

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR POHON PINTAR DIGITAL MELALUI *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PESERTA DIDIK KELAS IV SDN

Anteng Tunggal Purwati, Prima Gusti Yanti
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof.
DR. HAMKA, Jakarta, 1274, Indonesia
antengtunggal1@gmail.com

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media ajar yaitu pohon pintar digital melalui pemanfaatan teknologi pendidikan *flipbook* dalam pembelajaran menulis puisi peserta didik kelas IV SDN Pesanggrahan 10 Pagi Jakarta Selatan. Saat membicarakan pembelajaran puisi di tingkat SD, diperlukan pertimbangan terhadap perkembangan dan kompetensi membaca serta menulis anak yang masih berada dalam tahap awal. Fokus dan tujuan dari pembelajaran apresiasi sastra pada anak di tingkat SD adalah menanamkan sikap positif terhadap sastra, khususnya puisi, sekaligus melatih keterampilan mereka dalam menggali nilai-nilai dari karya sastra yang bermanfaat baik secara individu maupun dalam masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari segi kemudahan penggunaan, *flipbook* digital meraih presentase 100%, menandakan bahwa siswa sepakat bahwa alat ini dapat digunakan dengan mudah. Secara keseluruhan, setelah mengadopsi media pohon pintar berbasis multimedia, tingkat keberhasilan siswa mencapai 90%. Namun, terdapat 10% siswa yang belum mencapai ambang batas nilai, dengan nilai rata-rata kelas IV sebesar 84. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pohon pintar berbasis multimedia memiliki layanan dan efektivitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran menulis puisi, mengingat mampu meningkatkan pencapaian siswa dalam keterampilan ini.

Kata Kunci: media ajar pohon pintar digital, *flipbook*, menulis puisi dan kelas IV

Abstract

This study aims to develop a teaching media, namely digital smart trees, through the use of *flipbook* educational technology in learning to write poetry for fourth-grade students of SDN Pesanggrahan 10 Pagi, South Jakarta. When discussing poetry learning at the elementary school level, consideration is needed regarding the development and competence of reading and writing of children who are still in the early stages. The focus and purpose of learning literary appreciation for children at the elementary school level is to instill a positive attitude towards literature, especially poetry, while also training their skills in exploring the values of literary works that are useful both individually and in society. The results of the study showed that in terms of ease of use, digital *flipbooks* achieved a percentage of 100%, indicating that students agreed that this tool could be used easily. Overall, after adopting multimedia-based smart tree media, the student success rate reached 90%. However, there were 10% of students who had not reached the threshold value, with an average value of class IV of 84. Thus, it can be concluded that multimedia-based smart tree media has adequate services and effectiveness to support learning to write poetry, considering that it can improve student achievement in this skill.

Keywords: digital smart tree teaching media, *flipbooks*, poetry writing and class IV

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis adalah suatu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik sejak masuk sekolah dasar (SD). Akan tetapi menulis sering dianggap sulit oleh peserta didik terlebih lagi dalam menulis terdapat aspek yang harus dipelajari yaitu aspek mendengar, menyimak, berbicara dan menulis (Abror, 2020). Keterampilan menulis puisi harus dikenalkan pada peserta didik sejak masuk sekolah dasar (SD), karena menulis puisi adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, perasaan, imajinasi bahkan ide-ide kreatif peserta didik yang dituangkan dalam bentuk tulisan (M. Habibi1, 2019). Namun demikian kegiatan menulis sering dianggap sulit atau susah, kurang menarik dan kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini terjadi karena kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan inovasi pembelajaran seperti metode, pendekatan, strategi, model, media dan inovasi lain dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Pesanggrahan 10 Pagi, ditemukan bahwa peserta didik masih merasa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi. Mereka merasa bahwa kegiatan menulis puisi cenderung membosankan, sulit, dan kurang menarik. Selain itu, para siswa juga mengalami kesulitan dalam memilih kata-kata atau kosakata yang sesuai untuk mengembangkan kalimat puisi agar terdengar indah (Amanullah, 2020). Selain itu, pendekatan mengajar yang diterapkan oleh guru juga dinilai masih kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memikat perhatian peserta didik, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran masih belum optimal.

