

## PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA

Abdul Rozak <sup>1</sup>, Mustofa <sup>2</sup>, Nisaul Barokati Selirowangi <sup>3</sup>

<sup>\*1-3</sup> Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

<sup>1</sup> [namakurozak28@gmail.com](mailto:namakurozak28@gmail.com); <sup>2</sup> [tofa09@unisda.ac.id](mailto:tofa09@unisda.ac.id); <sup>3</sup> [nisa@unisda.ac.id](mailto:nisa@unisda.ac.id)

---

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Prosedur penyusunan produk kartu pintar berbantuan aplikasi lumi melalui enam tahap yaitu (1) analisis produk yang dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi produk, (4) revisi desain, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (6) uji coba skala luas dan produk akhir. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media kartu pintar dengan berbantuan aplikasi lumi untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. (2) Untuk mengetahui kevalidan media kartu pintar berbantuan aplikasi lumi untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. (3) Untuk mengetahui kepraktisan media kartu pintar berbantuan aplikasi lumi untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. (4) Untuk mengetahui keefektifan media kartu pintar berbantuan aplikasi lumi untuk pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kartu pintar berbantuan aplikasi lumi dalam pembelajaran menulis puisi di Kelas V SDN 3 Sendangrejo sudah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan penilaian validasi ahli media dengan presentase 93%. Hasil penilaian validasi materi mencapai presentase 100% berada dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media kartu pintar pada pembelajaran menulis puisi kelas V SDN 3 Sendangrejo sangat layak untuk dikembangkan.

Kata kunci : Pengembangan, Media Kartu Pintar, Menulis Puisi.

### ABSTRACT

This research is R&D (Research and Development) development research. The procedure for preparing smart card products assisted by the Lumi application goes through six stages, namely (1) analysis of the product being developed, (2) developing the initial product, (3) product validation, (4) design revision, (5) small-scale field trials and product revision, (6) wide-scale trials and the final product. This research aims (1) to determine the process of developing smart card media with the help of the Lumi application for learning to write poetry for fifth grade elementary school students. (2) To determine the validity of smart card media assisted by the Lumi application for learning to write poetry for fifth grade elementary school students. (3) To find out the practicality of smart card media assisted by the Lumi application for learning to write poetry for fifth grade elementary school students. (4) To determine the effectiveness of smart card media assisted by the Lumi application for learning to write poetry in class V elementary school students. The research results show that the development of smart card media assisted by the Lumi application in learning to write poetry in Class V of SDN 3 Sendangrejo has met the very feasible category based on the validation assessment of media experts with a percentage of 93%. The results of the material validation assessment reached a percentage of 100% in the very feasible category. Based on the research results, it can be concluded that smart card media in class V poetry writing learning at SDN 3 Sendangrejo is very worthy of development.

**Kata Kunci:** Development, Media Smart Card, Write Poetry.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



<https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/LISTRA/index>



listra@unisda.ac.id

## Pendahuluan

Penerapan Kurikulum Merdeka, yang memberikan fleksibilitas kepada sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemerintah juga memberikan dukungan kepada sekolah-sekolah dengan menyediakan akses perangkat teknologi, seperti komputer dan tablet, serta mengembangkan platform-platform pendidikan daring yang dapat diakses oleh seluruh siswa. Digitalisasi pendidikan adalah langkah besar dalam mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk masa depan yang lebih baik" (Marzuqi & Arifin, 2024). Kemajuan teknologi adalah salah satu kunci untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas mengatakan, "Teknologi harus diintegrasikan dengan baik dalam sistem pendidikan kita agar mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar" (Nisa' et al., 2024). Guru perlu peka terhadap dinamika sosial dan perkembangan teknologi, agar dapat memahami tantangan yang dihadapi siswa. Guru harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, serta memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi dengan cara yang mudah dipahami (Ghoyali et al., 2025). Guru harus peka terhadap kebutuhan siswa, memahami tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi pelajaran, dan menyajikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh semua siswa. Guru harus responsif terhadap perubahan zaman dan teknologi (Bisarul Ihsan; Zuli Dwi Rahmawati, 2025).

