

## FITAMPU: INTEGRASI HEYZINE DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA KETERAMPILAN MENULIS PUISI KELAS IV

L.G. Andriananda<sup>1</sup>, H.K. Widyaningrum<sup>2</sup>, N. Samsiyah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas PGRI Madiun  
Jawa Timur, Indonesia

e-mail: [lady\\_2202101029@mhs.unipma.ac.id](mailto:lady_2202101029@mhs.unipma.ac.id)<sup>1</sup>, [heny@unipma.ac.id](mailto:heny@unipma.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nursamsiyah@unipma.ac.id](mailto:nursamsiyah@unipma.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Kebutuhan inovasi media pembelajaran penting untuk mengatasi rendahnya keterampilan menulis puisi siswa terkait kesulitan dalam menemukan ide, mengembangkan imajinasi, dan menuangkan gagasan ke dalam bentuk puisi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Fitampu (*Flipbook Interaktif Terampil Menulis Puisi*) berbasis Heyzine melalui model *Experiential Learning* untuk mendukung keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dilaksanakan di SDN Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan pada Januari–Juni 2026. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon pengguna, *pretest*, dan hasil evaluasi pembelajaran melalui *posttest*. Skor dihitung menggunakan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan persentase validasi ahli media sebesar 84,7% serta ahli materi dan bahasa sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Respon siswa dan guru masing-masing sebesar 95% dan 89% dengan kategori sangat baik. Media Fitampu melalui model *Experiential Learning* dinyatakan sangat layak digunakan dan mampu mendukung keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia; *Experiential Learning*; Fitampu; Heyzine; Keterampilan Menulis Puisi

### Abstract

*Innovative teaching materials are essential to address students' poor poetry writing skills, which stem from difficulties in generating ideas, developing their imagination, and expressing their thoughts in the form of poetry. This study aims to develop the Fitampu (Interactive Flipbook for Skilled Poetry Writing) based on Heyzine and utilising the Experiential Learning to support the poetry writing skill of 4th grade students. The method used was Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, conducted at SDN Sugihwaras 1 in Magetan Regency from January to June 2026. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, user response questionnaires, pretest, and learning evaluation results via posttest. Scores were calculated using a Likert scale. The research results showed that the expert validation percentage for the media was 84.7%, whilst that for subject matter and language experts was 98%, both categorised as "highly suitable". Student and teacher responses were 95% and 89% respectively, both categorised as "very good". The Fitampu media implemented through the Experiential Learning model, was deemed highly suitable for use and capable of supporting the poetry writing skills of 4th grade students.*

**Keywords:** Indonesian Language; *Experiential Learning*; Fitampu; Heyzine; Poetry Writing Skills

## PENDAHULUAN

Keterampilan menulis dapat diartikan sebagai keterampilan mengomunikasikan gagasan, informasi, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan saling berkaitan (Efendi et al., 2024). Keterampilan menulis berkembang melalui proses pembelajaran dan latihan yang berkelanjutan. Seiring siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih menulis melalui pembelajaran yang terstruktur, semakin terlihat pula peningkatan keterampilan menulis yang tercermin pada hasil karya tulis (Setyawati & Rustanta, 2022). Peningkatan tersebut tampak pada kemampuan teknis kebahasaan, perkembangan kemampuan berpikir

dan literasi siswa. Proses pembelajaran menulis berkontribusi terhadap perkembangan individu secara menyeluruh, baik dalam aspek kebahasaan seperti tata bahasa, kosakata, dan ejaan, maupun dalam kemampuan mengembangkan ide, menyusun argumen yang logis, serta membangun kebiasaan literasi yang mendukung aktivitas menulis kreatif (Yassin & Sood, 2024). Keterampilan menulis mencerminkan kualitas hasil tulisan yang dihasilkan, perkembangan kemampuan berpikir, dan kebiasaan literasi yang dimiliki siswa.

Menulis tidak hanya sekadar merangkai kata, tetapi juga mengorganisasi gagasan secara runtut dan bermakna sehingga dapat mendukung penguasaan aspek berbahasa lainnya serta memperkaya kosakata siswa (Sya & Lestari, 2025). Sebagai sarana pengembangan literasi, keterampilan menulis juga menjadi indikator kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan kaidah bahasa yang tepat (Alfino et al., 2023). Keterampilan menulis perlu dikembangkan secara berkelanjutan agar siswa mampu berbahasa secara efektif, kreatif, dan komunikatif. Namun berbagai tantangan masih ditemukan dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.

