

**JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN**

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* EMOSAPUS BERBASIS LITERASI BUDAYA  
SEMARANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI  
PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Kurnia Wijayanti<sup>a</sup>, Fadlillah Khoirun Nisa<sup>b</sup>, Ersha Putri Sintiyawati<sup>c</sup>, Ervida Eka Aurelya<sup>d</sup>, Rani Setiawaty<sup>e</sup>**

<sup>a</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [202133131@std.umk.ac.id](mailto:202133131@std.umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

<sup>b</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [202233127@std.umk.ac.id](mailto:202233127@std.umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

<sup>c</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [202233146@std.umk.ac.id](mailto:202233146@std.umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

<sup>d</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [202233150@std.umk.ac.id](mailto:202233150@std.umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

<sup>e</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, [rani.setiawaty@umk.ac.id](mailto:rani.setiawaty@umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

***Abstrack***

*The background of this study is the low interest and skills in writing poetry, coupled with the limited availability of interesting and contextual learning media. This study aims to develop interactive learning media in the form of EMOSAPUS flipbooks to improve poetry writing skills in grade IV elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product has been validated by material experts, media experts, practitioner experts, and tested on grade IV students of SD 1 Soco. The validation results show that the media is classified as very good and suitable for use without improvement. The trial showed an increase in learning outcomes, with an average pretest score of 68 and a posttest of 95. The N-gain value reached 0.73, falling into the high category. The teacher's response showed a very good category with a percentage score of 82% so that it can be used as an example. The results of student responses also showed a very good category with a score of 95% and can also be used as an example of learning. The media is considered interesting, effective, and able to increase students' interest and creativity in writing poetry rooted in local culture of Semarang.*

**Keywords:** *flipbook, writing poetry, cultural literacy, EMOSAPUS.*

***Abstrak***

Latar belakang penelitian ini rendahnya minat serta keterampilan menulis puisi, ditambah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *flipbook* EMOSAPUS untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan diuji coba pada siswa kelas IV SD 1 Soco. Hasil validasi menunjukkan media tergolong sangat baik dan layak digunakan tanpa perbaikan. Uji coba menunjukkan peningkatan hasil belajar, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 68 dan posttest 95. Nilai N-gain mencapai 0,73, masuk dalam kategori tinggi. Respon guru menunjukkan kategori sangat baik dengan skor persentase 82% sehingga dapat dijadikan contoh. Hasil respon siswa juga menunjukkan kategori sangat baik dengan skor 95% dan juga dapat dijadikan contoh

pembelajaran. Media dinilai menarik, efektif, serta mampu meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam menulis puisi yang berakar pada budaya lokal Semarang.

**Kata Kunci:** *flipbook*, menulis puisi, literasi budaya, EMOSAPUS.

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar siswa memiliki sikap positif terhadap bahasa dan sastra serta mampu menggunakan secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari (Yuliani & Sumarwati, 2020).

Salah satu keterampilan berbahasa yang penting dikuasai siswa adalah menulis, terutama menulis puisi. Menulis puisi merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, perasaan, dan imajinasi secara tertulis dengan memperhatikan unsur estetika bahasa seperti diksi, rima, dan majas (Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022). Kegiatan menulis puisi juga melatih kepekaan rasa, daya imajinasi, serta kreativitas siswa dalam mengolah kata dan makna. Menurut Fernanda & Sukardi (2022) kompetensi menulis puisi dapat diukur dengan indikator pembelajaran, salah satunya adalah kemampuan siswa dalam menulis puisi atau menciptakan ide dan gagasan. Hal ini mencakup kemampuan menulis puisi dengan pilihan kata atau diksi yang tepat, serta memperhatikan isi atau makna, pesan, dan gaya bahasa yang baik dan benar. Sedangkan menurut Pratiwi.N, Paida, & Ratnawati (2023) Kemampuan menulis puisi meliputi empat indikator utama, yaitu kesesuaian isi puisi dengan tema gambar, pemilihan judul puisi yang tepat, penggunaan diksi atau kata-kata yang sesuai, serta keterpaduan antar paragraf dalam puisi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis awal pada tanggal 24 April 2025 menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas IV SD 1 Soco dalam menulis puisi masih rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena mengalami kesulitan dalam menentukan tema, menggunakan diksi yang tepat, serta menyusun bait secara runtut dan bermakna. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah seperti ceramah. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses menulis puisi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hanifah, Wijayanti, Shofiyatun, & Setiawaty (2022) bahwa guru perlu memiliki sejumlah keterampilan tertentu yang dikuasai agar dapat menjalankan tugasnya secara bertanggung jawab dan efektif.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan mempermudah siswa dalam memahami struktur dan unsur-unsur puisi. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah *flipbook* EMOSAPUS, merupakan buku digital interaktif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi siswa dalam belajar menulis puisi secara sistematis, menarik, dan menyenangkan. Selain memuat materi dan contoh, *flipbook* EMOSAPUS juga menyajikan panduan langkah-langkah menulis puisi yang dilengkapi dengan ilustrasi visual dan audio yang relevan (Utami et al., 2022).