Pendidikan yang terstruktur dan sistematis tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi juga harus mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang diperlukan oleh siswa, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi yang terus berkembang. Di era global digital seperti sekarang, TIK menjadi fokus utama yang harus dikuasai oleh semua pihak, termasuk guru (Mustofa & Ihsan, 2021). Pendekatan kontekstual dalam pendidikan mengacu pada strategi pembelajaran yang menghubungkan materi atau konsep yang diajarkan dengan situasi nyata yang dialami oleh siswa, baik itu dalam kehidupan sehari-hari, pengalaman pribadi, maupun lingkungan sosial dan budaya mereka (Diyati Masfufah et al., 2022). Pendekatan kontekstual seperti ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengamati dunia sekitar, dan menghubungkannya dengan perasaan atau ide-ide yang ingin mereka ungkapkan. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran menulis puisi memfasilitasi siswa untuk menggunakan bahasa yang hidup dan penuh makna, karena mereka menulis tentang dunia mereka sendiri, dengan bahasa yang mereka kenal dan alami sehari-hari. Penggunaan media ini juga memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih personal. Menulis merupakan bagian penting dari literasi, yaitu kemampuan dalam membaca, menulis, dan memahami informasi (Fuadah et al., 2024).

Pengembangan media kartu pintar dengan pendekatan kontekstual untuk pembelajaran menulis puisi untuk kelas V sekolah dasar merupakan suatu langkah inovatif untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran menulis puisi. Salah satu masalah utama adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep dan struktur puisi, serta kurangnya keterlibatan aktif mereka dalam proses kreatif tepatnya siswa merasa kesulitan dalam mengekspresikan ide dan perasaan mereka ke dalam puisi yang terstruktur. Dalam konteks ini, media kartu pintar yang dilengkapi dengan elemen-elemen visual dan teks dapat berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah siswa memahami unsur-unsur puisi, seperti rima, irama, dan makna simbolis (Fitriyani et al., 2024). Pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap puisi secara lebih mendalam. Salah satu alasan penting untuk memilih media kartu pintar adalah karena media ini memungkinkan siswa untuk secara langsung berinteraksi dengan materi pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan (Purnamasari et al., 2024).

Penggunaan media kartu pintar dengan pendekatan kontekstual juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkait rendahnya motivasi siswa dalam menulis. Banyak siswa merasa kesulitan dan cemas saat diminta untuk menulis puisi, karena mereka tidak tahu harus mulai dari mana. Dengan media kartu pintar, siswa diberi kebebasan untuk memilih kata-kata, gambar, atau konsep yang mereka rasa paling sesuai dengan pengalaman atau perasaan

mereka. Hal ini dapat mengurangi rasa cemas dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menulis. Sebagai hasilnya, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kreatif, dan bermakna, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

## METODE

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memungkinkan penelitian yang sistematis dalam merancang, menguji, dan mengevaluasi media pembelajaran. Model yang digunakan adalah ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Syafi et al., 2024). Produk yang akan dikembangkan melalui penelitian ini adalah kartu pintar pada pembelajaran menulis puisi kelas V sekolah dasar. Media ini akan diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Sendangrejo pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 dengan subjek siswa kelas 5 pada pembelajaran menulis puisi menggunakan kartu pintar berbantuan aplikasi Lumi. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket, observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan data validasi ahli materi, ahli media, dan respon pendidik. Data hasil validasi oleh validator dan data hasil respon guru yang didapatkan selanjutnya di analisis. Dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yang disusun dalam bentuk pernyataan. Indikator pernyataan yang diukur diberikan skor 1-5 yaitu: (5) sangat layak, (4) layak, (3) cukup layak, (2) tidak layak, dan (1) sangat tidak layak (Fitriyani et al., 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dengan pengembangan *Reseach and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada model ADDIE dengan 5 tahapan sebagai berikut : *Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluasi*.