Menurut Depdiknas (2006), kompetensi dasar dalam keterampilan menulis puisi memiliki dua tujuan utama. Pertama, untuk memungkinkan peserta didik menggunakan bahasa sebagai alat untuk memahami, mengembangkan, dan menyampaikan gagasan serta informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain. Kedua, untuk memastikan peserta didik dapat mengerti dan berpartisipasi dalam aktivitas menulis kreatif dengan tujuan menghargai karya seni, budaya, dan intelektual, serta menerapkan nilai-nilai tinggi dalam upaya menuju kedewasaan pribadi dalam masyarakat yang berbudaya (Zainudin, n.d.).

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran, terutama dalam bidang menulis puisi agar lebih bermakna dan menarik bagi peserta didik. Dalam konteks ini, peneliti mengusulkan solusi inovatif berupa pengembangan media ajar yang disebut "pohon pintar digital" melalui aplikasi flipbook. Pohon pintar adalah representasi visual dua dimensi yang menggambarkan struktur cabang-cabang dan hubungan konsep-konsep. Menurut Daryanto (2013), struktur seperti ini memvisualisasikan suatu proses secara sistematis.

Konsep ini juga dikaitkan dengan bagan pohon yang merupakan metafora dari cabang-cabang dan ranting-ranting suatu pohon, dengan buah-buah yang mewakili hubungan antara konsep-konsep (Rika Zahroil Batul, 2018). Dalam pohon pintar ini, setiap cabang dan ranting memiliki kata kunci puisi yang nantinya akan dikembangkan menjadi kalimat-kalimat puisi yang sesuai dengan tema yang diberikan.

Pendekatan ini didasari oleh pandangan Rika (2018) yang menyebutkan bahwa media pohon pintar adalah alat yang kreatif, afektif, dan menarik. Sebagai alat pembelajaran, pohon pintar sangat cocok untuk materi yang melibatkan konsep-konsep yang beragam. Namun, untuk menyegarkan dan memperbarui pendekatan ini, penelitian ini memperkenalkan pohon pintar ke dalam bentuk digital menggunakan aplikasi flipbook. Salah satu media pembelajaran yang memikat perhatian peserta didik adalah flipbook (Mulyadi et al., 2016). Ini adalah media elektronik yang memungkinkan simulasi interaktif dengan berbagai unsur seperti teks, video, animasi, gambar, audio, serta navigasi yang meningkatkan interaktivitas siswa (Diani & Hartati, 2018). Penggunaan flipbook dapat membuat pembelajaran lebih menarik, komunikatif, dan membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan (Widyasari, 2021).

Penelitian sebelumnya juga menghadapi isu yang serupa, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian (Arin Fikriyah, 2020) mengenai pembelajaran menulis puisi menggunakan aplikasi "Let's Imagine". Observasi menyatakan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media, terutama yang berbasis audio atau video. Penelitian lain oleh (Tri Aprilia Anjani, 2022) juga menunjukkan pengembangan bahan ajar berbasis model Concept Attainment memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis puisi.

Demikian pula, (Marista Dwi Rahmayantis, 2020) dalam penelitiannya berjudul "Pengembangan Materi Bahan Ajar Menulis Puisi dengan Menggunakan Teknik Pemodelan" juga menemukan bahwa pengembangan materi ajar berdampak positif terhadap kemampuan menulis puisi siswa. Dalam upaya menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif, guru perlu memperhatikan preferensi dan minat peserta didik terhadap media yang sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dalam era teknologi saat ini. Adopsi inovasi seperti pohon pintar digital melalui aplikasi flipbook dapat memberikan interaksi yang lebih baik antara guru dan peserta didik, serta menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Dengan adanya media pembelajaran kreatif, maka dapat mengubah suasana belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik diharapkan menjadi lebih tertarik dalam membuat rangkaian kalimat sesuai dengan kata kunci yang diberikan guru melalui media ajar tersebut, muncul ide-ide atau imajinasi kreatif sehingga menumbuhkan rasa minat

