

Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV SDN Pesanggrahan 05, Jakarta Selatan

Siti Ropial Adawiyah, Prima Gusti Yanti

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR.

HAMKA, Jakarta, 1274, Indonesia

ropialsiti@gmail.com

Received : 14 Maret 2024 **Accepted :** 12 Mei 2024 **Published :** 20 Juni 2024

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar digital flipbook pada materi menulis puisi kelas IV di SDN Pesanggrahan 05. Pradata penelitian menggambarkan bahwa pemanfaatan materi ajar di kelas IV SDN Pesanggrahan 05 belum memadai dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam aspek menulis puisi. Oleh karena itu, terlihat perlunya guru dan siswa mendapatkan bantuan bahan ajar yang mendukung baik pembelajaran yang mandiri maupun terbimbing. Dengan pendekatan model ADDIE, terjadi pengembangan media inovatif berbentuk flipbook digital sebagai solusi. Flipbook digital ini dinilai mampu mengatasi hambatan dalam pembelajaran menulis puisi, serta memiliki efektivitas dan efisiensi dalam penggunaannya yang bisa disesuaikan dengan situasi dan waktu. Dari hasil uji coba produk pada 32 siswa melalui Hasil pengisian google form menunjukkan bahwa 64,28% dari responden menyatakan bahwa flipbook digital sangat menarik, sementara 35,72% menyatakan bahwa itu menarik, dari total keseluruhan responden sebanyak 100%. Proses validasi melibatkan respon guru, yang memberikan penilaian sebesar 95% dengan kategori sangat menarik. Pengembangan bahan ajar digital flipbook pada materi menulis puisi kelas IV SDN Pesanggrahan 05 terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital; Analisis; Menulis Puisi; flipbook

Abstract

This study focuses on the development of digital flipbook teaching materials on poetry writing material for grade IV at SDN Pesanggrahan 05. The research data illustrates that the use of teaching materials in grade IV of SDN Pesanggrahan 05 is not adequate in meeting students' needs in the aspect of writing poetry. Therefore, it is clear that teachers and students need to get help with teaching materials that support both independent and guided learning. With the ADDIE model approach, there was the development of innovative media in the form of digital flipbooks as a solution. This digital flipbook is considered capable of overcoming obstacles in learning to write poetry, and has effectiveness and efficiency in its use which can be adjusted to the situation and time. From the results of the product trial on 32 students through the results of filling out the Google form, it showed that 64.28% of respondents stated that the digital flipbook was very interesting, while 35.72% stated that it was interesting, from a total of 100% of respondents. The validation process involved teacher responses, which gave an assessment of 95% with a very interesting category. The development of digital flipbook teaching materials on poetry writing material for grade IV of SDN Pesanggrahan 05 has proven successful in increasing student learning motivation and learning achievement.

PENDAHULUAN

Berdasarkan telaah literatur yang disajikan dalam penelitian ini, beberapa temuan penting telah diidentifikasi. Irwanti (2017) menemukan bahwa pembelajaran menulis puisi pada jenjang SMP menunjukkan rendahnya minat siswa dalam menulis puisi. Hal ini terjadi karena siswa mengalami kesulitan dalam menemukan diksi yang tepat dan langkah-langkah menulis puisi yang diajarkan dalam bahan ajar kurang terstruktur dengan baik. Melalui riset yang dilakukan oleh M. Habibi, Chandra, & Azima (2019), disimpulkan bahwa materi ajar di kelas IV hanya mengandung tugas menulis puisi sesuai dengan gambar dan tema, tanpa memberikan panduan langkah demi langkah untuk penulisan yang tepat. Penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa strategi/teknik yang digunakan dalam bahan ajar tersebut tidak cocok untuk mendorong proses penulisan puisi.