Pada tahap pertama yaitu analisis, peneliti akan menentukan materi yang cocok dan bisa dikembangkan ke dalam media Kartu Pintar. Dalam tahap analisis ini terdapat dua yaitu Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Setelah analisis masalah dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang banyak digunakan saat pembelajaran ialah buku paket peserta didik dan Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik terutama peserta didik kelas V untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi peserta didik. Maka dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran kartu pintar yang diharapkan nantinya akan menumbuhkan rasa semangat serta menghilangkan kejemuhan siswa saat proses pembelajaran menulis puisi sedang belangsung media kartu pintar merupakan media kartu bergambar dan adanya kata-kata sederhana yang dimuat sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh peserta didik dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja.

Pada tahap kedua yaitu desain, pada tahap ini dilakukan perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes acuan patokan. Pemilihan media adalah hal yang penting untuk dilakukan dalam mengoptimalkan proses pengembangan bahan ajar di kelas. Media yang dipilih oleh peneliti ialah kartu pintar. Media yang dikembangkan menggunakan kertas art Cartoon 400 Gsm, merancang materi dan gambar yang ditampilkan pada art cartoon 400 Gsm menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian peneliti mengumpulkan materi menulis puisi yaitu terdapat pada tema pemandangan alam. Peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi dari buku, internet, dan sumber lainnya. Selanjutnya merancang media ini mempunyai beberapa komponen diantaranya yaitu, komponen gambar dan kata-kata pada sisi depan dan belakang kartu, komponen materi ditampilkan pada sisi depan dan belakang kartu, lalu peneliti membuat instrument penilaian terhadap media kartu pintar. Pada instrumen ahli

media terdiri dari 17 indikator dengan 3 aspek penilaian yaitu aspek penyajian media pembelajaran, aspek teks, dan aspek tampilan. Instrumen ahli materi terdiri dari 21 indikator dengan 8 aspek penilaian yaitu aspek komponen pembelajaran dan aspek komponen materi. Skor penilaian terhadap media ini menggunakan skala *Likert* dengan 5 kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak. Hasil perancangan beberapa kartu pintar berdasarkan materi menulis puisi dengan tema pemandangan alam.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti merancang media kartu pintar menggunakan aplikasi *Canva* tahap selanjutnya, melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi untuk dilakukan penilaian dan pemberian saran terhadap media kartu pintar dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media kartu pintar serta saran dan komentar untuk perbaikan media kartu pintar melalui uji kelayakan produk. Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media kartu pintar adalah kuantitatif sebagai data utama dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator. Validasi ialah tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sehingga media pembelajaran dikembangkan dengan kelayakan yang baik. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan Skala Likert. Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu pintar yang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi aspek fisik, penggunaan kartu pintar, dan bahasa. Penilaian validasi media produk bahan ajar ini dilakukan oleh dosen Universitas Islam Darul Ulum Lamongan yaitu Ibu Dr. Nisaul Barokati Selirowangi, M.Pd sebagai validator media dan Bapak Dr. H. Mustofa, M.Pd sebagai validator materi. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media kartu pintar oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

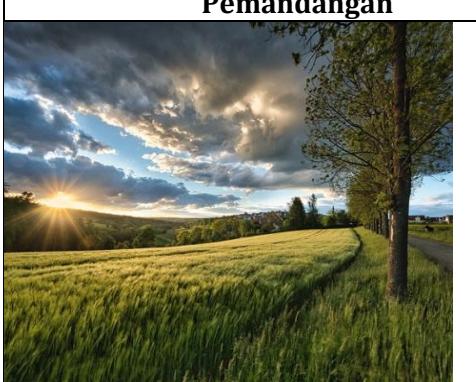
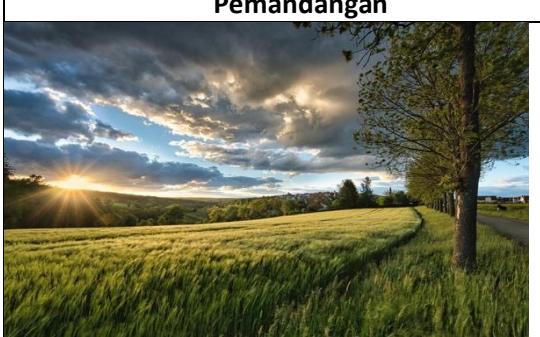
**Tabel 1 Hasil penilaian oleh ahli media terhadap kartu pintar**