Media pembelajaran memiliki peran dalam membantu siswa memahami materi dan mengembangkan keterampilan menulis. Penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses menulis puisi di sekolah dasar masih terbatas sehingga pembelajaran cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kesempatan berlatih yang memadai (Liyawindari et al., 2023). Siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide, memulai tulisan, memilih diksi yang tepat, serta menyusun puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya pendampingan selama proses menulis, terbatasnya kesempatan berlatih, minimnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung, serta rendahnya budaya membaca (Syafira & Tresnawati, 2025; Yulianto & Iryani, 2023). Akibatnya puisi yang dihasilkan sering kali kurang sesuai dengan tema, memiliki pemilihan kata yang kurang tepat, dan gagasan yang dibuat belum di ungkapkan secara mendalam (Jannah et al., 2022; Rahmawati & Citrawati, 2023). Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah secara langsung diperlukan observasi.

Hasil observasi di SDN Sugihwaras 1 menunjukkan bahwa keterampilan menulis puisi siswa kelas IV masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga belum mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan ide, memilih diksi yang tepat, serta meningkatkan motivasi untuk menulis puisi (Prabowo & Cahyaningtyas, 2025). Pembelajaran yang diterapkan guru menggunakan model Discovery Learning lebih berfokus pada kegiatan menemukan dan menganalisis permasalahan secara mandiri, namun faktanya keterampilan menulis puisi memerlukan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual agar siswa dapat memperoleh inspirasi serta mengekspresikan gagasannya secara kreatif (Arifin et al., 2023). Anggapan bahwa menulis puisi merupakan kegiatan yang sulit dan kurang menarik turut menyebabkan motivasi siswa untuk mengeksplorasi gagasan menjadi rendah. Pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pembangun puisi masih terbatas sehingga mereka kesulitan menyesuaikan pilihan kata dengan tema yang ditentukan dan menghasilkan puisi yang terarah (Septiwi et al., 2024). Ketika diberikan tema bebas, sebagian siswa juga masih bingung dalam menuangkan pengalaman, gagasan, maupun perasaan ke dalam bentuk puisi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa platform Heyzine memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Pengembangan media oleh Hani (2025) berupa *E-Book* Interaktif berbasis Heyzine yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya, namun media yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan pada variasi menu dan inovasi fitur. Penelitian lain oleh Fayrianto & Purwati (2025) mengembangkan Big Book berbasis Heyzine untuk mendukung kemampuan membaca siswa kelas II, tetapi penerapannya belum dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil beberapa penelitian tersebut, Heyzine memiliki peluang untuk dioptimalkan sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Fitampu (Flipbook Interaktif

Terampil Menulis Puisi) berbasis Heyzine melalui model Experiential Learning untuk mendukung keterampilan menulis puisi siswa kelas IV.

## METODE

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian menggunakan R&D menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk sebelum digunakan secara luas (Okpatrioka, 2023). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena setiap tahap dalam model ini saling berkaitan dan berkesinambungan sehingga memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara bertahap, sistematis dan terstruktur (Rahayu, 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sugihwaras 1, Kabupaten Magetan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama enam bulan, yaitu mulai Januari hingga Juni 2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa terdiri atas 9 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitian didasarkan pada kondisi pembelajaran yang menunjukkan perlunya media yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide dan menuangkannya ke dalam bentuk puisi.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket kebutuhan, angket validasi kelayakan, angket respon pengguna, *pretest*, dan hasil evaluasi pengguna melalui *posttest* untuk mengetahui pemahaman serta keterampilan menulis siswa dalam menggunakan media Fitampu. Perhitungan skor yang digunakan pada angket, validasi, dan respon menggunakan Skala *Likert* 1-5. Hasil skor dari data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk diketahui persentasenya dengan rumus berikut.

$$V = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

V = Validasi ahli (nilai persentase)  
Jumlah skor = Total skor yang diperoleh  
Skor maksimal = Total skor maksimal yang diharapkan