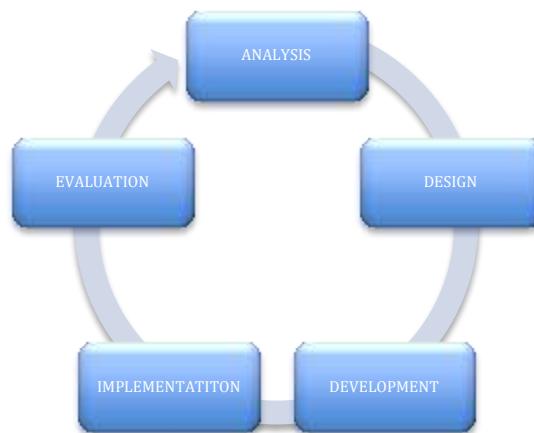
Beberapa penelitian sebelumnya telah mengindikasikan bahwa pengembangan *flipbook* yang berlandaskan kearifan lokal semarang dapat secara efisien meningkatkan kemampuan menulis puisi. Berdasarkan penelitian oleh Ike Nur Rahmawati, Azizah, & Reffiane (2023) mengungkapkan bahwa media *flipbook* digital yang memuat kearifan

lokal Kota Semarang, khususnya pengalaman di tempat wisata terbukti meningkatkan literasi siswa, baik dalam membaca maupun menulis. Siswa menjadi lebih antusias karena materi yang disajikan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka dan dikemas secara menarik. Sedangkan penelitian lain oleh Arifa, Sari, Widodo, & Aniswatin (2023) pengembangan buku ajar materi norma dan penerapannya berbasis kearifan lokal Kota Semarang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media *flipbook* EMOSAPUS berbasis literasi budaya semarang untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV SD 1 Soco, (2) mengetahui kelayakan media *flipbook* EMOSAPUS, dan (3) mengetahui keefektifan media *flipbook* EMOSAPUS berbasis literasi budaya semarang untuk untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV SD 1 Soco. Diharapkan media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan utama mengembangkan media digital EMOSAPUS berbasis *flipbook* sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Pendekatan R&D dipilih karena berfungsi sebagai penghubung antara penelitian dasar dan terapan, serta memungkinkan pengembangan produk secara sistematis. Menurut Pujiastuti & Dewi (2025), R&D merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, validasi, dan pengujian.



Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah-langkah sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Nur' Ajmiy & Khoirul Umam, 2023). Melalui penerapannya, proses pengembangan media EMOSAPUS diharapkan berlangsung secara terstruktur, terencana, dan efektif untuk mendukung pembelajaran menulis puisi.

Penelitian yang dilaksanakan di SD 1 Soco pada tanggal 24 April 2025 dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025 sebagai populasi. Sampel penelitian terdiri dari 7 siswa kelas IV semester genap yang sedang mempelajari materi

puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan wawancara, observasi, pengisian angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dan mendalam dari narasumber yang relevan dengan wali kelas IV. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan, respon guru, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, angket juga digunakan dalam proses validasi ahli materi oleh Ibu Mindarwati S.Pd, SD, ahli media oleh Ibu Hastutik S.Pd dan ahli praktisi oleh Ibu Anisa Retno Tristiani, S.Pd, SD guna menilai kelayakan produk. Tes dilaksanakan dengan menggunakan metode pretest dan posttest guna mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media EMOSAPUS. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan skala Likert, dengan rentang skor satu sampai lima, untuk mengevaluasi tanggapan pengguna dan validitas media yang dikembangkan (Cahyanti et al., 2021).

Tabel 1. Skala Likert

Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	2	3	4	5

Selanjutnya, skor yang diperoleh dari instrumen dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus yang dijelaskan oleh (Prabowo & Cahyaningtyas, 2025), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persentase

R = jumlah skor yang diperoleh

SM = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Setelah memperoleh hasil penilaian dari masing-masing validator, langkah berikutnya adalah menghitung skor rata-rata menggunakan rumus yang dijelaskan oleh (Rohilah et al., 2020), yaitu:

$$X = \frac{\text{Jumlah deret}}{\text{Jumlah penilai}}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

Selanjutnya, skor rata-rata tersebut diklasifikasikan berdasarkan kategori yang tercantum sebagai berikut (Kancanadana et al., 2024).

Tabel 2. Kategori Nilai Validasi Ahli

Rata-Rata	Kategori	Keterangan
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik	Dapat digunakan dengan tanpa revisi
$X > 4,2$	Sangat Baik	Layak digunakan dan dijadikan contoh

Persentase respon siswa yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kategori sebagai berikut (Mardilah, 2020).