Anggraeni (2016) mengamati bahwa di kelas IV SDN Pesanggrahan 05, minat siswa terhadap menulis puisi rendah karena terbatasnya kosa kata siswa dan metode pembelajaran yang monoton. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menggunakan media lagu anak dalam pembelajaran menulis puisi. Hasilnya, penggunaan media ini menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, dengan siswa merasa lebih nyaman dan antusias dalam proses pembelajaran. Dari tinjauan literatur tersebut, muncul permasalahan utama bahwa minat siswa dalam menulis puisi masih rendah. Sebagai solusi, penelitian ini memusatkan perhatian pada pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook, yang dianggap efektif dan inovatif. Pengembangan ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan dengan penerapan teknologi dapat meningkatkan potensi siswa.

Dalam konteks ini, Prastowo dan Majid menekankan bahwa pengembangan bahan ajar perlu berinovasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Penggunaan bahan ajar berbasis flipbook dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik. Oleh karena itu, dalam merancang bahan ajar digital menulis puisi berbasis flipbook, diperlukan analisis mendalam terhadap kebutuhan siswa, kurikulum, serta hasil wawancara untuk memastikan kesesuaian dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metodologi penelitian dan pengembangan (RnD) dengan pendekatan model ADDIE dalam tahapan 5 langkah yang perlu dilakukan diantaranya menganalisis kondisi dan kebutuhan subjek yang diteliti, melakukan perancangan desain,

design implementation dan evaluasi dari penilaian sampel serta validasi para ahli. Fokus utama dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar digital berupa flipbook untuk pembelajaran menulis puisi di kelas IV SDN Pesanggrahan 05, Jakarta Selatan.

Riset ini dilakukan untuk menjawab problematika pembelajaran dalam menunjang pembelajaran menulis puisi di kelas IV SDN Pesanggrahan 05. Peneliti pertama-tama merencanakan penelitian dengan mempersiapkan instrumen wawancara sebagai langkah awal. Setelah itu, penelitian dilanjutkan dengan tahap implementasi, yang melibatkan analisis bahan ajar yang digunakan di kelas IV SDN Pesanggrahan 05 terkait dengan menulis puisi. Selanjutnya, wawancara dengan informan penelitian, yaitu guru dan siswa, serta studi dokumentasi dilakukan. Tahap berikutnya melibatkan analisis temuan dari tahap implementasi untuk mencapai kesimpulan. Dalam analisis kebutuhan produk, peneliti menyiapkan instrumen yang mencakup kompetensi dasar dan bahan ajar yang digunakan di sekolah, dengan tujuan memastikan kesesuaian bahan ajar digital yang dikembangkan dengan tujuan kurikulum.

Pelaksanaan observasi lapangan ditunjang dengan wawancara bersama guru dan siswa mengenai proses menulis puisi, guna memahami kebutuhan lapangan. Analisis ini membentuk dasar untuk menghasilkan kesimpulan terkait kebutuhan pengembangan bahan ajar digital menulis puisi. Langkah berikutnya akan melibatkan uji coba penggunaan bahan ajar kepada 32 siswa kelas IV sebagai sampel penelitian, guna mengevaluasi efektivitas dan respons siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Proses ini secara holistik memandu pengembangan bahan ajar digital menulis puisi yang sesuai dengan kebutuhan praktis dan mengikuti langkah-langkah analitik dalam model ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kesesuaian Kompetensi Dasar dan Bahan Ajar di Sekolah.

Sebelum melaksanakan analisis mendalam terhadap buku teks yang digunakan dalam konteks lapangan, peneliti melaksanakan analisis Kompetensi Dasar (KD) yang terimplementasikan dalam proses pembelajaran kelas IV di SDN Pesanggrahan 05, dengan fokus pada aspek yang berkaitan dengan penulisan puisi. Peneliti melakukan identifikasi terhadap KD yang mencakup materi pembelajaran menulis puisi. Dalam konteks ini, terungkap bahwa terdapat 1 pasang KD yang relevan dengan materi menulis puisi.