Persentase hasil penilaian dari setiap validator digunakan untuk menentukan tingkat validitas media yang dikembangkan. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kelayakan media sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan perlu tidaknya dilakukan revisi sebelum media diimplementasikan. Berikut kategori kriteria kelayakan produk yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Kriteria Kelayakan Media

| Tingkat Pencapaian (%) | Kelayakan           |
|------------------------|---------------------|
| 0,00 – 20,00           | Sangat kurang layak |
| 21,00 – 40,00          | Kurang layak        |
| 41,00 – 60,00          | Cukup layak         |
| 61,00 – 80,00          | Layak               |
| 81,00 – 100,00         | Sangat layak        |

Penentuan tingkat kelayakan media Fitampu berbasis Heyzine mengacu pada hasil persentase yang diperoleh dari proses validasi ahli. Media dinyatakan memiliki kategori sangat layak apabila memperoleh skor persentase antara 81,00% sampai 100,00%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sugihwaras 1 adalah Kurikulum Merdeka. Temuan analisis juga menunjukkan bahwa keterampilan menulis puisi siswa kelas IV di SDN Sugihwaras 1 masih tergolong rendah. Penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Guru lebih banyak memanfaatkan buku ajar sebagai sumber belajar utama dan sesekali menggunakan kuis interaktif untuk mendukung pemahaman materi. Meskipun penggunaan kuis interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa, media tersebut belum secara optimal memfasilitasi proses pengembangan keterampilan menulis puisi yang memerlukan pengalaman belajar, eksplorasi ide, dan kegiatan praktik menulis secara bertahap. Karakteristik siswa kelas IV lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam pembelajaran ketika guru menggunakan media yang interaktif dengan visual menarik dan memadukan multimedia yang beragam. Hasil analisis menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mendukung keterampilan menulis puisi siswa, sehingga tahap perancangan dilakukan untuk menyusun komponen dan fitur media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Tahap perancangan dilakukan sebagai langkah awal dalam merumuskan desain media yang akan dikembangkan. Tahap ini merancang tujuan pembelajaran yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, materi puisi yang disesuaikan dengan kurikulum, alur pembelajaran yang mengintegrasikan model *Experiential Learning* dan menyusun *storyboard* media. *Storyboard* yang dibuat memuat desain tampilan, struktur navigasi, serta berbagai fitur pendukung yang akan dimuat dalam media Fitampu berbasis Heyzine.

Berdasarkan rancangan yang telah disusun, tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan seluruh komponen desain. Media Fitampu berbasis Heyzine dikembangkan dengan memuat materi puisi baru, gambar dan video pendukung, kuis interaktif berbasis Zep Quiz, dan terampil menulis berbasis Padlet. Seluruh komponen disesuaikan dengan kebutuhan media dan diintegrasikan dengan model *Experiential Learning*. Berikut tampilan dari media Fitampu berbasis Heyzine dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Fitampu Berbasis Heyzine

Setelah proses pengembangan selesai, produk divalidasi oleh dua validator yang terdiri atas ahli media serta ahli materi dan bahasa. Validasi oleh ahli media menggunakan angket yang memuat 17 indikator dengan skala *Likert* 1–5. Berdasarkan hasil penilaian, media Fitampu memperoleh skor 72 dari skor maksimal 85 sehingga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 84,7%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media Fitampu telah memenuhi kualitas tampilan, desain visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaiannya sebagai media pembelajaran.

Validasi oleh ahli materi dan bahasa dilakukan menggunakan angket yang terdiri atas 20 indikator dengan skala *Likert* 1–5. Penilaian meliputi aspek kelayakan isi, penyajian materi,

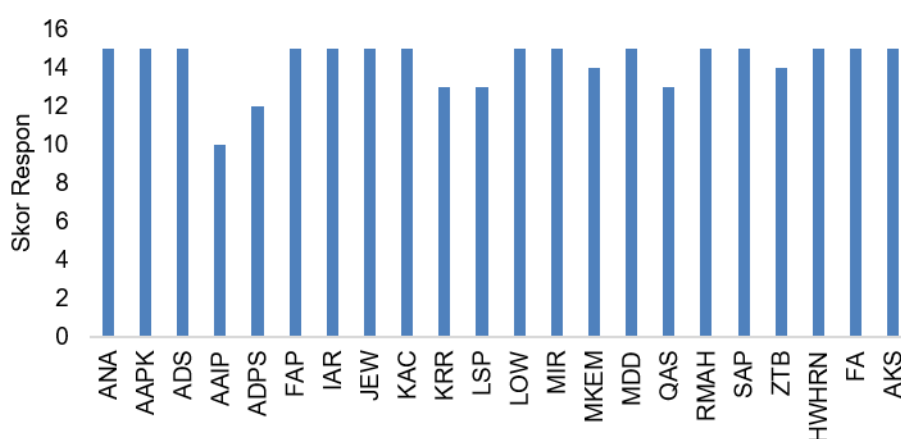
evaluasi pembelajaran, dan kesesuaian bahasa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media Fitampu memperoleh skor 98 dari skor maksimal 100 dengan persentase kelayakan sebesar 98%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Akumulasi persentase kelayakan dari kedua validator ahli selanjutnya disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Akumulasi Hasil Validasi Kelayakan Media Fitampu