dalam hal menulis puisi. Apalagi media pohon pintar disajikan secara digital. Penggunaan media digital dianggap mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi *flipbook* juga sesuai dengan pembelajaran abad 21. Dari permasalahan dan uraian di atas, maka peneliti mengadakan penelitian mengenai pengembangan media ajar pohon pintar digital melalui *flipbook* dalam pembelajaran menulis puisi peserta didik kelas IV SDN Pesanggrahan 10 Pagi Jakarta Selatan.

KAJIAN TEORI

Keterampilan Menulis Puisi Tingkat SD

Dalam konteks pembelajaran puisi di tingkat SD, sangat penting untuk memahami esensi puisi dan manfaatnya bagi anak-anak. Puisi sebenarnya mencerminkan esensi kehidupan itu sendiri, menjadi cerminan dari permasalahan hidup dan eksistensi (Aftarudin, 1990). Oleh karena itu, puisi bukan hanya sebatas rangkaian kata-kata, melainkan juga mengandung makna yang dalam terkait dengan realitas kehidupan.

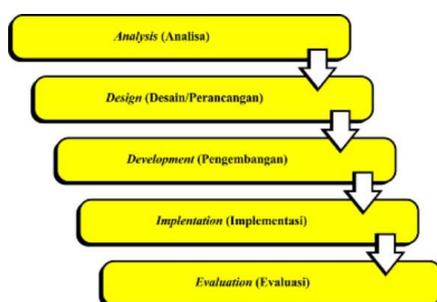
Tarigan (1994) mengemukakan bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi tidak langsung, melalui media tulisan. Proses menulis tidak hanya menghasilkan produk akhir berupa tulisan, tetapi juga merupakan manifestasi ekspresif dan produktif. Pemahaman ini menggarisbawahi bahwa menulis merupakan proses kompleks yang melibatkan penuangan ide dan gagasan melalui simbol-simbol huruf dan angka secara sistematis untuk dapat dipahami oleh orang lain. Dalam konteks pembelajaran, kebermaknaan puisi menjadi kunci penting dalam membentuk karakter dan pengembangan potensi anak. Pembelajaran puisi haruslah diarahkan untuk mengembangkan apresiasi sastra dan keterampilan membaca serta menulis yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kompetensi anak. Pembentukan sikap positif terhadap sastra (terutama puisi) serta kemampuan menggali makna dan nilai-nilai dari karya sastra menjadi tujuan utama dalam pembelajaran puisi. Hal ini bermanfaat tidak hanya bagi perkembangan individu, tetapi juga sebagai anggota masyarakat.

Siswanto (2008) menekankan bahwa metode atau struktur fisik puisi melibatkan aspek seperti perwajahan puisi, diksi, pengimajian, bahasa figuratif, dan verifikasi. Pendekatan ini diikuti oleh pandangan Waluyo (1995), yang menguraikan unsur-unsur bentuk atau struktur fisik puisi, termasuk diksi, pengimajian, bahasa figuratif (majas), rima dan ritma, serta tata wajah puisi. Dalam konteks penelitian ini, penting bagi siswa untuk memahami unsur-unsur puisi secara mendalam sehingga mereka dapat menulis puisi dengan mempertimbangkan

aspek-aspek tersebut, menghasilkan karya yang tidak hanya indah secara estetika, tetapi juga sarat makna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki kerangka Rancangan Pengembangan atau Research and Development (R & D), yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk mendukung pengembangan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV di sekolah dasar dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun fokus riset ini adalah menyediakan media ajar yaitu pohon pintar digital melalui pemanfaatan teknologi pendidikan *flipbook* dalam pembelajaran menulis puisi peserta didik kelas IV SDN Pesanggrahan 10 Pagi Jakarta Selatan. Nantinya akan dilakukan uji coba pengguna kepada 28 siswa kelas IV sebagai sampel penelitian. Adapun media pohon pintar nanti akan dikemas dalam bentuk digital yaitu flipbook dengan berbantuan aplikasi Canva untuk segi desainnya yang kemudian dianimasikan 3D menggunakan website flipbook maker. Tahapan riset ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang dijelaskan oleh William Lee (2004) dengan adanya lima langkag yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun visualisasi dari tahapan ADDIE yaitu:



Gambar: Tahap Penelitian Model ADDIE Data yang terkumpul dalam penelitian pengembangan media pohon pintar berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV di sekolah dasar meliputi dokumentasi mengenai tahapan proses pengembangan, evaluasi kualitas media yang dikembangkan, serta pelaksanaan implementasi media pohon pintar dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan juga dilakukan uji coba pengguna untuk nantinya akan divalidasi oleh validator terkait kelayakan isi, penunjang pembelajaran dan kelayakan teknik/media (Sugiono, 2013). Adapun proses pengumpulan data ini menggunakan penyebaran angket melalui saat pembelajaran secara offline. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus dan dijelaskan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Tahapan Pengembangan Media Sesuai Kebutuhan Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Kelas IV SDN Pesanggrahan 10 Pagi

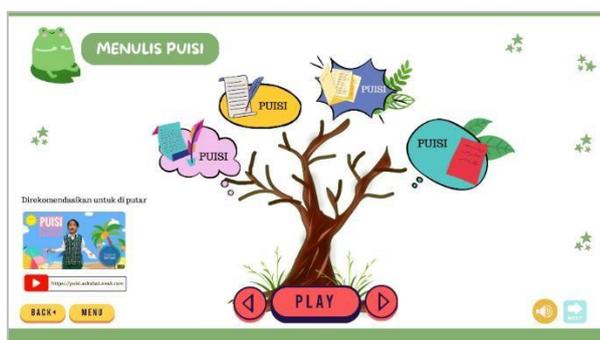
Pendidikan bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks menulis karya sastra (seperti puisi), diarahkan untuk mendorong perkembangan minat dan kreativitas siswa. Tahap awal pembelajaran melibatkan penjelasan materi tentang penulisan puisi oleh guru. Selanjutnya, siswa dipersilakan memilih buah-buah yang muncul pada media pohon pintar, yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi puisi (Setiawan, 2020). Buah-buah ini berisi berbagai tema puisi yang nantinya akan membimbing siswa dalam membuat puisi mereka sendiri. Data yang diperoleh pada tahap pengembangan ini mencakup tahap pendefinisian dan perancangan. Tahap pendefinisian melibatkan observasi dan wawancara di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Analisis dilakukan terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menulis puisi. Kriteria Indikator (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari kurikulum yang digunakan juga diformulasikan. Data pada tahap perancangan meliputi penilaian dari tim validator mengenai media pohon pintar.

Hasil observasi dan wawancara sebelum penelitian menunjukkan bahwa minat siswa kelas IV dalam Bahasa Indonesia, terutama menulis puisi, cukup tinggi. Siswa menunjukkan antusiasme dalam menulis puisi, terutama dengan bantuan media kreatif seperti pohon pintar yang diperkenalkan oleh guru (Divayana et al, 2019). Mereka antusias untuk memilih tema puisi dari buah-buah pada pohon pintar. Namun, sebelumnya, pembelajaran menulis puisi hanya menggunakan metode konvensional dan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang membuat siswa merasa bosan, terutama dalam menghadapi tugas menulis puisi. Guru-guru menghadapi kendala dalam menyampaikan materi menulis puisi karena kurangnya penggunaan media yang menarik bagi siswa (Sanjaya, 2012). Ini menyebabkan kurangnya efektivitas dalam penyampaian materi. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran menulis puisi dan hanya mendorong siswa untuk membaca puisi yang sudah ada. Keterlibatan siswa dalam lomba menulis puisi juga belum umum, sehingga pengetahuan siswa tentang menulis puisi terbatas.

