

## **PENGEMBANGAN APLIKASI BEMPI (BELAJAR MENULIS PUISI) UNTUK PEMBELAJARAN MANDIRI MENULIS PUISI DI KELAS V SD**

Ina Nailul Amaniah<sup>1\*</sup>, Dadan Djuanda<sup>2</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

[1\\*inanailul@upi.edu](mailto:inanailul@upi.edu), [2dadandjuanda@upi.edu](mailto:dadandjuanda@upi.edu), [3iswara@upi.edu](mailto:iswara@upi.edu)

*Corresponding author\**

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the low ability of grade V elementary school students in writing poetry independently. Learners have difficulty in finding ideas, choosing diction/majas, difficulty expressing feelings and the lack of interesting and appropriate learning media. The purpose of this research is to develop the BEMPI (Learning to Write Poetry) application as an independent learning media that can improve students' poetry writing skills, determine the feasibility of the application, and determine user responses to the application. The research method uses the Design and Development (D&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of media experts, material experts, teachers, and fifth grade students of SD Negeri Sangkanmulya, Kuningan Regency. Data collection instruments were interviews and questionnaires. The results showed that the BEMPI application obtained a percentage of feasibility from media expert validation of 92.50% and from material expert validation of 88.75%, which was included in the "very feasible" category. The response of students and teachers to this application is also very positive, getting the results of the percentage of small group students 98.50% and large groups 95.25% and from the teacher's response 96.25% which is classified as "very good". Thus, the BEMPI application is proven to be feasible to be used as a medium for independent learning to write poetry in elementary schools and can stay away from poetry.*

**Keywords:** *Poetry writing, learning media, independent learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik kelas V SD dalam menulis puisi secara mandiri. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menemukan ide, memilih diksi/majas, sulit mengungkapkan perasaan serta minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi) sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik, mengetahui kelayakan aplikasi, serta mengetahui respons pengguna terhadap aplikasi tersebut. Metode penelitian menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik kelas V SD Negeri Sangkanmulya, Kabupaten Kuningan. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi BEMPI memperoleh persentase kelayakan dari validasi ahli media sebesar 92,50% dan dari validasi ahli materi sebesar 88,75%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Respon peserta didik dan guru terhadap aplikasi ini juga sangat positif, memperoleh hasil persentase peserta didik kelompok kecil 98,50% dan kelompok besar 95,25% serta dari respon guru 96,25% yang tergolong "sangat baik".

Dengan demikian, aplikasi BEMPI terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri menulis puisi di sekolah dasar dan dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam menulis puisi.

**Kata Kunci:** menulis puisi, media pembelajaran, pembelajaran mandiri

### **A. Pendahuluan**

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting dipelajari di sekolah dasar. Bahasa Indonesia sebagai dasar dan pengantar dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dilatih empat keterampilan yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca (Safitri *et al.*, 2022). Apabila keterampilan berbahasa tersebut dikuasai oleh peserta didik, maka tujuan pembelajaran ini dapat tercapai.

Dalam teori keterampilan berbahasa yang dikemukakan oleh Tarigan (dalam Prayoga 2017), menulis merupakan suatu kegiatan yang menuangkan simbol-simbol grafis dengan merepresentasikan suatu bahasa yang dimengerti, sehingga orang lain yang memahami bahasa dan simbol tersebut dapat membacanya. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memiliki sifat aktif-produktif, keterampilan ini sebagai keterampilan

yang sangat rumit dan kompleks diantara keterampilan berbahasa yang lainnya (Mulyati, 2015). Menulis tidak hanya mengenai rangkaian kata, akan tetapi merupakan sebuah proses yang memerlukan pemikiran untuk menjadi tulisan yang terstruktur. Keterampilan menulis sebagai rangkaian aktivitas berfikir seseorang yang diwujudkan melalui gagasan untuk menjadi sebuah tulisan yang terstruktur (Muhanif *et al.*, 2021). Dalam proses menulis ini membutuhkan kemampuan untuk menyusun gagasan agar mudah dipahami oleh pembacanya. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan adalah menulis puisi.