Tabel 3. Persentase Respon Siswa

Percentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

Untuk menilai efektivitas penggunaan *flipbook*, digunakan perhitungan N-gain. N-gain merupakan nilai peningkatan yang dinormalisasi, yakni perbandingan antara peningkatan aktual (selisih antara skor postest dan pretest) dengan peningkatan maksimal yang mungkin dicapai. Rumus N-gain sebagai berikut (Nanda Safitri et al., 2021).

$$g = \frac{Skor\ postest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimum - Pretest}$$

Keterangan:

$g$  = nilai gain ternormalisasi

Selanjutnya, nilai gain tersebut diklasifikasikan berdasarkan kategori yang dikemukakan oleh Hake dalam (Sigit Vebrianto Susilo et al., 2020).

Tabel 4. Klasifikasi Nilai Gain

Nilai $g$	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil akhir akan dimasukkan kedalam kategori tafsiran efektivitas nilai gain yang digunakan sebagai berikut (Setiawaty et al., 2023).

Tabel 5. Kategori Tafsiran Efektivitas Nilai Gain

Percentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbentuk *flipbook* yang dinamakan EMOSAPUS, singkatan dari E-Modul Sastra Puisi Anak Berbasis Literasi Budaya Semarang. Media dirancang khusus untuk siswa kelas IV di SD 1 Soco dengan tujuan meningkatkan kemampuan menulis puisi, terutama dalam mempelajari materi puisi berbasis literasi budaya semarang. *Flipbook* tersebut merupakan

produk akhir dari inovasi media pembelajaran yang dikembangkan secara kreatif dan edukatif untuk menarik minat belajar siswa.



Gambar 2. Tampilan Awal *Flipbook*



Gambar 3. Tampilan Dalam *Flipbook*

Penelitian ini menerapkan model pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Tahapan tersebut dilaksanakan secara berurutan dan terstruktur guna menghasilkan produk pembelajaran yang tepat sasaran sesuai kebutuhan siswa. Penjelasan lebih rinci mengenai proses pengembangan dapat dilihat pada uraian berikut.

#### A. Tahap *Analysis*

Pada tahap ini, dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan yang meliputi kajian terhadap kurikulum dan materi pembelajaran, kondisi lingkungan kelas, serta karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru yang terlibat dalam proses pembelajaran di lokasi penelitian. Selain menelaah dokumen sekolah yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, peneliti juga melakukan asesmen awal untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Dari hasil observasi dan wawancara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti mengidentifikasi sejumlah karakteristik siswa kelas IV terkait materi puisi. *Pertama*, siswa mengalami kesulitan dalam menangkap isi dan makna puisi, termasuk ciri-ciri khasnya, serta cenderung merasa bosan selama proses belajar. *Kedua*, minat siswa terhadap pembelajaran puisi yang mengangkat nilai budaya lokal masih tergolong rendah. *Ketiga*, pembelajaran yang berlangsung saat ini masih sangat bergantung pada buku paket dan sumber belajar yang terbatas. *Keempat*, belum tersedia media pembelajaran berbasis *flipbook* interaktif yang secara khusus

menyajikan materi puisi untuk membantu peningkatan pemahaman literasi siswa. Berdasarkan temuan tersebut, terlihat adanya kebutuhan yang kuat terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna mendukung minat belajar serta kemampuan siswa dalam memahami puisi.

### B. Tahap *Design*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan media pembelajaran sekaligus penyusunan materi yang akan disajikan. Peneliti mulai merancang desain modul ajar, yang meliputi berbagai menu seperti menu judul, menu TP dan indikator, menu materi, serta menu latihan soal. Di bawah ini disajikan beberapa contoh tampilan dari media pembelajaran *flipbook* EMOSAPUS yang telah berhasil dikembangkan.