Dalam konteks ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tingkat kelas IV terdapat Kompetensi Dasar (KD) yang merangkum materi mengenai menulis puisi. Pemetaan KD di

kelas tersebut relevan dengan aspek menulis puisi. Dari pemetaan ini, peneliti melanjutkan dengan observasi dan analisis terhadap bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran. Analisis terhadap buku teks yang digunakan mengindikasikan bahwa buku tersebut memiliki keterbatasan dalam materi menulis puisi. Meskipun terdapat latihan soal, penjelasan yang mendalam terhadap materi puisi tidak memadai. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Indrawini, Amirudin, dan Widiati (2017), menunjukkan bahwa bahan ajar yang berasal dari Kemendikbud seringkali memiliki kelemahan dalam cakupan materi. Materi-materi puisi dalam buku teks tersebut juga sering disajikan secara terpisah-pisah, yang dapat membingungkan siswa dan mengurangi kontinuitas pemahaman.

Sejalan dengan pandangan ini, penelitian lain (Putri, R., Yuniawatika, Y., & Murdiyah, S., 2020) menyoroti pentingnya penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengakomodasi karakteristik belajar mereka. Pengalaman guru dalam pembelajaran menulis puisi mencerminkan upaya untuk memahami siswa serta menghadirkan materi yang mendukung pemahaman tentang struktur dan isi puisi. Peneliti juga menemukan bahwa siswa menyukai pembelajaran yang mengintegrasikan unsur multimedia, yang merupakan hal yang tidak umum dalam bahan ajar tradisional di sekolah.

Dalam kerangka ini, analisis terhadap kebutuhan guru dalam pembelajaran menulis puisi menyoroti adanya kebutuhan akan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Guru juga mengakui tantangan dalam membimbing siswa dalam mengungkapkan pemikiran secara puisi, terutama dalam hal penggunaan kiasan dan struktur puisi yang lebih kompleks. Bahan ajar yang dirancang haruslah memenuhi kriteria-kriteria ini serta menggali potensi kreatifitas dan imajinasi siswa.

Tentunya, pemilihan metode pembelajaran juga berperan penting dalam proses ini. Guru-guru dalam penelitian ini cenderung menggunakan metode ceramah, yang dapat mengurangi daya tarik pembelajaran. Pemilihan metode yang lebih interaktif dan mendukung siswa dalam merancang puisi dengan bimbingan guru adalah tantangan yang harus diatasi. Selain itu, harapan guru terhadap bahan ajar adalah bahwa itu harus memenuhi persyaratan untuk menggali pengalaman siswa, memadukan karakter belajar mereka, dan menghadirkan konten yang relevan.

Hal ini juga mengingatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan media visual dan interaktif memiliki dampak positif dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hasil penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa ada ruang untuk inovasi dalam pengembangan bahan ajar menulis puisi yang dapat memenuhi

kebutuhan siswa dan guru. Penerapan pendekatan multimedia, penjelasan yang lebih dalam terhadap materi, serta integrasi karakteristik belajar siswa dapat mendukung upaya untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan efektif.

Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Pada Materi Menulis Puisi

Berdasarkan hasil analisis wawancara dan evaluasi terhadap bahan ajar yang digunakan, jelas terlihat bahwa keberadaan bahan ajar yang terfokus pada menulis puisi memiliki peran sentral dalam pengembangan pembelajaran. Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto (2020) menggarisbawahi pentingnya dukungan bahan ajar sebagai alat yang memfasilitasi proses belajar-mengajar. Bila bahan ajar yang memadai tidak tersedia, tantangan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran menjadi semakin kompleks. Terlebih lagi, distribusi materi dalam bahan ajar yang ada di sekolah tidak selaras antara karya puisi yang dihasilkan dan pemahaman serta apresiasi terhadap puisi. Oleh karena itu, ada kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan bahan ajar yang beradaptasi dengan kemajuan teknologi pendidikan.