Dari problematika pembelajaran yang kurang menarik ini peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran untuk mampu menunjang penjelasan materi menulis puisi pada kelas IV. Dirancanglah sebuah media pembelajaran pohon pintar dengan ditunjang oleh kemajuan teknologi pendidikan dengan mengadopsi flipbook pada materi menulis puisi. Flipbook tidak lagi terbatas pada bentuk fisik dari kertas, melainkan juga telah berevolusi menjadi bentuk digital. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini memfasilitasi manusia dengan alat yang lebih efisien dan mudah digunakan, dengan antarmuka yang intuitif. Terutama

dalam konteks pendidikan, teknologi ini memegang peranan penting. Pengenalan flipbook digital khususnya ditujukan untuk siswa SD, terutama kelas IV, merupakan suatu langkah inovatif dalam memanfaatkan internet dan perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, dan komputer sebagai media pembelajaran (Saparin, 2020).

Pemilihan flipbook digital sebagai media pembelajaran memiliki justifikasi yang kuat. Data analisis sebelumnya menunjukkan bahwa flipbook digital mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta mendalami pemahaman mereka terhadap konsep materi yang diajarkan (Puspitasari, 2016). Bentuk ini dirancang untuk mengakomodasi proses pembelajaran yang efektif. Berdasarkan informasi di atas, tampilan flipbook digital pohon pintar juga dapat menjadi penunjang visual dalam pembelajaran.



Gambar: Tampilan flipbook digital pada materi menulis puisi

berperan sebagai inovasi yang mempercepat proses pembelajaran. Hal ini terkait dengan teori piramida pembelajaran Edgar Dale, di mana penggunaan elemen visual memiliki dampak signifikan dalam membangkitkan minat siswa sebesar 30%. Dengan dasar ini, flipbook digital mampu memberikan peluang bagi siswa untuk lebih mudah memahami materi yang kompleks melalui pendekatan visual yang lebih menarik. Tidak hanya itu, aspek biaya juga perlu dipertimbangkan. Media pembelajaran berbentuk flipbook digital dapat diakses tanpa biaya tambahan, mengeliminasi kebutuhan untuk mencetak materi secara manual dan mengurangi penggunaan kertas (Riswanto dan Putra, 2012). Hal ini berdampak positif pada aspek ekonomis dalam proses pembelajaran. Keseluruhan, flipbook digital memiliki potensi besar sebagai solusi efektif dan efisien dalam pengajaran dan pembelajaran berbasis digital. Ini menguntungkan baik bagi pendidik maupun peserta didik, memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Peranan *Flipbook* Pohon Pintar Digital Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Kelas IV SDN Pesanggrahan 10 Pagi

Sidhartani (2016) mengartikan literasi visual sebagai penyampaian pesan atau informasi melalui simbol-simbol secara umum. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, terlihat bahwa penggunaan flipbook digital sebagai media pembelajaran membawa dampak positif dalam meningkatkan literasi visual siswa

kelas IV di sekolah dasar. Kehadiran flipbook digital memberikan manfaat yang signifikan karena penggunaannya yang sederhana, serta efektivitas dan efisiensi dalam mendukung proses pembelajaran (Batul, 2018). Hasil penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Dari segi kemudahan penggunaan, Flipbook digital mencapai tingkat persetujuan 100% dari siswa. Ini menandakan bahwa para siswa sepakat bahwa penggunaan flipbook digital, terutama pada siswa kelas IV SD, sangat mudah. Fitur-fiturnya yang hanya memerlukan sentuhan geser (pada layar sentuh) atau klik sederhana ke kiri atau kanan memungkinkan akses materi dengan cepat dan mudah. Kepraktisan ini berpotensi menghemat waktu dan sumber daya yang sebelumnya dibutuhkan dalam pembuatan flipbook konvensional dari kertas. Penggunaan flipbook digital telah terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selanjutnya, berkaitan dengan keterbacaan, 100% siswa menyatakan bahwa tulisan di dalam media flipbook dapat dibaca dengan jelas. Ini terutama signifikan karena tulisan ini sering berfungsi sebagai penjelasan atau keterangan untuk gambar-gambar visual. Ukuran font yang dipilih adalah 14 dengan jenis font times new roman. Analisis juga mencatat bahwa penggunaan Flipbook digital mampu mendukung pemahaman materi dengan tingkat persetujuan 100% dari siswa. Ini mencerminkan pendapat bahwa flipbook digital memfasilitasi pemahaman konsep yang diajarkan dengan efisien, terutama berkat penggunaan visual yang unik dan relevan dalam materi. Flipbook digital juga menerima respons positif dalam hal ketertarikan siswa, dengan 90% dari siswa mengungkapkan minat mereka terhadap bentuk media ini. Namun, beberapa siswa memiliki preferensi visual yang berbeda terhadap desain yang diberikan.