Gambar 4. Menu Judul



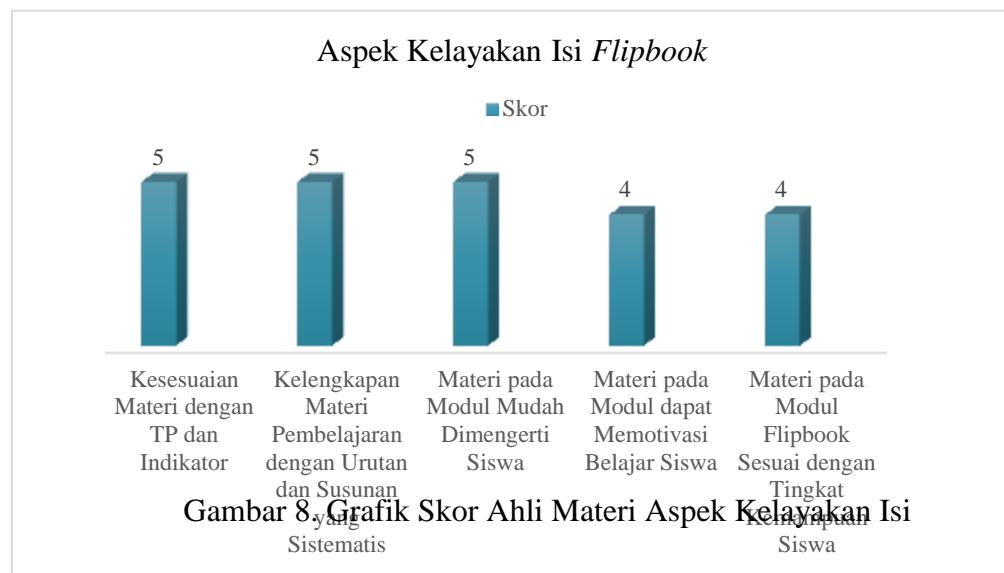
Gambar 5. Menu TP dan



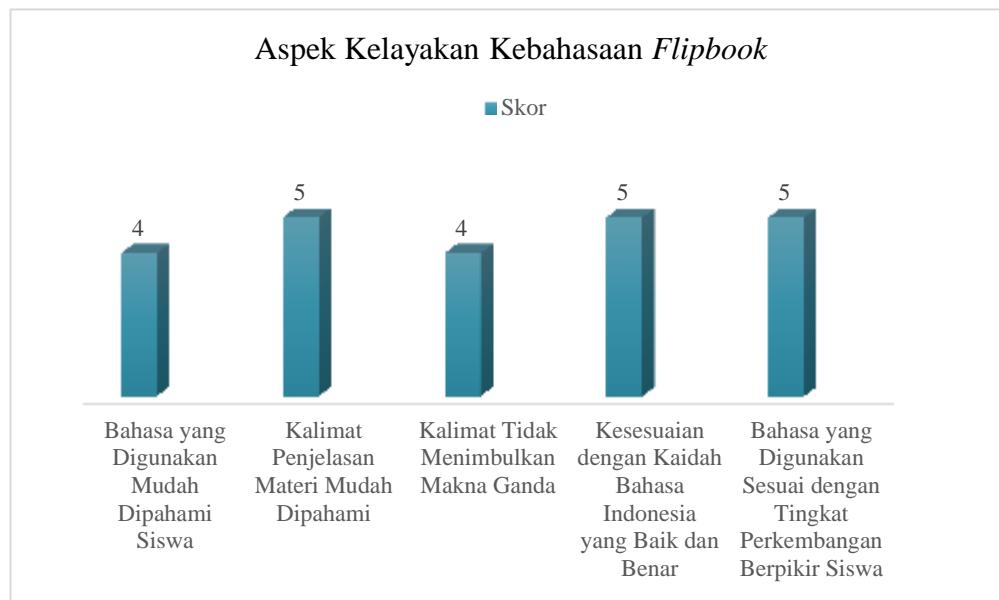
### C. Tahap *Development*

#### 1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

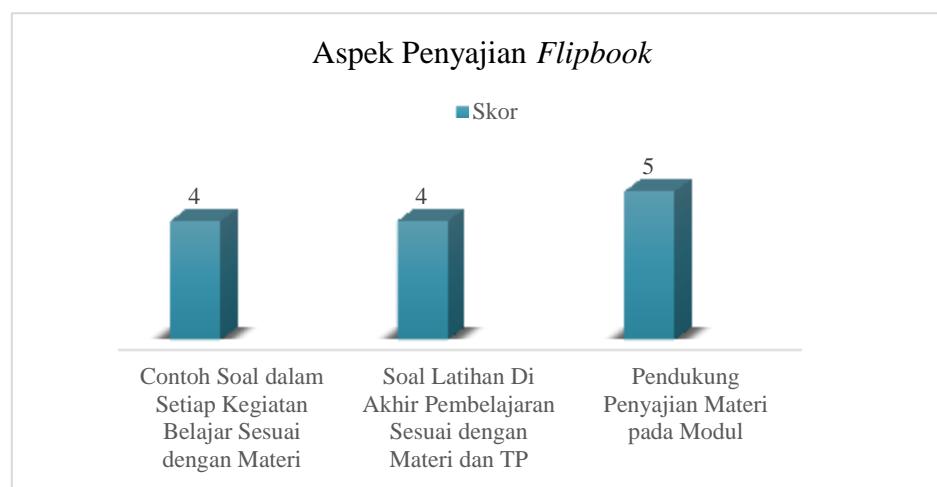
Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan isi dalam media pembelajaran, serta memastikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dan valid. Proses validasi ini dilaksanakan oleh Ibu Mindarwati S.Pd, SD. dan menghasilkan skor sebagai berikut.



Berdasarkan pada Gambar 8, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan isi dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,6. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi dalam modul tergolong sangat baik, baik dari segi kesesuaian materi dengan TP dan indikator, kelengkapan materi, materi pada modul mudah dimengerti, materi pada modul memotivasi siswa, materi pada media *flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perbaikan.



Berdasarkan pada Gambar 9, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan kebahasaan dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,6. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi dalam modul tergolong sangat baik, baik dari segi bahasa mudah dipahami, kalimat yang digunakan baik, bahasa yang digunakan sesuai kaidah. Sehingga aspek kelayakan kebahasaan media *flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perbaikan.



