

Pengembangan Media *Scrapbook Digital* Bermuatan *Quizizz* dengan Model TGT dalam Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD

Fradilla Nurlaila Safitri, Universitas PGRI Madiun

Nur Samsiyah, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

✉ Fradilla_2102101027@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This research aims to develop learning media to be one of the means used by teachers to attract students to focus on the material. Interactive and innovative learning media can improve poetry writing skills and can motivate students to express their imagination. This research used the R&D method with the ADDIE model involving 19 grade 4 students of SDN Giripurno. Data collection through media development process data, feasibility data, performance tests. The results of media expert validation obtained a percentage of 84%, material and language experts obtained a percentage of 86% from both validation experts obtained a combined validation of 85%. Based on the results of the experts' assessment, it shows that the development of digital scrapbook media loaded with quizizzes with the TGT model in the poetry writing skills of grade 4 elementary school students is feasible to be implemented in learning and achieving research objectives.

Keywords: Digital scrapbook media with quizizzes, TGT model, poetry writing skills

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang digunakan guru untuk menarik peserta didik untuk fokus pada materi. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi dan dapat memotivasi peserta didik dalam mengekspresikan imajinasinya. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang melibatkan siswa kelas 4 SDN Giripurno sebanyak 19 orang. Pengumpulan data melalui data proses pengembangan media, Data kelayakan, Tes unjuk kerja. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84%, ahli materi dan bahasa memperoleh persentase sebesar 86% dari kedua validasi para ahli memperoleh validasi gabungan sebesar 85%. Berdasarkan hasil penilaian para ahli menunjukkan pengembangan media scrapbook digital bermuatan quizizz dengan model TGT dalam keterampilan menulis puisi siswa kelas 4 SD layak diimplementasikan pada pembelajaran serta tercapai tujuan penelitian.

Kata kunci: Media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz*, Model TGT, Keterampilan menulis puisi



Copyright ©2025 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

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). Walef et al (2022) menjelaskan keterampilan menulis ialah salah satu cara penyusunan suatu ide atau gagasan yang dituangkan 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. 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. Namun, terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan menuangkan ide dan imajinasinya dalam bentuk tulisan. 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. 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.

Untuk menarik minat peserta didik dalam menulis puisi, diperlukan penggunaan media pembelajaran. Media berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru dituntut mempunyai kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang bervariasi, menarik, inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu cara yang efektif dalam mendukung kegiatan menulis puisi dapat mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media yang sesuai adalah media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dengan model TGT merupakan media yang dikembangkan dengan pendekatan kuis pada aplikasi *quizizz* dan model TGT agar keterampilan menulis puisi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Menurut Nurpatama & Fznur (2023) media *scrapbook digital* merupakan salah satu media pembelajaran berupa buku elektronik yang memadukan *desain* gambar yang dipadukan dengan tulisan yang dibuat semenarik mungkin. 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. Menurut Damayanti & Zuhdi (2017) manfaat media *scrapbook digital* yaitu (1) menarik (2) menawarkan solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan waktu (3) proses pembuatan media *scrapbook digital* tidak memerlukan keahlian khusus (4) media *scrapbook digital* menyediakan kebebasan bagi setiap orang untuk mengekspresikan kreativitas.

Salsabila et al (2020) menjelaskan *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. Penggunaan media ini, 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. Menurut Mukharomah (2021) kelebihan *quizizz* yaitu media *quizizz*, menyediakan berbagai keunggulan sebagai sarana pembelajaran yang menarik. media ini, menyediakan berbagai tipe soal yang beragam. media ini, memberikan fasilitas bagi guru untuk memantau pemahaman peserta didik melalui pertanyaan yang dijawab.

Menurut Margareta et al (2023) menjelaskan model pembelajaran TGT merupakan salah satu model yang disusun untuk meningkatkan semangat peserta didik sebab dalam model ini, terdapat permainan yang melibatkan peserta didik oleh karena itu, peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Model pembelajaran ini, memberikan strategi yang menarik dan menantang dengan kerja sama kelompok dan permainan interaktif. 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. Namun, terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan menuangkan ide dan imajinasinya dalam bentuk tulisan. Penggunaan model TGT dalam keterampilan menulis puisi ini diharapkan dapat mengatasi rasa bosan peserta didik dalam menulis puisi dan dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik.