Menulis puisi merupakan kegiatan mengungkapkan suatu pengalaman melalui tulisan dengan penggunaan bahasa secara estetik dalam penulisannya, seorang penulis dituntut untuk mengasah kemampuan dan memberikan kesan kepada pembaca (Oktavia, 2019). Pentingnya menulis puisi di sekolah dasar dalam membentuk karakter peserta didik untuk mengetahui cara mereka dalam

menilai kehidupan yang terkandung pada puisi tersebut. Selain itu, pembelajaran menulis puisi dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, sikap dan mengajarkan bagaimana mengekspresikan diri melalui tulisan (Rahmawati & Citrawati, 2023). Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa keterampilan menulis puisi masih tergolong rendah di kalangan peserta didik sekolah dasar.

Menurut Syafitri & Hendratno (2021), tidak semua peserta didik dapat mengungkapkan isi hati dan pikiran dengan mudah melalui tulisan. Saat ini peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi. Adapun penelitian oleh Jannah *et al.* (2022), peserta didik mengalami beragam kesulitan dalam menulis puisi. kesulitan menulis puisi ini diantaranya kesulitan dalam memilih diksi, kesulitan dalam menggunakan bahasa figuratif dan kesulitan dalam aspek tiografi. Selain itu, pada proses pembelajaran peserta didik langsung diberikan tugas untuk menulis tanpa dibimbing terlebih dahulu bagaimana menulis puisi. Dengan itu, guru memberikan tugas untuk belajar secara mandiri. Namun,

kenyataannya peserta didik mengalami kesulitan belajar secara mandiri. Belajar secara mandiri bukan berarti peserta didik belajar sendiri tanpa bimbingan guru. Dalam belajar mandiri, peserta didik sadar peran guru masih ada, meskipun diberikan bahan ajar untuk belajarnya. Menurut Malcolm Knowles (dalam Ishaq, 2024) pembelajaran mandiri saat peserta didik dianggap memiliki kebutuhan, pengalaman, dan motivasi internal yang berbeda dengan anak-anak sehingga mereka dilibatkan secara aktif dalam perencanaan proses belajarnya sendiri.

Untuk mengatasi kesulitan menulis puisi, solusi yang dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, dalam dunia pendidikan pun mengalami perubahan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran merupakan alat yang biasa digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Fenomena ini tampak dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri

Sangkanmulya, di mana peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, memilih diksi/majas yang tepat, memahami struktur puisi, serta menggunakan gaya bahasa secara kreatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, diketahui bahwa peserta didik cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran puisi karena dianggap sulit dan membosankan. Selain itu, proses pembelajaran masih bersifat konvensional tanpa dukungan media interaktif yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik saat ini.

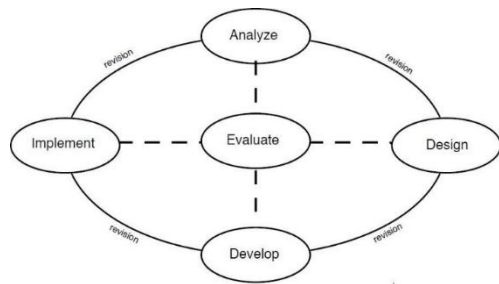
Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul peluang untuk mengintegrasikan aplikasi pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar. Media berbasis aplikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja. Dalam hal ini, pengembangan aplikasi *BEMPI* (Belajar Menulis Puisi) menjadi solusi inovatif dalam menjawab permasalahan pembelajaran puisi.

Tujuan penelitian dilakukan untuk mengembangkan aplikasi *BEMPI* sebagai media pembelajaran mandiri menulis puisi di kelas V SD,

menilai kelayakannya, dan mengetahui respons pengguna terhadap aplikasi tersebut. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya dirasakan oleh peserta didik sebagai pengguna utama, tetapi juga oleh guru sebagai penyedia layanan pembelajaran, serta pihak sekolah dalam menciptakan inovasi pembelajaran di era digital. Aplikasi *BEMPI* diharapkan menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi melalui pendekatan yang lebih menyenangkan, mandiri, dan bermakna.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian menggunakan metode pengembangan *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE. Menurut Sidabutar & Refflina (2022), bahwa model ADDIE berkaitan dengan pendekatan yang sistematis dalam proses pengembangannya. Tahapan dalam model ADDIE diantaranya *analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



**Gambar 1.** Model ADDIE

Tahap analisis sebagai tahap pertama, analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Kedua tahap desain, dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pada tahap pertama. Ketiga tahap pengembangan, tahap ini dilakukan setelah perancangan produk selesai. Kemudian dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk sebelum di uji cobakan. Keempat tahap implementasi, dilakukan uji coba produk kepada pengguna yang meliputi peserta didik dan guru untuk melihat respon terhadap aplikasi. Terakhir tahap evaluasi, tahap ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan pengguna. Data yang didapatkan ini nantinya akan dianalisis dan ditarik kesimpulannya. Metode ini dipilih

untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran yang valid, menyenangkan, dan mudah digunakan dalam pembelajaran menulis puisi secara mandiri di sekolah dasar.