Gambar 10. Grafik Skor Ahli Materi Aspek Penyajian

Berdasarkan pada Gambar 10, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek penyajian dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,3. Hasil penilaian menunjukkan bahwa contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi, soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran mudah dipahami, dan pendukung penyajian materi pada modul jelas.



Gambar 11. Grafik Skor Ahli Materi Aspek Belajar Mandiri

Berdasarkan pada Gambar 11, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek belajar mandiri dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 5. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media *flipbook* dapat menarik minat belajar siswa dan membantu siswa dalam belajar mandiri.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini bertujuan agar mengenali kriteria optimal yang digunakan pada penyusunan media pembelajaran *flipbook* EMOSAPUS. Proses validasi ini dilakukan oleh Ibu Hastutik S.Pd. dan diperoleh skor sebagai berikut.



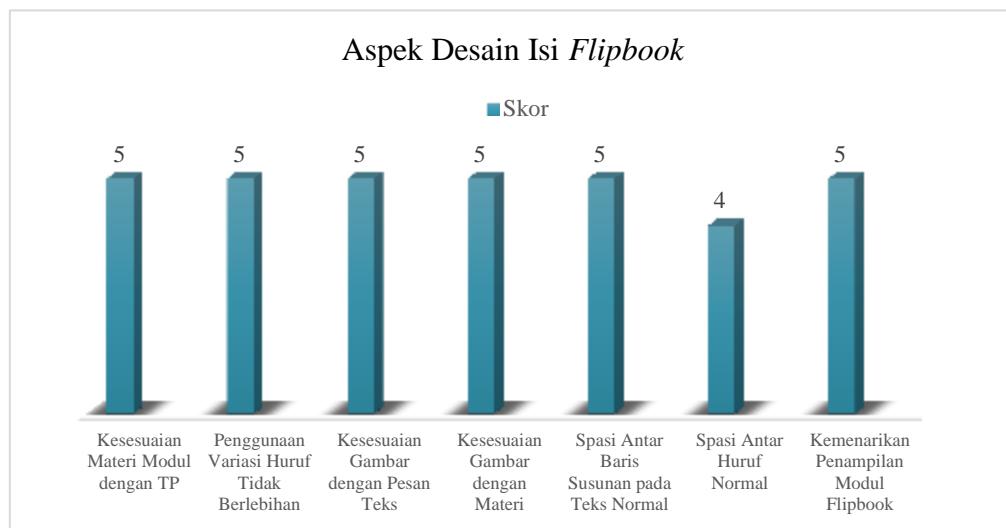
Gambar 12. Grafik Skor Ahli Media Aspek Cover

Berdasarkan pada Gambar 12, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek belajar mandiri dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 5. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi dalam modul tergolong sangat baik, baik dari segi ilustrasi cover modul, tidak menggunakan banyak kombinasi jenis huruf, pemilihan warna cover menarik, dan konsistensi penggunaan ukuran judul, sub judul, serta teks pendukung lainnya.



Gambar 13. Grafik Skor Ahli Media Aspek Ukuran

Berdasarkan pada Gambar 13, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek ukuran media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 5. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ukuran dalam modul tergolong sangat baik, baik dari segi ukuran modul sesuai dengan standar ISO dan kesesuaian ukuran margin dan kertas. Sehingga aspek ukuran media *flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan.



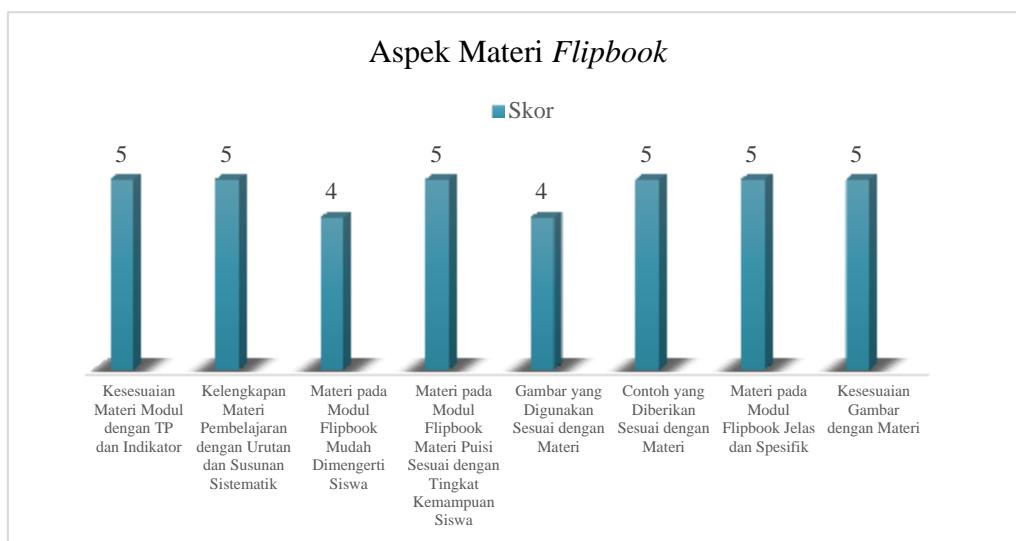
Gambar 14. Grafik Skor Ahli Media Aspek Desain isi

