YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.6380

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* EMOSA PANDADI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN LITERASI MENULIS PANTUN SISWA KELAS V SD

Development of the EMOSA PANDADI Flipbook as an Interactive Learning Medium to Enhance Pantun Writing Literacy of Fifth Grade Primary School Students

Rani Setiawaty[1], An Nissa Rizki Ramadhina[2], Melia Hansa Cordelia Tabina[3], Aldino Khoirozadit Taqwa[4]
Universitas Muria Kudus
rani.setiawaty@umk.ac.id; 202233162@std.umk.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 12, 2025	Jun 8, 2025	Jun 20, 2025	Jun 25, 2025

Abstract

The low ability of primary school students to write *pantun* (traditional Indonesian poetry) remains a major issue, primarily due to a lack of understanding of *pantun* structure and rules, the dominance of conventional teaching methods, limited use of interactive media, and minimal integration of local values into learning materials. This study aims to develop and evaluate the feasibility of an interactive digital learning medium named EMOSA PANDADI (*E-Modul Sastra Pantun dengan Kearifan Lokal Purwodadi*) to enhance *pantun* writing literacy among fifth-grade students. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was conducted by subject matter and media experts, along with practicality testing by teachers and students. Validation results indicate that the media is highly feasible, with an average score of 4.6 from content experts and 4.2 from media experts. Teacher

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

responses yielded an average score of 4.5, while student learning outcomes improved from a pretest score of 58 to a posttest score of 86, with an N-Gain value of 0.66, categorized as moderate to high. Students also responded very positively, with an average score of 4.5. The study concludes that the EMOSA PANDADI flipbook is both effective and suitable for use in Indonesian language instruction, particularly in *pantun* writing. The media not only improves learning outcomes but also fosters literacy enthusiasm through an interactive, enjoyable, and culturally grounded approach, making it highly relevant for promoting independent learning and strengthening student character.

Keywords: Interactive Learning Media; Digital Flipbook; EMOSA PANDADI; *Pantun* Writing; Indonesian Literacy

Abstrak: Rendahnya kemampuan menulis pantun di kalangan siswa sekolah dasar menjadi permasalahan utama yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap struktur dan kaidah pantun, dominasi metode pembelajaran konvensional, minimnya media interaktif, serta rendahnya integrasi nilai-nilai lokal dalam materi ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis digital bernama EMOSA PANDADI (E-Modul Sastra Pantun dengan Kearifan Lokal Purwodadi) guna meningkatkan literasi menulis pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak, dengan skor rata-rata 4,6 dari ahli materi dan 4,2 dari ahli media. Respon guru terhadap penggunaan media ini memperoleh skor rata-rata 4,5, sedangkan hasil belajar siswa meningkat dari nilai *pretest* 58 menjadi *posttest* 86, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,66 dalam kategori sedang menuju tinggi. Siswa juga memberikan respon sangat positif dengan skor rata-rata 4,5. Penelitian ini menyimpulkan bahwa flipbook EMOSA PANDADI efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis pantun. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun semangat literasi melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis budaya lokal, serta relevan untuk mendukung pembelajaran mandiri dan penguatan karakter siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Flipbook Digital; EMOSA PANDADI; Menulis Pantun; Literasi Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar memiliki peran sentral dalam membentuk kompetensi literasi peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi upaya untuk menjadikan siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa Indonesia baik secara lisan ataupun tertulis (Astuti et al., 2023). Secara umum, bahasa memiliki beberapa fungsi penting, yaitu sebagai sarana untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, sebagai

media untuk menjalin serta menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial, dan sebagai alat utama dalam proses komunikasi (Setiawaty et al., 2024). Salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai adalah keterampilan menulis, termasuk menulis karya sastra seperti pantun (Sapitri et al., 2024).

Pantun berasal dari kata "Panuntun" dalam bahasa Minangkabau, yang berarti petuntun, dan merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat populer di seluruh bahasa nusantara (Maulina, 2015). Mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V mencakup keterampilan menulis pantun (Utami & Madiun, 2024). Pantun merupakan bentuk puisi lama yang terikat oleh rima dan memiliki aturan baku dalam strukturnya. Meski demikian, dalam praktik pembelajaran di kelas, kegiatan menulis pantun sering kali kurang mendapat perhatian serius dan cenderung diajarkan secara konvensional, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan mengembangkan kreativitas mereka (Hafida & Mukhlishina, 2023).