Kriteria	Indikator	Sebelum Revisi			
		Penilaian Ahli Materi	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
Penyajian Media Pembelajaran	Daya tarik media pembelajaran	4	17	85%	Sangat Layak
	Kemudahan akses media pembelajaran	4			
	Interaksi dengan Pengguna	4			
	Kejelasan penggunaan bahasa	5			
Teks	Kualitas teks	4	26	86%	Sangat Layak
	Ketepatan kata	5			
	Keterbacaan teks	5			
	Ketepatan ukuran huruf	4			
	Ketepatan warna	4			
	Ketepatan jenis huruf	4			
Tampilan	Pemilihan latar ( <i>background</i> )	5	30	86%	Sangat Layak
	Pemilihan menu dalam bahan ajar	4			
	Tata letak gambar dan Tabel	5			
	Pemilihan warna	4			
	Kualitas gambar, animasi dan video	4			
	Pemilihan bentuk kartu	5			
	Tampilan <i>layout</i> dan desain bahan ajar secara keseluruhan tergolong baik	4			
<b>Jumlah Skor</b>		<b>73</b>	<b>257%</b>		
<b>Rata-rata Persentase</b>				<b>86%</b>	

**Tabel 2 Hasil penilaian oleh ahli media Setelah Revisi**

Kriteria	Indikator	Setelah Revisi			
		Penilaian Ahli Materi	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
Penyajian Media Pembelajaran	Daya tarik media pembelajaran	5	19	95%	Sangat Layak
	Kemudahan akses media pembelajaran	4			
	Interaksi dengan Pengguna	5			
	Kejelasan penggunaan bahasa	5			
Teks	Kualitas teks	4	28	93%	Sangat Layak
	Ketepatan kata	5			
	Keterbacaan teks	5			
	Ketepatan ukuran huruf	5			
	Ketepatan warna	5			
	Ketepatan jenis huruf	4			
Tampilan	Pemilihan latar ( <i>background</i> )	5	32	91%	Sangat Layak
	Pemilihan menu dalam bahan ajar	4			
	Tata letak gambar dan Tabel	5			
	Pemilihan warna	4			
	Kualitas gambar, animasi dan video	4			
	Pemilihan bentuk kartu	5			
	Tampilan <i>layout</i> dan desain bahan ajar secara keseluruhan tergolong baik	5			
<b>Jumlah Skor</b>		79	279 %	Sangat Layak	
<b>Rata-rata Persentase</b>			93%	Sangat Layak	

**Tabel 3 Perbedaan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi**  
**Tabel 3 Revisi Media Kartu Pintar**

Sebelum Revisi		Setelah Revisi			
<p style="text-align: center;"><b>Pemandangan</b></p>  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon</td> </tr> </table>		Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon	<p style="text-align: center;"><b>Pemandangan</b></p>  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon</td> </tr> </table>		Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon
Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon					
Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon					

<p style="text-align: center;"><b>Pemandangan</b></p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon</td> </tr> </table>	Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon	<p style="text-align: center;"><b>Pemandangan</b></p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon</td> </tr> </table>	Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon
Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon			
Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon			
<p style="text-align: center;"><b>Pemandangan</b></p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon</td> </tr> </table>	Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon	<p style="text-align: center;"><b>Pemandangan</b></p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon</td> </tr> </table>	Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon
Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon			
Awan Langit Gunung Biru Rumput Angin Udara Pohon			

Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media kartu pintar oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Hasil penilaian oleh ahli materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Sebelum Revisi			
			Penilaian Ahli Materi	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
1	Aspek Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	Apakah materi menulis puisi dengan menggunakan kartu pintar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan (misalnya, siswa dapat menulis puisi secara kreatif dan terstruktur)	5	15	100 %	Sangat Layak
		Apakah penggunaan kartu pintar dapat membantu siswa memahami langkah-langkah dalam menulis puisi	5			
		Apakah kartu pintar memberikan penjelasan yang jelas mengenai cara menulis puisi	5			
2	Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran	Apakah kartu pintar mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran	5	15		Sangat Layak
		Apakah siswa terlibat secara langsung dalam memilih kata atau konsep melalui kartu pintar untuk membuat puisi mereka sendiri	5			
		Apakah siswa merasa termotivasi untuk menulis puisi setelah menggunakan kartu pintar	5			
3	Kemudahan dalam	Apakah siswa dapat dengan mudah memahami cara menggunakan kartu pintar dalam kegiatan menulis puisi	5	14	93%	Sangat Layak

	Menggunakan Kartu Pintar	Apakah kartu pintar mudah dipahami tanpa memerlukan penjelasan yang terlalu rumit	4				
		Apakah kartu pintar memfasilitasi siswa dalam menulis puisi tanpa hambatan teknis atau kebingungan	5				
4	Kejelasan dan Keberagaman Kartu Pintar	Apakah kartu pintar yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami oleh siswa	5	15	100 %	Sangat Layak	
		Apakah kartu pintar mencakup kata-kata atau gambar yang beragam, yang dapat merangsang kreativitas siswa dalam menulis puisi	5				
		Apakah kartu pintar memberikan pilihan kata yang cukup bervariasi untuk menulis puisi dengan berbagai tema (misalnya, alam, perasaan, kehidupan sehari-hari)	5				
5	Kreativitas dan Ekspresi Siswa	Apakah penggunaan kartu pintar mendorong siswa untuk berekspresi secara kreatif dalam menulis puisi	5	15	100 %	Sangat Layak	
		Apakah siswa dapat menggabungkan kata-kata atau gambar dari kartu pintar untuk menciptakan puisi yang unik	5				
		Apakah siswa merasa bahwa kartu pintar memberikan mereka kebebasan untuk mengekspresikan perasaan atau ide mereka melalui puisi	5				
6	Penggunaan Media yang Mendukung (Visual dan Lisan)	Apakah kartu pintar menggunakan gambar, warna, atau simbol yang menarik dan mendukung pembelajaran menulis puisi	5	10	100 %	Sangat Layak	
		Apakah penggunaan kartu pintar yang berisi gambar atau kata-kata visual membantu siswa untuk memvisualisasikan ide-ide mereka dalam puisi	5				
7	Fleksibilitas dalam Menulis Puisi	Apakah kartu pintar memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk membuat puisi dengan berbagai gaya (misalnya, bebas, berirama, dengan rima, atau tanpa rima)	5	10	100 %	Sangat Layak	
		Apakah kartu pintar memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dengan bentuk dan gaya puisi yang berbeda	5				
8	Evaluasi Hasil Karya Siswa	Apakah ada cara untuk mengevaluasi puisi yang dihasilkan siswa menggunakan kartu pintar (misalnya, melalui penilaian terhadap kreativitas, penggunaan bahasa, struktur puisi)?	5	10	100 %	Sangat Layak	
		Apakah ada umpan balik yang konstruktif yang diberikan kepada siswa terkait dengan hasil puisi mereka	5				
9	Pengaruh Terhadap Minat Menulis Puisi	Apakah penggunaan kartu pintar membuat siswa lebih tertarik untuk menulis puisi	5	15	100 %	Sangat Layak	
		Apakah siswa merasa bahwa menulis puisi menggunakan kartu pintar adalah kegiatan yang menyenangkan dan menarik	5				
		Apakah kartu pintar meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menulis puisi	5				
Jumlah Skor				119	893 %	Sangat Layak	
Rata-rata Persentase					99%	Sangat Layak	