Dalam rangka menjawab tantangan ini, peneliti menginisiasi pengembangan bahan ajar berupa flipbook digital. Inovasi ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman siswa dalam materi menulis puisi dan sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka, sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menekankan pada pentingnya interaksi antara teknologi dan pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi tahapan desain dan pengembangan berdasarkan model ADDIE. Dengan memahami dengan baik permasalahan dan kebutuhan dari siswa dan

guru dalam proses pembelajaran menulis puisi, sebuah aplikasi flipbook digital berbasis Android dan juga dapat diakses melalui laptop/komputer dirancang. Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran menulis puisi dan merangsang minat serta partisipasi siswa secara lebih aktif. Melalui pengembangan desain yang telah dijelaskan, flipbook digital yang direncanakan akan mampu menyajikan berbagai penjelasan dan panduan bagi siswa mengenai teknik penulisan puisi sesuai dengan prinsip sastra. Solusi ini bertujuan untuk memungkinkan siswa mendapatkan panduan yang lebih lengkap dan terstruktur dalam melibatkan diri dalam proses menulis puisi. Flipbook ini akan menghadirkan beragam fitur, termasuk tutorial dalam bentuk video atau suara yang disajikan oleh guru. Selain itu, berbagai contoh puisi anak akan menjadi referensi yang berguna dalam merangsang kreativitas siswa sejalan dengan tingkat usia mereka di kelas IV SD.

Penggunaan elemen video animasi dalam flipbook ini memiliki manfaat tambahan, yaitu

meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dan mendalami pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Elemen animasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan serius, sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang penting dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, video animasi menghadirkan konsep pendidikan karakter dalam bentuk visual, sejalan dengan tujuan pembelajaran yang lebih holistik. Penggunaan teknologi multimedia, seperti video dan animasi, dapat mengelevasi pengalaman belajar siswa dengan memberikan komponen visual dan auditif yang dapat membantu dalam pemahaman dan retensi informasi. Integrasi pendekatan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan dalam pembelajaran menulis puisi, meningkatkan minat siswa, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Di samping itu, juga akan diimplementasikan unsur interaktif berupa permainan (games) dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat keterlibatan dalam penggunaan Aplikasi. Permainan ini akan berupa kuis yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Setelah melalui serangkaian perencanaan dan desain yang matang, langkah selanjutnya adalah mengembangkan Flipbook digital ini. Proses pengembangannya mengikuti langkah-langkah berikut: (1) Menyusun semua tahapan proses yang sebelumnya telah diatur, dan mengintegrasikannya dalam aplikasi flipbook maker; (2) Melakukan pengeditan untuk setiap elemen ikon yang ada dalam aplikasi. Dalam proses pengeditan, perlu memperhatikan kebutuhan elemen 2D dan 3D dalam aplikasi yang akan digunakan. Hal ini mencakup latar belakang, tombol navigasi, dan ikon-ikon untuk memberikan identitas khusus pada aplikasi yang dikembangkan. Tindakan selanjutnya adalah memasukkan tanda-tanda yang memungkinkan perpindahan antara halaman-halaman dalam aplikasi flipbook.

Tujuan utama dari flipbook digital ini adalah memberikan gambaran awal terkait hasil akhir yang akan diperoleh sebelum diimplementasikan menjadi aplikasi yang berfungsi sepenuhnya. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan potensial pada tahap awal pengembangan, memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan akan sesuai dengan harapan dan kebutuhan yang telah didefinisikan sebelumnya. Dalam proses pengembangan aplikasi ini, peneliti memastikan bahwa semua aspek terkait produk telah disiapkan dengan matang, termasuk perangkat lunak (software) dan berbagai aplikasi pendukung yang diperlukan sebelum pembuatan aplikasi utama. Pemrograman aplikasi juga mendapatkan perhatian yang teliti, dengan penekanan pada optimisasi untuk memastikan aplikasi berjalan dengan kinerja yang optimal, tanpa mengalami hambatan atau keterlambatan yang dapat

mengganggu penggunaan.