Berdasarkan pada Gambar 14, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek desain isi dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,8. Hasil penilaian menunjukkan bahwa desain isi dalam modul tergolong sangat baik, baik

dari segi kesesuaian materi modul, penggunaan variasi huruf, kesesuaian gambar, spasi antar baris susunan, spasi antar huruf normal, dan kemenarikan penampilan. Sehingga aspek desain isi media *flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan.

### 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi bertujuan untuk memastikan bahwa media tersebut tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis, efektif, dan sesuai dengan kondisi serta karakteristik siswa di lapangan. Proses validasi ini dilakukan oleh Ibu Anisa Retno Tristiani, S.Pd, SD. dan diperoleh skor sebagai berikut.



Gambar 15. Grafik Skor Ahli Praktisi Aspek Materi

Berdasarkan pada Gambar 15, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek materi dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,7. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi dalam modul *flipbook* tergolong sangat baik, baik dari segi materi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi dinilai memadai dan menyeluruh, isi modul sastra anak relevan dan mudah dipahami, gambar yang digunakan sesuai dan mendukung isi materi, kesesuaian gambar dengan materi dinilai sangat baik, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap isi modul.



Gambar 16. Grafik Skor Ahli Praktisi Aspek Kelayakan Kebahasaan

Berdasarkan pada Gambar 16, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan kebahasaan dalam media *flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 5. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kelayakan kebahasaan dalam modul *flipbook* tergolong sangat baik, baik dari segi bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa dan kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami oleh siswa.

Tabel 5. Hasil Skor Validasi Ahli Materi, Media, dan Praktisi

Validator	Skor	Keterangan
Ahli Materi	4,5	Sangat Baik
Ahli Media	4,9	Sangat Baik
Ahli Praktisi	4,8	Sangat Baik

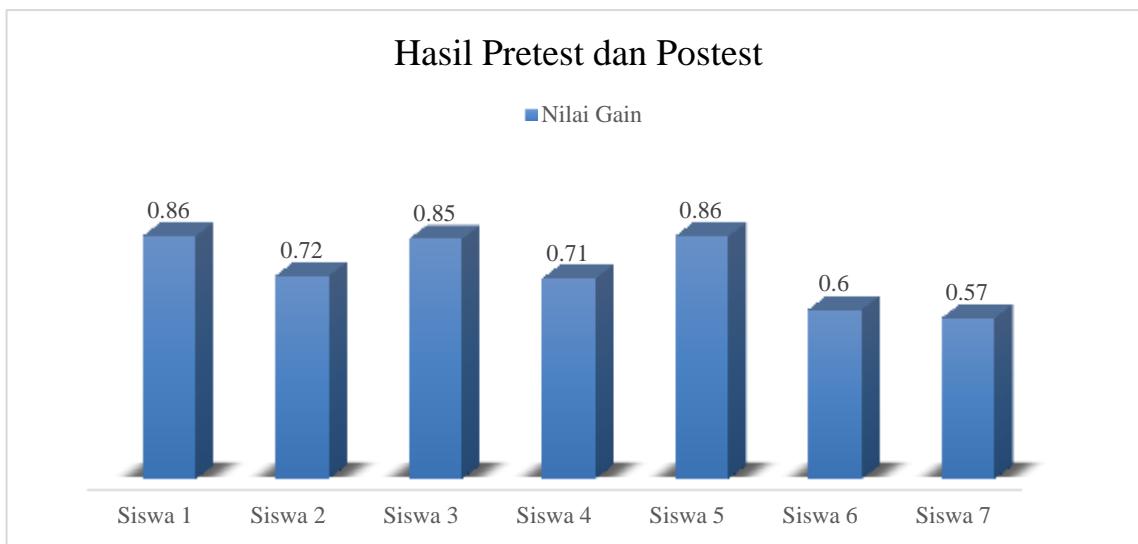
Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* EMOSAPUS berbasis literasi budaya semarang untuk siswa kelas IV SD dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitas, tetapi juga mampu menarik minat belajar siswa serta memudahkan pemahaman materi. Oleh karena itu, *flipbook* EMOSAPUS dapat dijadikan sebagai contoh media pembelajaran inovatif yang integratif dan kontekstual, khususnya dalam pembelajaran berbasis literasi budaya lokal semarang.

#### D. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, media *flipbook* EMOSAPUS yang telah divalidasi oleh ahli materi, media, dan praktisi, diterapkan dalam uji coba skala kecil untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Uji coba ini melibatkan kegiatan pengumpulan data untuk mengevaluasi dampak penggunaan media terhadap kemampuan menulis puisi siswa.