| Validator Ahli    | Persentase | Kriteria Kelayakan |
|-------------------|------------|--------------------|
| Media             | 84,7%      | Sangat Layak       |
| Materi dan bahasa | 98%        | Sangat Layak       |
| Rata-rata skor    | 91,4%      | Sangat Layak       |

Hasil validasi gabungan dari kedua ahli menunjukkan persentase sebesar 91,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Fitampu berbasis Heyzine dinyatakan "Sangat Layak". Media Fitampu dapat dilanjutkan pada tahap implementasi yaitu uji coba kepada pengguna untuk mengetahui respon dari penggunaan media oleh guru dan siswa kelas IV SD.

Pada tahap implementasi, media Fitampu diujicobakan pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi dengan fokus keterampilan menulis menggunakan model *Experiential Learning*. Respon siswa terhadap media Fitampu berbasis Heyzine menunjukkan skor sebesar 314 dari skor maksimal 330 dengan persentase 95% dan termasuk kategori "Sangat Layak". Adapun rincian skor yang dapat dilihat pada gambar 2.

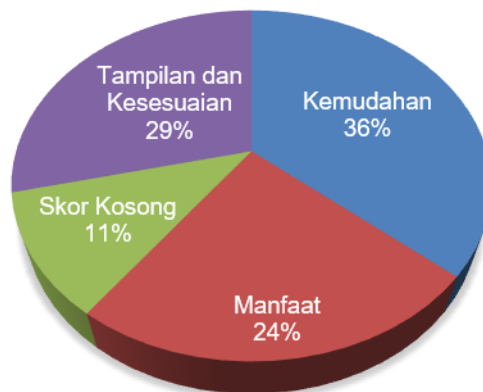


Gambar 2. Hasil Skor Angket Respon Siswa

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Fitampu memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan bermanfaat untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis puisi. Kemudahan akses melalui berbagai perangkat digital didukung oleh penggunaan Heyzine. Media Fitampu menyajikan materi, contoh puisi, gambar, video, dan aktivitas pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi puisi sekaligus melatih keterampilan menulis. Penerapan model *Experiential Learning* dalam media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengubah pengalaman pribadi menjadi sebuah puisi sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan menarik.

Respon guru terhadap media Fitampu diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru kelas IV SDN Sugihwaras 1 sebagai pengguna media dalam pembelajaran. Instrumen angket terdiri atas 16 indikator yang mencakup aspek tampilan dan kesesuaian, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dengan rentang penilaian skala 1–5. Hasil angket respon guru disajikan pada gambar 3.