Dalam fase implementasi produk, uji coba dilakukan terhadap produk yang telah siap digunakan, dan subjek uji coba melibatkan 32 siswa dari kelas IV di SDN Pesanggrahan 05. Uji coba ini dilakukan untuk mengukur respons dan kualitas produk dalam lingkungan yang sebenarnya. Untuk mengumpulkan data hasil uji coba, peneliti menggunakan metode pengisian kuesioner online dengan bantuan Google Form, di mana peserta mengisi formulir dengan opsi jawaban yang telah ditetapkan, seperti "sangat menarik," "menarik," dan "kurang menarik." Hasil uji coba menunjukkan bahwa setelah produk diuji coba oleh 32 siswa, sebanyak 64,28% dari mereka memberikan penilaian "sangat menarik," sementara sisanya, yaitu 35,72%, memberikan penilaian "menarik." Nilai total respons positif dari kedua kategori ini adalah 100%.

Hasil uji coba ini mengindikasikan bahwa respons siswa terhadap produk aplikasi ini sangat positif, dengan mayoritas merasa terpicat dan tertarik dengan penggunaan aplikasi. Hal ini mengonfirmasi bahwa pendekatan dan desain yang diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi memiliki dampak yang diharapkan terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menulis puisi.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, teridentifikasi beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Terutama pada tahap desain, ditemukan beberapa kendala terkait elemen visual, seperti adanya watermark yang mengganggu pada produk akhir dan juga pembatasan jumlah halaman hanya mencapai 12 halaman. Kendala ini muncul karena berbagai faktor, termasuk kendala finansial, waktu, dan keterbatasan pengetahuan dalam bidang tertentu. Oleh karena itu, fitur-fitur dalam aplikasi flipbook ini tidak dapat dikembangkan secara komprehensif.

Namun, meskipun terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, aplikasi Flipbook yang dikembangkan ternyata mampu memunculkan dampak positif dalam pembelajaran. Meskipun fitur-fitur dalam aplikasi ini belum sepenuhnya lengkap, aplikasi tersebut mampu meningkatkan motivasi siswa dan aktifitas mereka dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat kekurangan, dampak positif ini mengindikasikan potensi besar dari aplikasi tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis puisi dan memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, ada validasi dari respon guru di SDN Pesanggrahan 05. Berikut, hasil respon guru terhadap validasi media pembelajaran *flipbook* digital..

Hasil Validasi dari respon guru atau pendidik di SDN Pesanggrahan 05 memperoleh hasil penilaian dengan jumlah 19 atau 95% dengan kategori sangat menarik. Produk atau media pembelajaran yang telah divalidasi oleh dosen kami ini memperoleh nilai 4 (sangat baik) dan tidak ada revisi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berhasil mengidentifikasi sejumlah kendala yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengimplementasikan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran Pendidikan Karakter untuk siswa kelas IV di SDN Pesanggrahan 05. Media pembelajaran menjadi alat yang signifikan dalam menghadirkan inovasi menarik dalam proses pembelajaran, yang berfokus pada pengembangan karakter siswa. Dalam kerangka ini, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan tersebut melalui penggunaan media pembelajaran berupa Flipbook Animation.

Flipbook Animation merujuk pada media pembelajaran berbasis aplikasi yang berbentuk mirip buku digital. Dalamnya tergabung beragam unsur, termasuk gambar, video pembelajaran, serta kuis yang dapat diikuti oleh siswa, semuanya dikaitkan dengan materi pendidikan karakter. Perspektif serupa juga diungkapkan oleh beberapa peneliti, seperti Wibowo & Pratiwi (2018), yang menyoroti peranan penting media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam membangun kemampuan siswa dalam menulis puisi, peneliti mengadaptasi langkah-langkah yang sesuai dengan pengalaman dan perkembangan anak kelas IV. Nalenan (2020) menunjukkan bahwa menulis puisi tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga merangsang kreativitas dan motivasi siswa. Pebriana, Pahlawan, & Tambusai (2018) menyarankan bahwa instruksi yang jelas dan pendekatan yang menggugah imajinasi, dipadukan dengan rangsangan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa, akan membantu siswa memahami dan mengekspresikan ide dalam bentuk puisi. Dalam mengembangkan bahan ajar digital, peneliti harus mempertimbangkan karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dalam hal ini, Fausih & Danang (2015) menunjukkan pentingnya bahan ajar yang bersifat mandiri, lengkap, dan mudah digunakan. Sadjati (2012) menegaskan keberadaan empat elemen pokok dalam bahan ajar: media, materi, aktivitas, dan umpan balik, yang secara bersinergi menciptakan pembelajaran yang menarik dan efisien.