**Tabel 5 Penilaian Setelah Revisi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Setelah Revisi			
			Penilaian Ahli Materi	Skor Per Aspek	Skor %	Kriteria
1	Aspek Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	Apakah materi menulis puisi dengan menggunakan kartu pintar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan (misalnya, siswa dapat menulis puisi secara kreatif dan terstruktur)	5	15	100 %	Sangat Layak
		Apakah penggunaan kartu pintar dapat membantu siswa memahami langkah-langkah dalam menulis puisi	5			
		Apakah kartu pintar memberikan penjelasan yang jelas mengenai cara menulis puisi	5			
2	Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran	Apakah kartu pintar mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran	5	15	100 %	Sangat Layak
		Apakah siswa terlibat secara langsung dalam memilih kata atau konsep melalui kartu pintar untuk membuat puisi mereka sendiri	5			
		Apakah siswa merasa termotivasi untuk menulis puisi setelah menggunakan kartu pintar	5			
3	Kemudahan dalam Menggunakan Kartu Pintar	Apakah siswa dapat dengan mudah memahami cara menggunakan kartu pintar dalam kegiatan menulis puisi	5	15	100 %	Sangat Layak
		Apakah kartu pintar mudah dipahami tanpa memerlukan penjelasan yang terlalu rumit	5			
		Apakah kartu pintar memfasilitasi siswa dalam menulis puisi tanpa hambatan teknis atau kebingungan	5			
4	Kejelasan dan Keberagaman Kartu Pintar	Apakah kartu pintar yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami oleh siswa	5	15	100 %	Sangat Layak
		Apakah kartu pintar mencakup kata-kata atau gambar yang beragam, yang dapat merangsang kreativitas siswa dalam menulis puisi	5			
		Apakah kartu pintar memberikan pilihan kata yang cukup bervariasi untuk menulis puisi dengan berbagai tema (misalnya, alam, perasaan, kehidupan sehari-hari)	5			
5	Kreativitas dan Ekspresi Siswa	Apakah penggunaan kartu pintar mendorong siswa untuk berekspresi secara kreatif dalam menulis puisi	5	15	100 %	Sangat Layak
		Apakah siswa dapat menggabungkan kata-kata atau gambar dari kartu pintar untuk menciptakan puisi yang unik	5			
		Apakah siswa merasa bahwa kartu pintar memberikan mereka kebebasan	5			

		untuk mengekspresikan perasaan atau ide mereka melalui puisi					
6	Penggunaan Media yang Mendukung (Visual dan Lisan)	Apakah kartu pintar menggunakan gambar, warna, atau simbol yang menarik dan mendukung pembelajaran menulis puisi	5	10	100 %	Sangat Layak	
		Apakah penggunaan kartu pintar yang berisi gambar atau kata-kata visual membantu siswa untuk memvisualisasikan ide-ide mereka dalam puisi	5				
7	Fleksibilitas dalam Menulis Puisi	Apakah kartu pintar memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk membuat puisi dengan berbagai gaya (misalnya, bebas, berirama, dengan rima, atau tanpa rima)	5	10	100 %	Sangat Layak	
		Apakah kartu pintar memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dengan bentuk dan gaya puisi yang berbeda	5				
8	Evaluasi Hasil Karya Siswa	Apakah ada cara untuk mengevaluasi puisi yang dihasilkan siswa menggunakan kartu pintar (misalnya, melalui penilaian terhadap kreativitas, penggunaan bahasa, struktur puisi)?	5	10	100 %	Sangat Layak	
		Apakah ada umpan balik yang konstruktif yang diberikan kepada siswa terkait dengan hasil puisi mereka	5				
9	Pengaruh Terhadap Minat Menulis Puisi	Apakah penggunaan kartu pintar membuat siswa lebih tertarik untuk menulis puisi	5	15	100 %	Sangat Layak	
		Apakah siswa merasa bahwa menulis puisi menggunakan kartu pintar adalah kegiatan yang menyenangkan dan menarik	5				
		Apakah kartu pintar meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menulis puisi	5				
Jumlah Skor				120	900 %	Sangat Layak	
Rata-rata Persentase					100 %	Sangat Layak	