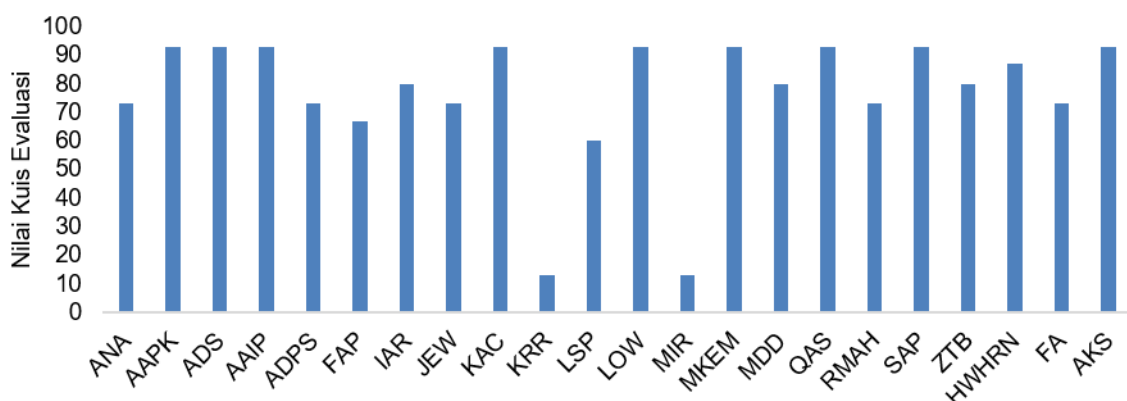
### Hasil Angket Respon Guru



Gambar 3. Hasil Angket Respon Guru

Respon guru memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil respon guru mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung keterampilan menulis puisi siswa dan pelaksanaan pembelajaran berbasis digital yang selaras dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Penggunaan Fitampu juga memanfaatkan fasilitas sekolah yang telah tersedia seperti Smart TV, jaringan internet, dan proyektor. Pemanfaatan teknologi digital melalui media Fitampu memberikan alternatif pembelajaran yang lebih bervariasi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian oleh Jamilah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media digital tidak hanya mendukung keterampilan menulis puisi siswa, tetapi juga mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif.

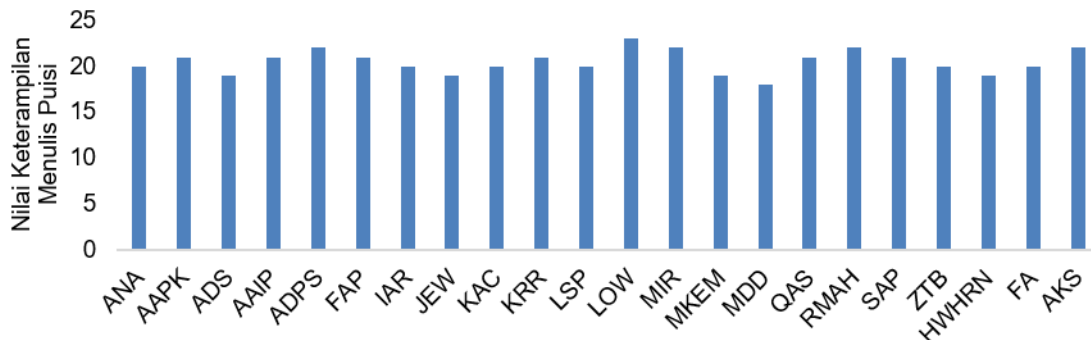
Tahap terakhir adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran menggunakan media Fitampu. Evaluasi dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu kuis interaktif berbasis Zep Quiz dan fitur terampil menulis berbasis Padlet. Kuis digunakan untuk mengukur penguasaan materi siswa dengan 15 butir soal yang terdiri atas 8 soal pilihan ganda, 4 soal benar-salah, dan 3 soal uraian singkat dengan skor maksimal 100. Adapun hasil evaluasi melalui kuis menyenangkan berbasis Zep Quiz yang disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Evaluasi Kuis Menyenangkan Media Fitampu

Nilai rata-rata kelas pada *pretest* sebesar 66 dan masih berada di bawah KKM. Setelah penggunaan media Fitampu, dilakukan *posttest* dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 76,4 dan telah melampaui nilai KKM. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Fitampu, siswa memperoleh capaian

pemahaman materi puisi yang lebih baik dibandingkan dengan hasil pembelajaran sebelumnya. Keterampilan menulis puisi juga dievaluasi melalui fitur terampil menulis berbasis Padlet dengan penilaian yang mencakup kesesuaian isi, pengungkapan perasaan, penggunaan diksi dan majas, kreativitas, serta struktur puisi, dengan skor maksimal 24. Adapun hasil evaluasi terampil menulis yang disajikan pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Evaluasi Terampil Menulis Media Fitampu

Rata-rata skor *pretest* keterampilan menulis puisi dalam penggunaan media Fitampu berada pada angka 15 dari skor maksimal 24. Setelah pembelajaran menggunakan media Fitampu, dilakukan *posttest* dan diperoleh rata-rata skor sebesar 20,5 dari skor maksimal 24. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa siswa mampu menulis puisi dengan baik melalui fitur Padlet pada media Fitampu. Fitur ini membantu siswa menuangkan pengalaman, ide, dan perasaan mereka ke dalam bentuk puisi secara lebih kreatif dan terstruktur.