Realitas di SD 1 Panjang, pada tanggal 25 April 2025 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim interaksi menjadi salah satu faktor rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis sastra. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan, tanpa dukungan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi dan kesulitan dalam mengekspresikan gagasan mereka ke dalam bentuk pantun yang sesuai dengan kaidah. Hal ini mengindikasikan perlunya pembaruan dalam strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar yang variatif (Putri et al., 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pembelajaran berbasis media digital mulai menjadi pilihan strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini tidak akan terlepas dengan teknologi (Anam et al., 2021). Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi ajar dan minat peserta didik. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar secara lebih mandiri, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing (Widodo & Hardini, 2024). Media pembelajaran yang baik dan menarik dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar, hal ini mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik (Setiawaty, 2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra, khususnya pantun, menjadi peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Permasalahan yang ditemukan di SD 1 Panjang, pada tanggal 25 April 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran menulis pantun belum optimal. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyusun pantun sesuai dengan struktur yang benar, seperti dalam menentukan rima dan menyusun sampiran serta isi secara tepat. Selain itu, kegiatan menulis pantun selama ini cenderung diajarkan secara konvensional tanpa media pendukung yang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi dan pasif dalam proses belajar (Azizah, 2023). Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa inovasi media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun secara kreatif dan sesuai kaidah bahasa.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis pantun, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah *flipbook* digital, yaitu buku elektronik interaktif yang menyajikan materi secara visual dan menarik. *Flipbook* tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga dapat diperkaya dengan gambar, audio, video, dan animasi yang mampu merangsang minat belajar siswa. Dengan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep pantun serta terdorong untuk berlatih menulis secara kreatif dan menyenangkan (Nurfadhillah & Rosnaningsih, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Lebu et al., 2020) bertujuan untuk menganalisis kemampuan menulis pantun siswa kelas V SD dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 26 siswa, hanya 30,76% yang memiliki kemampuan menulis pantun dalam kategori sangat baik, sementara sisanya tersebar pada kategori baik, cukup, kurang, hingga gagal, dengan rata-rata nilai 70. Faktor penyebab rendahnya kemampuan ini antara lain kurangnya pemahaman siswa terhadap struktur pantun, kurang menariknya isi, serta lemahnya pemilihan diksi. Penelitian ini menyarankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, hasil analisis ini akan dikembangkan dalam bentuk *flipbook* EMOSA PANDADI (E-Modul Sastra Pantun Dengan Kearifan Lokal Purwodadi)sebagai media pembelajaran inovatif untuk membantu siswa memahami dan menulis pantun secara kreatif dan menyenangkan.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *flipbook* EMOSA PANDADI sebagai sarana pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan literasi siswa dalam menulis pantun. Fokus diarahkan pada bagaimana media ini dapat membantu siswa memahami struktur pantun, mengenali ciri-cirinya, serta

mendorong mereka untuk berlatih menulis secara mandiri dan menyenangkan. Flipbook ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan latihan-latihan yang sistematis dan interaktif yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini sekaligus bertujuan untuk menilai keefektifan media melalui validasi ahli, uji coba kepraktisan, dan pengukuran hasil belajar siswa.

Literasi menulis pantun siswa dalam penelitian ini akan diukur berdasarkan indikator-indikator yang mencerminkan keterampilan menulis secara menyeluruh. Indikator tersebut meliputi: (1) ketepatan struktur pantun yang terdiri dari sampiran dan isi, (2) keterikatan rima akhir dengan pola a-b-a-b, (3) pemilihan diksi yang menarik dan sesuai dengan tema, serta (4) kesesuaian isi pantun dengan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Dengan memperhatikan indikator tersebut, *flipbook* EMOSA PANDADI diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara rendahnya kemampuan siswa dan kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik serta bermakna.

Sebagai bentuk pengembangan dari media digital interaktif, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran yang dinamakan *Flipbook* EMOSA PANDADI. EMOSA PANDADI (E-Modul Sastra Pantun Dengan Kearifan Lokal Purwodadi) adalah media penunjang untuk siswa kelas 5 SD yang menyajikan materi pantun secara sederhana dan menyenangkan. Dilengkapi dengan gambar khas daerah Purwodadi, media ini memudahkan anak mengenal budaya lokal sekaligus berlatih membuat dan memahami pantun.

Dengan fokus pada latihan soal, modul ini dirancang untuk mendorong keaktifan belajar baik di sekolah maupun di rumah. *Flipbook* ini dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami struktur pantun, mengenali jenis-jenisnya, serta mempraktikkan penulisan pantun sesuai dengan kaidah yang berlaku. Penyajian materi dalam *flipbook* dilakukan secara sistematis dan interaktif, mulai dari pengenalan, contoh, hingga latihan yang dapat dikerjakan langsung oleh siswa.