Potensi bahan ajar digital untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran telah diakui oleh Elvarita, Iriani, & Handoyo (2020). Integrasi fitur multimedia, animasi, gambar bergerak, dan umpan balik otomatis mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, sejalan dengan pandangan J., Nandya R., Rohendi, & Purnawan (2016) dan Kristyowati (2018). Dalam perancangan Flipbook Animation, peneliti merencanakan pemanfaatan beragam media, seperti visual, audio, audiovisual, hyperlink, slide, dan latihan-latihan. Pendekatan multimedia mampu meningkatkan daya retensi informasi siswa dan menarik perhatian mereka, sesuai dengan pendapat Warsita (Mulyadi D.U., Wahyuni S., Andayani R.D., 2016). Penelitian sebelumnya juga menggarisbawahi efektivitas Flipbook Animation sebagai solusi pembelajaran di

era revolusi industri 4.0, karena mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan beragam, sebagaimana yang dinyatakan oleh Amanullah (2020). Meskipun begitu, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki beberapa kelemahan, terutama dalam desain visual serta pembatasan pada jumlah halaman. Meskipun ada keterbatasan, Flipbook Animation tetap mampu menciptakan dampak positif dalam proses pembelajaran, memberikan alternatif yang menarik dan efektif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan karakter di kelas IV.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa saat ini penggunaan materi ajar di kelas IV SDN Pesanggrahan 05 belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa dalam menulis puisi. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa memerlukan suatu bentuk bahan ajar yang lebih mendukung, baik dalam bentuk pembelajaran mandiri maupun terbimbing. Solusi yang diusulkan adalah penggunaan bahan ajar digital berbasis flipbook yang khusus mengajarkan keterampilan menulis puisi kepada siswa kelas IV. Penelitian ini berupaya untuk berkontribusi dalam penyempurnaan bahan ajar yang telah ada di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi flipbook digital ini berhasil memuat berbagai penjelasan dan tutorial yang membimbing siswa dalam memahami konsep dan tata cara menulis puisi sesuai dengan aturan sastra. Aplikasi ini juga menyediakan tutorial dari guru dalam bentuk video atau audio. Selain itu, beberapa contoh puisi anak disediakan sebagai referensi penulisan yang sesuai dengan tingkat usia siswa kelas IV. Fitur animasi video juga diterapkan untuk mempertinggi tingkat keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hasil uji coba produk menunjukkan respon positif dari siswa, di mana 64,28% siswa merasa sangat tertarik dan 35,72% merasa tertarik terhadap aplikasi ini. Validasi oleh guru dan ahli media pembelajaran juga memberikan penilaian yang sangat baik terhadap produk ini. Hal ini menegaskan bahwa bahan ajar digital flipbook ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meraih prestasi belajar yang lebih baik. Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook pada materi menulis puisi untuk kelas IV SDN Pesanggrahan 05 telah terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka. Dengan adanya inovasi ini, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu mengatasi beberapa kendala yang mungkin mereka alami dalam memahami dan menghasilkan puisi.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian

Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Salaka* 2(1):62—65.