Hasil pengembangan media Fitampu berbasis Heyzine menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran menulis puisi. Kesulitan dalam pembelajaran menulis puisi selama ini dialami oleh siswa terutama saat menemukan ide, memilih diksi yang tepat, dan menuangkan gagasan ke dalam bentuk puisi (Huda et al., 2025). Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang masih terbatas sehingga kegiatan belajar di kelas menjadi kurang menarik dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Try et al., 2022). Kehadiran media Fitampu memberikan alternatif pembelajaran yang lebih variatif melalui perpaduan materi, gambar, video, kuis interaktif, dan aktivitas menulis yang terintegrasi dalam satu platform digital.

Media yang digunakan guru umumnya berupa gambar ilustrasi dan video pembelajaran. Media digital seperti kuis berbasis Wordwall juga telah dimanfaatkan meskipun penggunaannya masih relatif jarang. Pemahaman tentang puisi yang rendah dapat dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Sejalan dengan hal tersebut, Zabidi (2020) menyatakan bahwa siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan melalui media pembelajaran digital yang interaktif. Penelitian oleh Taufik (2024) menyatakan bahwa Heyzine berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media yang menarik juga dapat mendorong siswa menemukan ide, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan motivasi dalam menulis. Pemanfaatan Heyzine dalam pengembangan media Fitampu memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah diakses (Nugroho et al., 2024). Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Aliana (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Heyzine mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui berbagai fitur digital interaktif. Media berbasis *flipbook* digital memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan berbagai elemen multimedia yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Amiyah et al., 2024).

Karakteristik utama media Fitampu terletak pada integrasi dengan model Experiential Learning dalam pembelajaran menulis puisi. Pengalaman pribadi memiliki peran penting karena dapat menjadi sumber inspirasi untuk menemukan tema, mengembangkan ide, dan

mengekspresikan perasaan (Gunadi et al., 2023; Saputra & Yuwana, 2025). Siswa tidak hanya mempelajari teori tentang puisi, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung dalam kegiatan menulis. Pembelajaran yang berpusat pada pengalaman memungkinkan siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam karena materi yang dipelajari memiliki keterkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Keberadaan fitur kuis menyenangkan dan terampil menulis juga menjadi salah satu faktor yang mendukung efektivitas media Fitampu. Kuis menyenangkan berbasis Zep Quiz berfungsi sebagai sarana evaluasi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena memadukan permainan (Widiastuti et al., 2021). Pemahaman siswa terhadap materi puisi dapat diukur secara mandiri melalui fitur yang tersedia pada media. Fitur terampil menulis yang terintegrasi dengan Padlet memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan gagasan, pengalaman, dan perasaan ke dalam bentuk puisi. Selain mendukung kegiatan menulis, penggunaan Padlet juga memungkinkan siswa mempublikasikan hasil karya mereka sehingga tercipta lingkungan belajar yang kolaboratif (Chamidah, 2022). Kondisi ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan menulis.

Hasil pengembangan media Fitampu berbasis Heyzine dengan model *Experiential Learning* menunjukkan bahwa perpaduan teknologi digital dan pembelajaran berbasis pengalaman mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Selain digunakan sebagai media penyampaian materi, Fitampu juga menjadi sarana yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengembangkan keterampilan menulis puisi. Dengan keunggulan media Fitampu berpotensi menjadi inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mengindikasikan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD.

