris puisi disusun menjadi bait tanpa terikat pada aturan tertentu. Pemeriksaan dilakukan agar tidak ada kesalahan dalam penggunaan gaya bahasa maupun diksi. Pemberian judul yang sesuai dengan isi keseluruhan isi puisi.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Hapsari & Wulandari (2019) dengan judul Pengembangan Media Scrapbook pada keterampilan menulis peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa media scrapbook yang telah dikembangkan mempunyai mutu yang baik dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

Menurut Janah & Liansari (2023) dengan Pengaruh Media Quiziz Terhadap Aspek Menulis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar menjelaskan alat bantu pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur permainan edukatif yang menyajikan soal-soal secara menarik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ini dapat diterapkan sebagai alat bantu untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Utami (2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai unsur kebaruan, antara lain model TGT dengan alat bantu permainan Ludo. Media ini, dikembangkan dalam bentuk permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran. Melalui permainan yang dikaitkan dengan materi pembelajaran, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

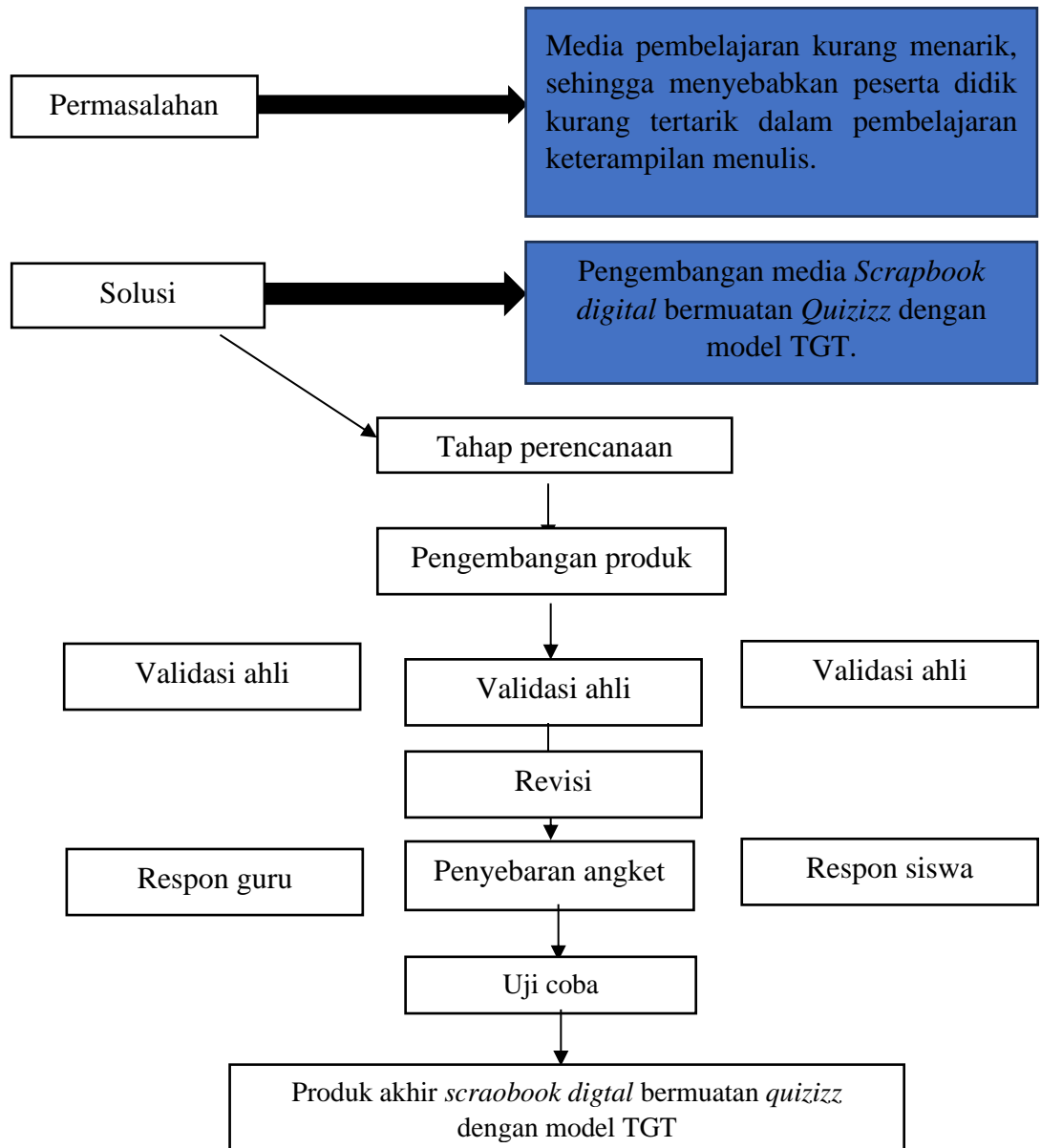
Ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT memudahkan peserta didik dalam menyerap serta memahami materi yang diberikan oleh guru dengan menggunakan konsep permainan edukatif, efektif digunakan dalam perkembangan teknologi, melalui kegiatan ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan menulis puisinya dengan baik.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Proses pembelajaran membutuhkan media yang bervariasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran semenarik mungkin dan mudah dimengerti oleh peserta didik sebab, media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan dapat menimbulkan suasana yang membosankan serta membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut, mengakibatkan rendahnya keterampilan menulis puisi. Salah satu penyebab yang mengakibatkan rendahnya keterampilan menulis puisi karena, kurangnya minat serta motivasi peserta didik dalam menulis dan gaya belajar, peserta didik beranggapan bahwa menulis puisi salah satu kegiatan yang menyulitkan dan kurangnya kemampuan merangkai serta mengembangkan kalimat hal ini, akan memicu peserta didik kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis puisi, kurangnya dukungan dari orang tua mampu menyebabkan peserta didik acuh dalam kegiatan menulis. Selain itu, cara mengajar guru cenderung monoton hal ini, mengakibatkan peserta didik mudah bosan dalam mengembangkan keterampilan menulis puisinya.

Media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* mampu mengatasi permasalahan keterampilan menulis puisi. Media *scrapbook digital* disusun dengan desain yang memadukan gabungan gambar dengan tulisan yang disusun menarik. Media pembelajaran ini, memupermudah peserta didik dalam

memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan konsep permainan edukatif, efektif digunakan dalam perkembangan teknologi. *Quizizz* salah satu media pembelajaran yang terdapat fitur permainan yang dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan oleh guru. *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai pendukung model TGT yang berperan untuk mendukung tahapan model TGT dan untuk mengetahui kemampuan tingkat pemahaman peserta didik pada keterampilan menulis puisi selain, media pembelajaran model TGT mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik melalui tahapan dalam kegiatan pembelajaran antara lain: pembagian kelompok, presentasi, permainan serta pemberian reward atau hukuman. Pelaksanaan model ini, mampu mendorong peserta didik untuk aktif dan produktif dalam pembelajaran. Kegiatan ini, diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam keterampilan menulis puisi. Oleh karena itu, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan menulis puisinya dengan baik. Penggunaan *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi agar peserta didik tidak mudah bosan serta mengembangkan keterampilan menulis puisinya.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, kajian teori, dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa media scrapbook digital bermuatan Quizizz dengan model Teams Games TGT dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi bagi siswa kelas IV sekolah dasar.