Adapun teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan wawancara dan angket untuk memperoleh data. Wawancara digunakan sebagai metode awal untuk mengumpulkan informasi terkait latar belakang permasalahan dan kebutuhan. Selanjutnya pengumpulan data menggunakan angket untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan, data yang didapatkan ini berasal dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna (peserta didik dan guru).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sangkanmulya Kecamatan Cigandamekar, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Dengan keseluruhan 20 peserta didik kelas V.

Teknis analisis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Sedangkan untuk data kuantitatif ini digunakan dari hasil validasi para ahli dan respon pengguna. Dalam analisis data kuantitatif menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran dalam penelitian ini. Adapun untuk interpretasi skor berdasarkan hasil validasi ahli sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Interval Likert**

| Kriteria    | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 4    |
| Baik        | 3    |
| Cukup       | 2    |
| Kurang      | 1    |

Selanjutnya hasil angket validasi dan respon dihitung menggunakan cara berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentasi dari validasi oleh para ahli, maka dapat ditetapkan kriteria interpretasi:

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli**

| Kriteria           | Persentase |
|--------------------|------------|
| Sangat Layak       | 81% - 100% |
| Layak              | 61% - 80%  |
| Cukup              | 41% - 60%  |
| Tidak Layak        | 21% - 40%  |
| Sangat Tidak Layak | 0% - 20%   |

(Fitriyani, 2023)

Adapun untuk untuk hasil persentasi dari respon pengguna, menggunakan kriteria interpretasi:

**Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Respon Pengguna**

| Kriteria           | Persentase |
|--------------------|------------|
| Sangat Baik        | 81% - 100% |
| Baik               | 61% - 80%  |
| Sedang             | 41% - 60%  |
| Cukup              | 21% - 40%  |
| Sangat Kurang Baik | 0% - 20%   |

(Riduwan dalam Agustina *et al.*, 2022)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Diantaranya:

#### 1. Analisis

Analisis sebagai langkah awal dalam penelitian untuk mengali informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sangkanmulya. Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengguna, materi, dan perangkat yang akan digunakan.

Analisis kebutuhan pengguna dengan mewawancarai guru wali kelas V SD Negeri Sangkanmulya. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam keterampilan menulis puisi. Permasalahan tersebut diantaranya peserta didik mengalami kesulitan

dalam menemukan ide, kesulitan memilih diksi/majas yang akan digunakan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kosa kata peserta didik, kurangnya imajinasi dan belum ada media yang menunjang pembelajaran menulis puisi. Selanjutnya menganalisis kebutuhan materi, analisis ini dengan cara menyesuaikan capaian pembelajaran fase C dengan elemen menulis di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka. Terakhir, analisis kebutuhan perangkat yang akan digunakan dalam mendukung proses pembuatan produk aplikasi. Perangkat yang digunakan diantaranya perangkat lunak dan perangkat keras.

## 2. Desain

Pada tahap desain dilakukan perancangan produk dengan dimulai dari penyusunan alur kerja aplikasi, perancangan *storyboard*, pembuatan desain aplikasi, dan pembuatan konten materi. Dalam pembuatan alur kerja aplikasi ini disusun dengan menggunakan bagan yang menggambarkan fitur dalam aplikasi. Langkah berikutnya perancangan *storyboard* dibuat untuk

mempermudah dalam proses pembuatan produk aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi). Lalu dibuatlah desain aplikasi dengan menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi BEMPI terdiri dari menu informasi aplikasi, mulai belajar, bank kata ajaib, ayo bermain, mari menulis puisi, dan referensi. Berikut desain dalam pembuatan aplikasi:

**Tabel 4. Desain Aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi)**

| Bagian             | Desain  |
|--------------------|---|
| Logo Aplikasi      |   |
| Cover              |  |
| Informasi Aplikasi |  |
| Mulai, Belajar     |  |
| Bank Kata Ajaib    |  |
| Mari menulis Puisi |  |

| Bagian    | Desain  |
|-----------|---|
| Referensi |  |

Selanjutnya dilakukan pembuatan permainan dengan menggunakan beberapa website seperti Wordwall, educaplay dan quizizz. Selain itu, pembuatan instrumen untuk validasi oleh ahli dan pembuatan angket respon pengguna.

### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan sesudah perancangan produk selesai. Pengembangan ini dimulai dengan memasukkan desain yang sudah di unduh dijadikan *flipbook* dengan menggunakan *website* Heyzine Flipbooks untuk mengkonversi PDF menjadi *flipbook*. Setelah itu memasukkannya ke ke Google Sites. Satu persatu desain dari mulai *cover* hingga referensi dimasukkan sehingga dapat menjadi sebuah aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi). Setelah semuanya selesai, tahap terakhir dalam pengembangan ini mempublikasi situs ini dan mengkonversinya menjadi sebuah aplikasi *mobile* dengan menggunakan *website* AppsGeyser.

Tahap pengembangan ini juga dilakukan proses validasi oleh seorang ahli di bidangnya. Validasi kelayakan produk aplikasi BEMPI oleh seorang ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukannya validasi untuk menilai kelayakan dan kualitas produk yang telah dikembangkan melalui penilaian oleh ahli sebelum dilakukannya uji coba produk. Adapun hasil validasi tersebut diantaranya:

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media**

| Aspek                       | Persentase    | Ket.                |
|-----------------------------|---------------|---------------------|
| Tampilan Media Pembelajaran | 91,7%         | Sangat Layak        |
| Pemrograman                 | 93,2%         | Sangat Layak        |
| <b>Total Persentase</b>     | <b>92,50%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Validasi media dilakukan oleh salah satu dosen universitas pendidikan indonesia kampus daerah Sumedang. Berdasarkan hasil validasi diperoleh 92,50%, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk aplikasi BEMPI yang dikembangkan termasuk kriteria “Sangat Layak” digunakan tanpa adanya revisi. Sehingga aplikasi BEMPI dapat diimplementasikan kepada pengguna.

**Tabel 6. Validasi Ahli Materi**

| Validasi Putaran Ke | Aspek             | Persen | Ket. |
|---------------------|-------------------|--------|------|
| Satu                | Kesesuaian materi | 75%    | L    |



|                         |                               |               |           |
|-------------------------|-------------------------------|---------------|-----------|
|                         | Keakuratan materi             | 58,3%         | C         |
|                         | Materi pendukung pembelajaran | 58,3%         | C         |
|                         | Penyajian materi              | 62,5%         | L         |
| <b>Total Persentase</b> |                               | <b>60%</b>    | <b>L</b>  |
| Dua                     | Kesesuaian materi             | 91,7%         | SL        |
|                         | Keakuratan materi             | 100%          | SL        |
|                         | Materi pendukung pembelajaran | 100%          | SL        |
|                         | Penyajian materi              | 82,5%         | SL        |
| <b>Total Persentase</b> |                               | <b>88,75%</b> | <b>SL</b> |

Keterangan:

C = Cukup

L = Layak

SL = Sangat Layak

Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen ahli materi universitas pendidikan indonesia kampus daerah Sumedang selama dua putaran. Pada putaran pertama memperoleh 60%, hasil tersebut menunjukkan kriteria "Layak" dengan sedikit revisi. Dalam putaran kedua hasil validasi memperoleh 88,75% dengan kriteria "Sangat Layak" sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi) dapat diimplementasikan kepada pengguna.

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi dengan melakukan uji coba produk kepada

peserta didik kelas V SD Negeri Sangkanmulya. Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Setelah dilakukan uji coba tersebut peserta didik diminta untuk memberikan responnya melalui angket. Selain itu, guru kelas V dan VI diminta untuk memberikan respon terhadap aplikasi BEMPI.

Uji coba pertama dilakukan kepada kelompok kecil dengan lima peserta didik.

**Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil**

| Responden                   | Skor | Persen       | Interpretasi       |
|-----------------------------|------|--------------|--------------------|
| R1                          | 39   | 97,5%        | Sangat Baik        |
| R2                          | 39   | 97,5%        | Sangat Baik        |
| R3                          | 40   | 100%         | Sangat Baik        |
| R4                          | 39   | 97,5%        | Sangat Baik        |
| R5                          | 40   | 100%         | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata Persentase</b> |      | <b>98,5%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Hasil uji coba kelompok kecil ini memperoleh rata-rata persentase respon peserta didik 98,5% dari skor maksimal 100%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Peserta didik memberikan respon positif, aplikasi BEMPI dianggap cukup mudah dan menarik untuk digunakan.