Pada tahap keempat yaitu implementasi ini meliputi pengiriman atau penggunaan produk media kartu pintar untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar atau yang melibatkan peserta didik. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi ini adalah dengan mempersiapkan pendidik untuk menggunakan hasil produk yang telah dikembangkan. Hasil respon pendidik mendapatkan tanggapan yang bagus dan positif. Respon ini dinilai oleh wali kelas V sekaligus pendidik kelas V SDN 3 Sendangrejo yaitu Ibu Syarifah Mudaim Ruhaya, S.Pd dengan muatan materi menulis puisi pada mata pelajaran Bahasa Indoneisa. Data hasil penelitian respon pendidik terhadap pengembangan media kartu pintar sebagai berikut :

**Tabel 6 Data Hasil Penilaian Respon Guru**

No	Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi sangat menunjang dengan adanya media kartu pintar					✓
2	Media kartu pintar memudahkan dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi					✓
3	Penggunaan media kartu pintar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai					✓
4	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan yang dicapai siswa dalam mengikuti pembelajaran					✓
5	Media kartu pintar menggunakan bahasa atau kata yang jelas dan mudah dipahami					✓
6	Penampilan gambar pada media jelas dan mudah dipahami					✓
7	Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					✓
8	Penyajian gambar pada media tidak menimbulkan penafsiran ganda/ambigu bagi siswa					✓
9	Media kartu pintar dapat membuat siswa termotivasi dan minat untuk belajar menulis puisi					✓
10	Penampilan media dapat membuat siswa tertarik untuk belajar menulis puisi					✓
Jumlah Skor		50				
Percentase Skor		100%				
Kategori		Sangat Layak				

Hasil penilaian dari respon pendidik terhadap media kartu pintar yang dikembangkan oleh peneliti dan memperoleh 100% untuk skor keseluruhan, yang artinya media kartu pintar tersebut mendapat kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran ini dapat diimplementasikan kepada para peserta didik untuk membangkitkan semangat dan menambah minat belajar terutama menulis puisi agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, praktis dan optimal.

Pada tahap kelima yaitu evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini hanya sampai penilaian respon guru terhadap media kartu pintar yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapat oleh peneliti tentang media kartu pintar sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi yang berjalan dengan baik, efektif, praktis dan optimal.

**Tabel 7 Data Presentase Kelayakan Media Kartu Pintar**

No	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1	Validator Ahli Media Sebelum Revisi	86%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Media Setelah Revisi	93%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Materi Sebelum Revisi	99%	Sangat Layak
4	Validator Ahli Materi Setelah Revisi	100%	Sangat Layak
5	Respon Guru	100%	Sangat Layak

### Pembahasan

Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan media kartu pintar. Berdasarkan teori pengembangan ADDIE oleh (Cahyadi, 2019:45) meliputi lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain),

*Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap awal yaitu analisis (*analysis*), dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajar yang sederhana. Namun pada proses pembelajaran disekolah masih mengandalkan buku paket dan tidak adanya penggunaan media yang menarik minat belajar siswa pada pembelajaran menulis puisi. Selanjutnya, tahapan analisis terhadap kebutuhan memerlukan media pembelajaran yaitu kartu pintar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Perancangan desain yang dimulai dengan memilih tema puisi, setelah merancang konsep, peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *Canva*. Selanjutnya, memuat gambar yang akan ditampilkan pada sisi depan media kartu pintar dan pemilihan kata sesuai materi yang berkaitan yang akan ditampilkan pada sisi depan dan belakang kartu pintar. Kemudian tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini media kartu pintar menggunakan aplikasi *Canva*. Pendesaian media ini dibuat dalam bentuk cetakan, dalam penyampaian materinya sederhana namun jelas, kemudian dari segi bahasa yang digunakan mudah diingat dan dipahami. Pada kartu pintar bergambar pemandangan berupa pegunungan dan hamparan sawah. Media ini dibuat dalam bentuk kartu yang dibuat dengan aplikasi *Canva* yang dapat disimpan dalam file JPG, PNG, PDF standar, maupun cetak PDF.