## PENUTUP

Media Fitampu (*Flipbook* Interaktif Terampil Menulis Puisi) berbasis Heyzine merupakan inovasi media pembelajaran digital yang dapat mendukung keterampilan menulis puisi pada kelas IV SD. Kehadiran media ini menjadi alternatif solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui multimedia dalam Fitampu yaitu materi, gambar, video, kuis interaktif, dan aktivitas menulis yang disajikan secara terstruktur dan sistematis menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan mudah diakses oleh siswa. Keunggulan utama media Fitampu terletak pada integrasi model *Experiential Learning* yang memungkinkan siswa memanfaatkan pengalaman pribadi sebagai sumber inspirasi dalam menulis puisi. Siswa belajar berdasarkan pengalaman nyata melalui tahapan pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Melalui tahapan tersebut membuat pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi pengalaman, mengembangkan ide, dan mengekspresikan gagasan secara kreatif melalui karya puisi. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Melalui media Fitampu berbasis Heyzine diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis puisi. Pemanfaatan media yang dipadukan dengan model *Experiential Learning* dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman siswa. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang tersedia dalam media Fitampu untuk melatih kemampuan menemukan ide, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan gagasan secara kreatif melalui kegiatan menulis puisi. Bagi peneliti selanjutnya, media Fitampu berbasis Heyzine dapat dijadikan referensi pada pengembangan media berbasis Heyzine sehingga kebermanfaatan media Fitampu dalam mengindikasikan keterampilan berbahasa siswa dapat lebih optimal dan mendalam.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfino, Y., Ramadhanti, D., & Sari, A. W. (2023). *Hubungan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Keterampilan Menulis Teks Pidato Persuasif Siswa Kelas IX SMP Negeri 26 Padang*. 3(1), 64–79. <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i1.434>
- Aliana, A., Fransyaigu, R., & Aprilia, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic pada Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD Negeri 1 Kebun Lama Kota Langsa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(03), 211–228. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7998>
- Amiyah, W., Tifani, M., & Hardiana, A. N. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran Menulis Teks Biografi Kelas X. *Media DIDAKTIKA*, 10(02), 10–19. <https://doi.org/10.52166/didaktika.v10i2.7730>
- Arifin, I., Asdar, A., & Rahmania, R. (2023). Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Puisi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Pinrang. *Bosowa Journal of Education*, 4(1), 37–43. <https://doi.org/10.35965/bje.v4i1.3876>
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Caption. *Dharma Pendidikan*, 17(1), 83–94. <https://doi.org/10.69866/dp.v17i1.191>
- Efendi, R. J., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas Fase C. *An-Nuha : Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya Dan Sosial*, 11(2), 185–201. <https://doi.org/10.36835/annuha.v11i2.740>
- Fayrianto, N., & Purwati, P. D. (2025). Pengembangan Media Big Book Berbasis Web Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN Wonosari Bonang Demak. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 321–334. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22128>
- Gunadi, G., Prasetyo, T., Kurniasari, D., & Muhdiyati, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas dengan Metode Experiential Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2351>
- Hani, S., Ardianto, D., & Sukmanasa, E. (2025). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 331–356. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7272>
- Huda, N., Cahaya, N., & Alfianti, D. (2025). Keterampilan Menulis Puisi Bertema Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas X.2 Sma Muhammadiyah Martapura. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 15(1), 74–86. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v15i1.21805>
- Jamilah, K., Alatas, M. A., & Susanti, A. I. (2025). Inovasi Pembelajaran Digital Menulis Puisi melalui Media Canvapoet pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Pragaan Sumenep. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 8(3), 954. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107305>
- 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. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 121–126. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/59>

- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>
- Nugroho, C. I., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Pengembangan Eduvane (E-Modul Canva Dan Heyzine) Pada Materi Fakta Dan Opini Di Kelas V SDN 011 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 534–548. <https://doi.org/10.36277/basataka.v7i2.484>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prabowo, M. P., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Analisis Kesulitan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V SDN Sanggarahan. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v10i1.6776>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- 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>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Saputra, R. R., & Yuwana, S. (2025). Proses Kreatif Penciptaan Antologi Puisi Cursed Poetry Berbasis Pengalaman Sosial. *JURNAL SAPALA*, 12(1), 125–135. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-sapala/article/view/68324>
- Septiwi, E., Kuntarto, E., & Risdalina. (2024). Aspek-Aspek Penyebab Kesulitan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 511–525. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18807>
- Setyawati, R. K., & Rustanta, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Menulis Opini dan Berita bagi Staf dan Kontributor Majalah. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 3(1), 58–73. <https://doi.org/10.36914/7byf3z12>
- Sya, M. F., & Lestari, F. I. (2025). Kesulitan Peserta Didik dalam Membaca, Menulis, dan Memahami Struktur Tulisan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Karimah Tauhid*, 4(7), 4974–4983. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i7.18798>
- Syafira, R. R. J., & Tresnawati, N. (2025). Problematika dan Upaya dalam Mendorong Budaya Literasi Membaca pada Siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 396–412. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25742>
- Taufik, Ismail, Imansyah, M. N., & Kasmita, M. P. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di SMP Negeri 2 Woja. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 684–691. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2731>

- Try, N., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 280–289. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.274>
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>
- Yassin, M., & Sood, M. (2024). Implementing Genre Based Approach to Improve Students' Writing Skill at EFL Students in Indonesia. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 6(1), 101–111. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v6i1.8660>
- Yulianto, H., & Iryani, I. (2023). Pendampingan Asesmen Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada SMAN 13 Takalar. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 488–503. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v6i3.1769>