**Tabel 8. Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar**

| Responden | Skor | Perse n | Interpretasi |
|-----------|------|---------|--------------|
| R1        | 40   | 100%    | SB           |
| R2        | 35   | 87,5%   | SB           |
| R3        | 40   | 100%    | SB           |

| Responden                       | Skor | Perse<br>n         | Interpretas<br>i |
|---------------------------------|------|--------------------|------------------|
| R4                              | 36   | 90%                | SB               |
| R5                              | 37   | 92,5%              | SB               |
| R6                              | 35   | 87,5%              | SB               |
| R7                              | 37   | 92,5%              | SB               |
| R8                              | 37   | 92,5%              | SB               |
| R9                              | 36   | 90%                | SB               |
| R10                             | 37   | 92,5%              | SB               |
| R11                             | 40   | 100%               | SB               |
| R12                             | 39   | 97,5%              | SB               |
| R13                             | 40   | 100%               | SB               |
| R14                             | 39   | 97,5%              | SB               |
| R15                             | 39   | 97,5%              | SB               |
| R16                             | 37   | 92,5%              | SB               |
| R17                             | 40   | 100%               | SB               |
| R18                             | 40   | 100%               | SB               |
| R19                             | 39   | 97,5%              | SB               |
| R20                             | 39   | 97,5%              | SB               |
| <b>Rata-rata<br/>Persentase</b> |      | <b>95,25<br/>%</b> | <b>SB</b>        |

Keterangan  
R = Responden  
SB = Sangat Baik

Hasil uji coba kelompok besar memperoleh 95,25% dengan kriteria “Sangat Baik” berdasarkan penilaian yang digunakan. Uji coba ini dilakukan setelah dilakukan uji coba kepada kelompok kecil. Hasil tersebut menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon yang positif terhadap aplikasi BEMPI. Mereka menganggap aplikasi ini mudah digunakan dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan aplikasi BEMPI peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar menulis puisi.

Adapun untuk respon guru terhadap aplikasi BEMPI. Uji coba dilakukan kepada guru wali kelas V

dan VI. Dilakukannya uji coba ini untuk melihat respon guru untuk memperkuat validitas produk yang dikembangkan dari sudut para pendidik di sekolah dasar. Berikut hasil respon guru sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru**

| Respon<br>Guru                  | Persentase    | Interpretasi       |
|---------------------------------|---------------|--------------------|
| Respon<br>Guru 1                | 95%           | Sangat Baik        |
| Respon<br>Guru 2                | 97,5%         | Sangat Baik        |
| <b>Rata-rata<br/>Persentase</b> | <b>96,25%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Berdasarkan hasil angket respon guru diperoleh 96,25% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua guru memberikan respon yang baik terhadap aplikasi BEMPI. Mereka memberikan respon terhadap tampilan aplikasi, kemudahan dalam menggunakan, dan memiliki potensi untuk meningkatkan minat peserta didik untuk menulis puisi secara mandiri.

#### 5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap paling akhir dalam metode penelitian pengembangan model ADDIE. Dalam tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon pengguna. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aplikasi BEMPI

dinilai “Sangat Layak” untuk digunakan dengan memperoleh 92,50% tanpa perlu adanya revisi. Sedangkan untuk hasil validasi oleh ahli materi dilakukan selama dua putaran. Pada putaran pertama memperoleh 60% dengan kriteria “Layak” dengan adanya sedikit revisi pada alat koreksi majas. Selanjutnya dilakukan validasi putaran kedua memperoleh 88,75% dengan kriteria “Sangat Layak” dan tanpa adanya revisi. Sehingga dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Komentar dan saran dari para ahli sudah dilaksanakan dengan baik sebagai bentuk perbaikan supaya media aplikasi BEMPI dapat berjalan optimal.