Kesimpulannya, penggunaan Flipbook digital memiliki dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan minat baca dan pemahaman konsep materi, serta respons positif siswa terhadap tampilan visual yang menarik. Keberhasilan implementasi Flipbook digital sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa inovasi dalam teknologi digital dapat memberikan solusi efektif dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran di era modern. Adapun hasil penilaian validator terhadap media pohon pintardari segi kelayakan isi, pembelajaran, dan teknik final disajikan pada tabel berikut.

Berdasarkan data tabel yang terlampir, penilaian dari validator terhadap media pohon pintar dalam tahap revisi II menghasilkan skor sebagai berikut: (1) skor penilaian validasi dari validator isi adalah 38, dengan rata-rata skor 3,8 dan persentase persetujuan 95%; (2) skor penilaian validasi dari validator pembelajaran adalah 34, dengan rata-rata skor 3,8 dan persentase persetujuan 94%; (3) skor penilaian validasi dari validator teknik adalah 42, dengan rata-rata skor 3,8 dan persentase persetujuan 95,4%. Total skor penilaian dari ketiga validator adalah 114, dengan tingkat kelayakan mencapai 94,8%. Dalam uji coba lapangan,

subjek yang terlibat adalah 28 siswa kelas IV. Nilai ambang batas minimum (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV adalah 75.

Pada tahap pre-test, terdapat 8 siswa yang tidak memenuhi ambang batas nilai (≤ 75), sementara 26 siswa berhasil melewati KKM (≥ 75). Secara keseluruhan, tingkat keberhasilan klasikal siswa sebelum penggunaan media pohon pintar berbasis multimedia adalah 73%. Siswa yang tidak tuntas belajar mencapai 27%, dan rata-rata nilai kelas IV adalah 77. Namun, setelah implementasi media pohon pintar berbasis multimedia pada tahap post-test, terjadi peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini terutama terlihat pada siswa yang sebelumnya berada di bawah KKM atau memiliki nilai mendekati KKM. Pada tahap post-test, hanya 3 siswa yang tidak memenuhi ambang batas nilai, sementara 25 siswa berhasil mencapai nilai ≥ 75 dan dinyatakan lulus. Rentang nilai pada tahap post-test berkisar antara 70 hingga 94. Secara keseluruhan, tingkat keberhasilan klasikal siswa setelah penggunaan media pohon pintar berbasis multimedia adalah 90%. Namun, masih terdapat 10% siswa yang tidak mencapai ambang batas nilai, dan rata-rata nilai kelas IV adalah 84. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 17% dalam tingkat keberhasilan siswa kelas IV dalam pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media pohon pintar berbasis multimedia.

Kesimpulannya, media pohon pintar berbasis multimedia berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis puisi (Angelina, 2010). Keunggulan media ini meliputi penggunaan aplikasi Macromedia Flash yang menarik dan berinteraktivitas, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengasah kemampuan menulis puisi. Namun, terdapat juga beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat IT di sekolah, sejumlah siswa yang belum terampil mengoperasikan komputer, dan keterbatasan kemampuan mengedit media setelah dibuat dengan aplikasi flipbook maker. Oleh karena itu, penggunaan media pohon pintar berbasis multimedia merupakan solusi yang layak dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran menulis puisi di kelas IV SD.