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.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Fayrus et al (2022) metode pengembangan merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk menciptakan sebuah produk serta menguji kelayakan hasil produk tersebut. Model yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Untuk mengetahui kelayakan media dapat dilakukan validasi dengan validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil akhir dari penelitian ini berupa buku digital atau *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* yang telah mendapatkan penilaian dari validator. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Giripurno yang terletak di Desa Giripurno, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 19 siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti memperoleh informasi bahwa peserta didik mudah bosan dan kurang bersemangat dalam menulis puisi. Hal ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. Salah satu media yang sesuai dalam keterampilan menulis puisi adalah media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz*. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Kriteria

Sangat Layak

Validasi yang dilakukan oleh kedua ahli mendapatkan validitas gabungan yang memperoleh sebesar 85% sehingga masuk dalam kategori sangat layak, media sangat layak untuk diujicobakan kepada pengguna untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan respon pengguna.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran menjadi pilihan yang efektif karena dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik secara menarik dan interaktif. Melalui pemanfaatan media, peserta didik cenderung lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung Susiliastini & Sujana, (2022). Pengembangan media pembelajaran merupakan cara yang efektif dalam mendukung keterampilan menulis puisi. Media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dirancang sebagai inovasi yang menarik untuk mendukung kemampuan menulis puisi peserta didik.

Arsyad (2020) menjelaskan *Scrapbook digital* merupakan media visual yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai latihan menjawab soal secara mandiri (Rahim & Rahman, 2022).

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran, pengembangan produk ini sangat layak untuk diterapkan kepada peserta didik. Kelayakan media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dinilai oleh 2 validator, ahli media dan ahli materi dan bahasa. Proses validasi media dilakukan oleh salah satu dosen dari Universitas PGRI Madiun yaitu ibu Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi yang diberikan memperoleh presentase sekitar 84% termasuk dalam kategori sangat layak diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media, media dinyatakan siap untuk diterapkan dalam tahap selanjutnya tanpa adanya revisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mampu memberikan dampak yang positif dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Validasi media pembelajaran dilakukan untuk menilai isi dan materi yang telah dibuat, validasi dilakukan oleh satu dosen ahli materi dan bahasa yaitu ibu Apri Kartikasari H S, S.Pd., M.Pd. merupakan salah satu dosen Pendidikan guru sekolah dasar di Universitas PGRI Madiun. Hasil validasi yang diberikan memperoleh presentase sebesar 86% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh kedua ahli memperoleh validitas gabungan sebesar 85% termasuk dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan lebih lanjut kepada pengguna untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan respon. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* layak diterapkan dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan kesulitan dalam menulis puisi baru,

SIMPULAN

Media pembelajaran menjadi pilihan yang efektif karena dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik secara menarik dan interaktif. Melalui Media *scrapbook digital* bermuatan *quizizz* dirancang sebagai inovasi yang menarik untuk mendukung kemampuan menulis puisi peserta didik. Kevalidan media ini berdasarkan penilaian ahli yang memperoleh persentase dari ahli media sebesar 84%, ahli materi dan bahasa sebesar 86%. Hasil dari ahli memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak sehingga Media tersebut membantu peserta didik dalam menuangkan ide dan kreativitasnya dalam bentuk tulisan, selain itu peserta didik dapat mengukur pemahamannya terhadap materi melalui kuis yang telah disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Rindra Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
2. Hidayatika, U., Aprilia, D., Rifa, N. N., & Fitriyah, M. (2024). Keterampilan Menulis Puisi Siswa dengan Menggunakan Media Video Kartun. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i1.592>
3. Maita Damayanti & Ulhaq Zuhdi. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel)

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 05(05 nomor 03), 803–811. <https://www.neliti.com/publications/254531/pengaruh-media-scrapbook-buku-tempel-terhadap-hasil-belajar-siswa-materi-keragam>
4. Margareta, E., Indah, S., & Manalu, Y. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala*. 1(3), 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>
 5. Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
 6. Mukharomah, N. '. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah. *Jurnal Waniamney: Journal Of Islamic Education*, 2(1).
 7. Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A. (2020). *Media Pembelajaran* (M. Ed. Dr. Asfah Rahman, Ed.). Pt Rajagrafindo Persada.
 8. Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>
 9. Rosiana Nurpatama, R., & Syauki Faznur, L. (2023). Kabastra Is Licensed Under Creative Commons Attribution-Sharealike 4.0 International License. Pengembangan Media Scrapbook terhadap Keterampilan Menulis Pantun pada Kelas VII | Pengembangan Media Scrapbook Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Pada Kelas Vii. *Jurnal Kabastra*, 2(2), 94–102.
 10. Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4, 163–172. <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=a405f9c991be5cb6b7c8240fd29b67780f3d4fd0e8751891eda66ed4fb36c860jmltdHM9MTczMDg1MTIwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fcid=3d2549be-eff8-6b67-3324-5df6eef96af7&psq=pengertian+quizizz&u=a1aHR0cHM6Ly9vbmtpbmUtam91cm5hbC51bmphLmFjLmllkL0pJSVRVSi9hcnRpY2xll2Rvd25sb2FkLzExNjA1LzEwNDYz&ntb=1>
 11. Susiliastini, N. K. T., & Sujana, I. W. (2022). Flipbook: Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.54596>
 12. Walef, S. M., Nifriza, I., Taslim, F., & Ningrum, A. (2022). Model Pembelajaran Cooperative Teams Games Tournament terhadap Keterampilan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v6i1.4881>