Sebelum pembelajaran, siswa diberikan pretest guna mengukur kemampuan awal dalam memahami dan menyusun puisi. Selanjutnya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *flipbook* yang menyajikan materi secara interaktif. Setelah pembelajaran selesai, postest diberikan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa. Selain itu, angket respon siswa dibagikan untuk mengevaluasi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan isi materi media. Respon guru juga dikumpulkan untuk mengetahui penilaian terhadap media sebagai alat bantu pembelajaran.

Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk menilai efektifitas media *flipbook* EMOSAPUS dan sebagai masukan untuk penyempurnaan produk pada tahap berikutnya. Data hasil pretest dan postest siswa disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 17. Grafik Hasil Pretest dan Postest

Berdasarkan Gambar 17, hasil pretest dan postest dari 7 siswa kelas IV SD 1 Soco yang mengikuti uji coba skala kecil disajikan. Rata-rata nilai pretest adalah 68, sedangkan rata-rata nilai postest mencapai 95, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Skor n-gain yang diperoleh sebesar 0,73 masuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* EMOSAPUS cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa setelah penerapan media dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Adawiyah et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai manfaat, termasuk memberikan variasi dalam pembelajaran, memudahkan pemahaman konsep, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta meningkatkan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berikut ini disajikan gambaran hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, guna mempermudah pemahaman terhadap data respon yang terkumpul.

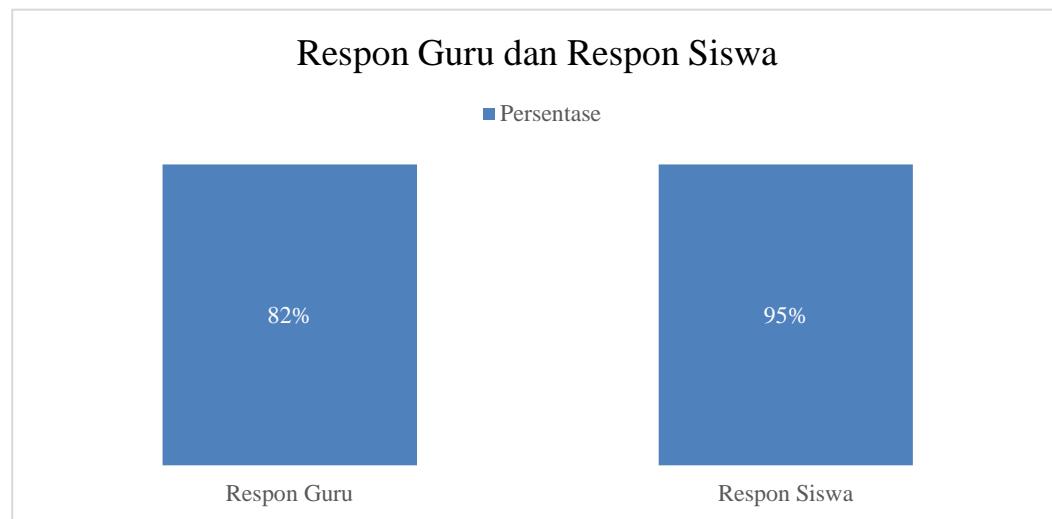
1. Hasil Respon Guru kelas IV yang ikut serta dalam uji coba Ibu Mindarwati, S.Pd, SD., memberikan evaluasi terkait pemanfaatan media *flipbook* EMOSAPUS dalam pembelajaran puisi anak yang berbasis literasi budaya semarang. Penilaian dilakukan melalui angket yang bertujuan mengukur kelayakan serta efektivitas media tersebut. Hasilnya menunjukkan skor sebesar 82%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru menilai media tersebut memiliki kontribusi positif dalam mendukung pembelajaran puisi di kelas. Dalam wawancara, Ibu Mindarwati, S.Pd, SD., menyampaikan bahwa *flipbook* EMOSAPUS menyajikan materi dengan cara yang menarik dan terstruktur sehingga membantu siswa dalam memahami isi puisi sekaligus menikmati proses belajar. Selain itu, fitur interaktif yang tersedia dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan membaca serta mengolah informasi secara kreatif. Dengan demikian, media *flipbook* ini dianggap layak dijadikan alternatif

media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada tingkat sekolah dasar.

## 2. Hasil Respon Siswa

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui media *flipbook* EMOSAPUS yang telah dikembangkan. Pengujian ini melibatkan 7 siswa kelas IV di SD 1 Soco dengan tujuan utama untuk mengamati respon dan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam materi puisi anak berbasis literasi budaya semarang. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata persentase pencapaian sebesar 95% masuk dalam kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Siswa terlihat tertarik dengan tampilan *flipbook* yang interaktif dan mudah dipahami, serta aktivitas-aktivitas yang mendukung peningkatan kemampuan menulis puisi. Penggunaan media ini turut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sekaligus memotivasi minat baca siswa melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian oleh Gunadi, Prasetyo, Kurniasari, & Muhdiyati (2023) menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal dapat merangsang daya imajinasi siswa dan meningkatkan kemampuan ekspresi dalam karya sastra.