KESIMPULAN

Dalam konteks pembelajaran puisi di SD, perlu mempertimbangkan tahap perkembangan dan keterampilan membaca serta menulis yang masih pada tingkat dasar pada anak. Fokus pembelajaran apresiasi sastra di tingkat SD adalah membentuk sikap positif terhadap sastra (puisi) dan melatih kemampuan dalam menggali nilai-nilai dari karya sastra yang bermanfaat bagi perkembangan pribadi anak, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru di kelas IV SDN pesangrahan 10 Pagi, ditemukan bahwa peserta didik masih merasa enggan jika

melakukan kegiatan pembelajaran menulis puisi. Peserta didik masih merasa bahwa menulis puisi adalah hal yang membosankan, sulit atau susah, bahkan kurang menarik. Selain itu peserta didik masih merasa kesulitan dalam menentukan kata-kata atau kosakata untuk mengembangkan kalimat puisi menjadi kalimat yang indah. Selain itu, guru dalam mengajar masih kurang berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai masih kurang maksimal.

Dari problematika pembelajaran yang ada perlu dibuatlah inovasi pengembangan media pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan ketertarikan peserta didik terhadap media yang dibuat sesuai perkembangan zaman. Terlebih lagi di zaman yang serba teknologi atau gadget seperti sekarang ini. Pada penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D) ini berfokus pada menyediakan media ajar yaitu pohon pintar digital melalui pemanfaatan teknologi pendidikan *flipbook* dalam pembelajaran menulis puisi peserta didik kelas IV SDN Pesanggrahan 10 Pagi Jakarta Selatan. Nantinya akan dilakukan uji coba pengguna kepada 28 siswa kelas IV sebagai sampel penelitian. Adapun media pohon pintar nanti akan dikemas dalam bentuk digital yaitu flipbook dengan berbantuan aplikasi Canva untuk segi desainnya yang kemudian dianimasikan 3D menggunakan website flipbook maker.

Dengan merujuk pada hasil validasi oleh para ahli serta uji coba pengguna, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa kemudahan penggunaan flipbook digital berhasil meraih presentase 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa para siswa sependapat bahwa flipbook digital merupakan alat yang mudah digunakan oleh kelas IV SD. Secara keseluruhan, setelah penerapan media pohon pintar berbasis multimedia, pencapaian tingkat keberhasilan siswa mencapai 90%. Terdapat 10% siswa yang belum mencapai ambang batas nilai, dengan rata-rata nilai kelas IV mencapai 84.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pohon pintar berbasis multimedia adalah pilihan yang beralasan dan efektif untuk pembelajaran menulis puisi, sebab mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis puisi. Untuk penelitian mendatang, disarankan untuk mengembangkan materi pembelajaran lainnya di kelas IX SD, guna menciptakan materi yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

Daftar Rujukan

- Abror, M., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan*

Dan Pembelajaran, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>

Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>

Angelina, Evin Dwi. (2010). Penggunaan Media Pembelajaran “Pohon Pintar” dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keaktifan dan Penguasaan Konsep FPB dan KPK pada Siswa Kelas IV. Malang: Universitas Negeri Malang.

Batul, Rika Zahroil. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK NEGERI 2 BLITAR. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>

Elsevier Ltd. (2013). Factors Related the Utilization of Instructional Media. *Education and Technology TASET*, Universitas, Turkey: Sakarya

Puspitasari, Indhah Apriliani. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Think Talk Write Berbantuan Media Gambar Kejadian Alam Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 4 WATES. Yogyakarta: Universitas Negeri Yoyakarta

Riswanto dan Putra, Pebri Prandika. (2012). The Use of Mind Mapping Strategy in the Teaching of Writing. *International Journal of Humanities and Social Science*. From http://ijhssnet.com/journals/Vol_2_No_21_November_2012/8

Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4246>

Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3194>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.