Anggraeni, S. W. (2016). Penggunaan Media Lagu Anak Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menulis Puisi. *Jurnal Sekolah Dasar*,1(1), 49–60. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.62>

Aztry, A., & Artikel, I. (2012). Keefektifan Model Sinektik Dan Penemuan Konsep Pada Pembelajaran Menulis Puisi Berdasarkan Tingkat Kemandirian Siswa Kelas Vii Smp. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2).

Cemelelioğlu Altın, N. & Bingöl, H. O. (2018). Place of flip book animation technique in communication design education. *Journal of Human Sciences*, 15(2), 943. <https://doi.org/10.14687/jhs.v15i2.5346>

Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo,S.S. (2020). “Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta.” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)* 9(1):1–7.

Faisal, M., Dkk. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>

Fausih, M., & Danang, T. (2015). “Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan ‘Instalasi Jaringan LAN(Local Area Network)’ Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di SmkNegeri 1 Labang Bangkalan Madura.” *Jurnal UNESA* 01(01):1–9.

Irwanti, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bebas Kelas 8 SMP Xaverius Tugumulyo, X.. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 1(1),32-49. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v1i1.105>

J., Nandya R., Rohendi, D., & Purnawan. (2016). “Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik.” *Journal of Mechanical Engineering Education* 3(1):106–12.

Kristyowati, R. (2018). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 282–288.

M. Habibi, Chandra, & Azima, N.F. (2019) Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Sebagai Upaya Mewujudkan Literasi Sastra Di Sekolah Dasar This research is a type of development research (Research and The Development) which aims to produce poetry writing teaching materials using various valid cr. (2019). 9(1), 8–16.

Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT.RemajaRosdakarya.

Miles, M. B., & A. .. Hubberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani,

- R. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301–
301. Nalanan, J. S. (2020). Pelatihan Menulis Puisi Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri Kota Baru Kefamenanu. *Bakti Cendana*, 3(2), 92–98. <https://doi.org/10.32938/bc.v3i2.565>
- Pebriana, P. H., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2018). Menggunakan Metode Sugesti Imajinatif Pada Kelas V Sdn 001 Salo. 1–7.
- Permana P, N. D., & Manurung, I. F. U. (2020). Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Inquiry pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Mata Kuliah Pembelajaran IPA di SD Kelas Tinggi. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i2.11008>
- Permendikbud. (2013). Ministry of Education and Culture no.69 year 2013. 2013–2015.
- Pratiwi, W., & Alimuddin, J. (2019). Analisis kebutuhan bahan ajar bermuatan keterampilan berpikir tingkat tinggi di Sekolah Dasar. *Elementary School*, 6(1), 27–32.
- Pujiono, S. (2013). Terampil menulis cara Mudah dan Praktis dalam Menulis. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Putri, R., Yuniawatika, Y., & Murdiyah, S. (2020). “Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Siswa Di Kelas III SDN Bendogerit 2 Kota Blitar.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10(2):125. doi: 10.25273/pe.v10i2.6306.
- Sadjati, I.M.(2012). Pengembangan Bahan Ajar. In: *Hakikat Bahan Ajar*. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-62. ISBN 9790110618
- Sanjaya, I. Gusti Made. 2012. “Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Unsur Untuk Kelas XII.” *Unesa Journal of Chemical Education* 1(2):7–10.
- Sanjaya, I.G.M. (2012). “Pengembangan E- Book Interaktif Pada Materi Kimia UNSUR untuk kelas XII.” *Unesa Journal of Chemical Education* 1(2):7–10.
- Siahaan, M. K. (2021). Penyusunan Bahan Ajar Digital Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. 1(1), 717– 727. an Bahan Ajar Siswa Di Kelas III SDN Bendogerit 2 Kota Blitar.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10(2):125. doi: 10.25273/pe.v10i2.6306.
- Siahaan, M. K. (2021). *Penyusunan Bahan Ajar Digital Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur*. 1(1), 717–727.
- Sulistyorini, D. (2010). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Sawojajar V Kota Malang. *J- Teqip*, 1(1), 12–19.
- Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 87–94. <https://doi.org/10.33654/sti.v1i1.343>.