Setelah itu, pendesaian media ini dibuat dalam bentuk cetakan, dalam penyampaian materinya sederhana namun jelas, kemudian dari segi bahasa yang digunakan mudah diingat dan dipahami. Selanjutnya tahap implementasi (*implementation*) tahap ini dilakukannya promosi produk media kartu pintar agar bisa digunakan sebagai salah satu alat ajar dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak oleh ahli media, sangat layak oleh ahli materi, dan sangat layak oleh respon pendidik. Tahap ini juga bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran untuk menyempurnakan produk akhir pada media pembelajaran. Implementasi dalam penelitian ini sebagai upaya memberikan minat belajar dan memberikan manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan. Sejalan dengan teori karakteristik media kartu pintar yang efektif dari segi materi media ini sederhana dan jelas. evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapat oleh peneliti tentang media kartu pintar sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi yang berjalan dengan baik, efektif, praktis dan optimal.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media kartu pintar berbantuan aplikasi lumi dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran menulis puisi kelas V sekolah dasar. Dalam proses pengembangan media kartu pintar dapat menarik perhatian serta menimbulkan semangat dan imajinasi siswa kelas V SDN 3 Sendangrejo yang menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu: (*Analysis*) analisis masalah dan analisis kebutuhan. (*Design*) meliputi langkah-langkah pembuatan media. (*Development*) meliputi validasi ahli media dan ahli materi serta perevisian produk. (*Implementation*) pengisian lembar penilian angket respon terhadap media kartu pintar (*Evaluation*) meliputi hasil analisis kelayakan untuk memenuhi kualitas media. Berdasarkan hasil penilaian validator baik media maupun meteri mendapat kategori sangat layak dengan tanggapan yang positif karena media kartu pintar dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam menulis puisi. Penggunaan media kartu pintar hasil pengembangan yang telah dilakukan berjalan dengan efektif untuk pembelajaran menulis puisi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media kartu pintar dinyatakan praktis dan efektif yang didukung oleh respon guru terhadap penggunaan media kartu pintar yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata, sehingga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dalam menulis puisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bisarul Ihsan; Zuli Dwi Rahmawati. (2025). *Perkembangan Peserta Didik Bermuatan Karakter* (1st ed.). Delsmedia.  
 Diyati Masfufah, A. A., Mustofa, M., Marzuqi, I., & Ihsan, B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar

- Materi Teks Eksposisi dengan Pendekatan Kontekstual. *EDU-KATA*, 8(1). <https://doi.org/10.52166/kata.v8i1.2853>
- Fitriyani, N., Sutardi, & Arifin, Z. (2024). *Pengembangan Media Kartu Pantun Menggunakan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Pantura (Pantun Tua , Remaja , Anak ) Di Kelas V Sd Negeri 3 Deketkulon*. 1(2), 64–72.
- Fuadah, T., Sariban, & Sukowati, I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Narasi Berbasis Website Dengan Pendekatan Saintifik Siswa Kelas*. 1(1), 117–123. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/LISTRA/index>
- Ghoyali, S. Z. N., Ulfah, A., & Ihsan, B. (2025). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara Materi Biografi melalui Proyek Podcast*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Marzuqi, A., & Arifin, Z. (2024). *Efektivitas Pendekatan Konstruktivisme Pada Materi Literasi Berbasis Nilai Karakter Peserta Didik Kelas III SDN 2 Bakalrejo*. 1(1), 81–92.
- Mustofa, M., & Ihsan, B. (2021). PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DRAMA DENGAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA SMA NU-1 MODEL SUNGELEBAK KARANGGENENG LAMONGAN. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2). <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i2.1422>
- Nisa', L. Z., Mustofa, & Arifin, Z. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Model Discovery Learning Pada Topik Kalimat Efektif Bagi Siswa Kelas 4 Sd Negeri Kebet Lamongan. *LISTRA: Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 1(2), 8–15. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/LISTRA/index>
- Purnamasari, D. N., Sukowati, I., & Arifin, Z. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Dengan Media Kartu Pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V Sdn 1 Kalitengah Sugio. *HASTAPENA: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 69–80.
- Syafi, Sariban, & Irmayani. (2024). Pengembangan Media Menulis Cerita Fantasi Berbasis Android dengan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Siswa Kelas 8 di UPT SMP Negeri 2 Bangilan. *HASTAPENA: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(1), 33–41.