Gambar berikut memperlihatkan grafik respon guru dan siswa terkait pemakaian media pembelajaran yang dikembangkan.



## E. Tahap *Evaluation*

Setelah pengolahan data dari pengujian skala kecil, peneliti melakukan evaluasi untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam penelitian ini. Evaluasi tersebut bertujuan agar hasil penelitian selanjutnya menjadi lebih optimal. Dari hasil evaluasi, disimpulkan bahwa perlu memperbesar ukuran fisik *flipbook* menjadi seukuran kertas F4 agar lebih menarik secara visual, serta mempertajam warna pada cover untuk menambah daya tarik. Hal ini sejalan dengan temuan Setiawaty (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan desain visual yang optimal mampu meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa secara signifikan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa *flipbook* EMOSAPUS sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV di SD 1 Soco. Kelayakan ini didasarkan pada beberapa faktor. *Pertama*, *flipbook* EMOSAPUS yang telah dikembangkan dinilai sangat baik dengan skor ahli materi 4,5, ahli media 4,9, ahli praktisi 4,8. *Kedua*, respon guru terhadap *flipbook* EMOSAPUS menunjukkan kategori sangat baik dengan skor persentase 82% sehingga dapat dijadikan contoh. *Ketiga*, hasil respon siswa juga menunjukkan kategori sangat baik dengan skor 95% dan juga dapat dijadikan contoh pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman siswa dari soal pretest dengan nilai rata-rata 68 dan soal postest dengan nilai rata-rata 95 menunjukkan skor n-gain yang diperoleh sebesar 0,73 masuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* EMOSAPUS cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa setelah penerapan media dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, S. R., & Yanti, P. G. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV SDN Pesanggrahan 05*, Jakarta Selatan. 4(1), 23–33.

Arifa, D., Sari, N. W., Widodo, S. T., & Aniswatin, N. (2023). Pengembangan Buku Ajar Norma Dan Penerapannya Berbasis Kearifan Lokal Semarang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 152–159. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76568>

Binti Mirnawati, L., & Agatha Valent Fabriya, R. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>

Cahyanti, E. D., Asri, S. A., & Ulfa, M. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Teknik Akrostik Berbantuan Media Audiovisual. *SEMNARA*, 199–208.

Fernanda, A., & Sukardi, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi melalui Metode Sugesti Imajinasi pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7657–7663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3614>

Gunadi, G., Prasetyo, T., Kurniasari, D., & Muhdiyati, I. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas dengan Metode Experiential Learning pada Siswa Sekolah Dasar*. 6(1), 35–43.

Hanifah, Q. H., Wijayanti, A. R., Shofiyatun, S., & Setiawaty, R. (2022). Kemampuan Guru dalam Melakukan Variasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1(2019), 588–598.

Ike Nur Rahmawati, T., Azizah, M., & Reffiane, F. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku Di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3028–3036. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1178>

Kancanadana, G., Pertiwi, C. P., & Astuti, A. P. (2024). Cultural Literacy Flipbook: Meningkatkan Literasi Budaya Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 02 Kanigoro. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(2), 572–580.

Mardilah. (2020). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Metode Location Technic Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 2 Panjatan*. 2(2), 1–23.

Nanda Safitri, S., Churiyah, M., Arief, M., & Zen, F. (2021). Pengembangan E-modul berdasarkan aplikasi Pdf Flipbook untuk meningkatkan kemampuan menulis dan kemampuan belajar mandiri peserta didik (E-module based on the corporate Pdf Flipbook application which is useful in the Covid-19 era). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6), 589–599. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p589-599>

Nur' Ajmiy, F., & Khoirul Umam, N. (2023). Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1654–1667. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6984>

Prabowo, M. P., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). *Analisis Kesulitan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V SDN Sanggarahan*. 10(1), 1–15.

Pratiwi, N. A., Paida, A., & Ratnawati. (2023). Kemampuan Menulis Puisi Anak Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Mallengkeri I Kota Makassar. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 2(2), 81–86. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v2i2.294>

Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan*. 10(1), 404–413.

Rohilah, Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Estafet Writing. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 148–155.

Setiawaty, R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus*. 4(3), 474–485.

Setiawaty, R., Zahra, O. A., Ariyani, F., Wardani, K. U., & Rahayu, S. (2023). Pengembangan Modul Teks Deskripsi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ide Pokok Bacaan Siswa Kelas V. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 5517–5531.

Sigit Vebrianto Susilo, Devi Afriyuni Yonanda, & Rieta Pratiwi. (2020). Pengaruh Media Big Book Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 87–97. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.978>

Utami, N. C. M., Harefa, M. M., Pudjiati, I., & Fitriani, L. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Puisi di Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1319–1332.