Selain itu, uji coba produk produk dilakukan kepada kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 98,5% dan uji coba kelompok besar 95,25%. Dari kedua hasil tersebut termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Peserta didik memberikan respon bahwa aplikasi BEMPI mudah digunakan, menyenangkan dalam proses pembelajarannya. Untuk respon dari kedua guru juga memberikan respon yang sangat baik dengan memperoleh 96,25%. Dari

keseluruhan tersebut tahap evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi BEMPI terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran menulis puisi di kelas V SD dan mendukung proses pembelajaran mandiri peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pengembangan aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi) berbasis aplikasi ini menggunakan tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ini melalui beberapa pertimbangan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang disusun secara sistematis melalui tahapan-tahapan terstruktur untuk menyelesaikan permasalahan belajar peserta didik (Syafitri & Hendratno, 2021). Proses awal yang dilakukan dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sangkanmulya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V ditemukan permasalahan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis puisi khususnya dalam memilih diksi/majas yang akan digunakan. Selain itu, belum adanya media pembelajaran yang menunjang

pembelajaran menulis puisi. Guru dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional.

Media aplikasi BEMPI dirancang untuk membantu proses pembelajaran peserta didik dalam belajar. Dari hasil wawancara guru menyebutkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam keterampilan menulis dengan cara memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik minat peserta didik.

Menurut Rahmawati & Citrawati (2023), keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang membutuhkan pembiasaan melalui latihan-latihan secara menerus. Latihan tersebut dapat membantu peserta didik untuk berkembang dalam keterampilan menulis.

Hasil dari pengembangan aplikasi BEMPI menunjukkan bahwa media ini berhasil menjawab permasalahan mengenai rendahnya kemampuan menulis puisi di kelas V SD. Tingginya nilai kelayakan dari validasi ahli media (92,50%) dan ahli materi (88,75%) membuktikan bahwa konten, tampilan, dan pemrograman

aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa aplikasi ini disambut positif dan memberikan kemudahan serta pengalaman belajar yang menyenangkan.

Aplikasi BEMPI berhasil mengintegrasikan fitur-fitur pembelajaran seperti informasi aplikasi, bank kata ajaib, aktivitas bermain, dan panduan menulis puisi secara digital. Fitur-fitur tersebut bukan hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga memberikan dukungan nyata terhadap pembelajaran mandiri, sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Sesuai dengan teori Knowles (dalam Ishaq 2024), dalam konsep andragogi, peserta didik dipandang memiliki dorongan internal, pengalaman sebelumnya, serta kebutuhan belajar yang mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam merancang proses belajarnya. Meskipun konsep ini lebih umum diterapkan dalam pendidikan orang dewasa, pendekatan pembelajaran mandiri juga dapat diadaptasi bagi peserta didik sekolah dasar melalui

penggunaan media yang interaktif dan menarik.

Dalam hal ini, aplikasi BEMPI berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendukung kemandirian sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan belajar peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis Aplikasi bernama BEMPI (Belajar Menulis Puisi) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Aplikasi BEMPI (Belajar Menulis Puisi) berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran mandiri menulis puisi untuk peserta didik kelas V SD. Hasil validasi ahli media (92,50%) dan ahli materi (88,75%) yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan. Uji coba dilakukan kepada peserta didik dan guru menunjukkan respon sangat baik, dengan persentase di atas 95%. Aplikasi BEMPI mampu membantu peserta didik menulis puisi secara mandiri, menarik, dan menyenangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y.

(2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.

Fitriyani. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI PANCASILA SISWA KELAS V Universitas Pendidikan Indonesia* | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 43. <http://repository.upi.edu/id/eprint/91327>

Ishaq. (2024). *Pembelajaran Berbasis Heutagogi Di Pendidikan Tinggi Digital: Tinjauan Teoretis, Sintesis Literatur, Dan Implikasi Masa Depan*. 1(1), 487–497.

Jannah, R., Bagus, I., Gunayasa, K., & Tahir, M. (2022). Analisis Kesulitan Menulis Teks Puisi Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (2), 121–126. <https://jurnal.educ3.org/index.php>

Muhanif, M., Suhartono, S., & Juhana, J. (2021). Pengaruh Kedisiplinan dan Kreativitas terhadap Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1962–1973. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1046>

Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1–34.

Oktavia, W. (2019). Analisis kesulitan

menulis puisi bebas. *Jurnal Pendidikan*, 04(02), 70–75.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/4031/3354>

Prayoga, E. A. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Menggunakan Teknik Peta Pasang Kata*. 1, 57–64.

Rahmawati, D., & Citrawati, T. (2023). Jenis Kesulitan Menulis Puisi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45–50.  
<https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i2.299>

Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>

Sidabutar, N. A. L., & Refflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>

Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 9(9), 3335–3344.