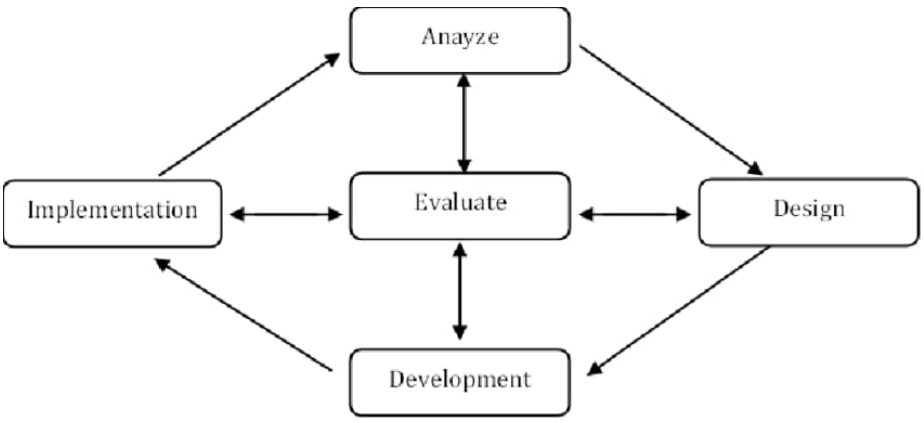
Flipbook EMOSA PANDADI juga mendukung prinsip pembelajaran *student centered leraning*, di mana siswa menjadi subjek aktif dalam kegiatan belajar. Dengan adanya fitur interaktif dan tampilan visual yang menarik, siswa terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, serta mempermudah proses internalisasi keterampilan menulis pantun. Guru pun dapat berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa, bukan hanya sebagai sumber informasi tunggal.

Penerapan *flipbook* sebagai media pembelajaran tidak hanya menawarkan kemudahan dalam penyampaian materi, tetapi juga menjawab tantangan pembelajaran sastra di era digital. Siswa yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari akan lebih cepat beradaptasi dan merasa nyaman ketika belajar melalui media digital. Oleh karena itu, pemanfaatan *Flipbook* EMOSA PANDADI diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa secara signifikan.

Media pembelajaran interaktif bernama EMOSA PANDADI (E-Modul Sastra Pantun Dengan Kearifan Lokal Purwodadi), yang dirancang khusus untuk mendukung keterampilan menulis pantun bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Media ini menyajikan materi pantun secara sistematis dengan elemen visual, audio, dan latihan interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan EMOSA PANDADI sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi menulis pantun siswa kelas V SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu proses atau langkah-langkah untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada (Judijanto et al., 2024). Konsep ini mencakup berbagai metode penelitian untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektivitasannya. Model ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima tahap, yakni analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi) (Cahyadi, 2019).



Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE Tegeh et al (2014)

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran sastra pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. Hasil observasi yang dilakukan di SD 1 Panjang menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan mengonstruksi pantun sesuai struktur dan kaidah bahasa, serta rendahnya motivasi akibat metode pembelajaran konvensional yang minim media interaktif. Oleh karena itu, dilakukan analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan materi ajar untuk merancang media interaktif EMOSA PANDADI. Media ini dikembangkan berbasis teknologi digital dengan visual dan audio menarik, serta dilengkapi dengan instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket kepraktisan, pretest, dan posttest.

Pengembangan dilanjutkan dengan mewujudkan desain menjadi aplikasi EMOSA PANDADI yang divalidasi oleh ahli materi dan media, menunjukkan hasil sangat valid. Revisi dilakukan pada antarmuka dan konten berdasarkan masukan validator. Implementasi media dilakukan melalui uji coba skala kecil dan besar dalam pembelajaran menulis pantun, melibatkan guru dan siswa secara aktif. Evaluasi menyeluruh dari pretest, posttest, dan angket menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis pantun serta respons positif terhadap media (Mukminin & dkk, 2022).

Dalam proyek pengembangan ada dua kategori data yang digunakan yakni data kuantitatif dan kualitatif (Setiawaty, 2025). Umpan balik berupa kritik, saran, dan komentar terhadap karya yang dihasilkan termasuk dalam jenis data kualitatif, sedangkan hasil pengisian kuesioner menghasilkan data kuantitatif. Kedua jenis data ini saling melengkapi dalam memberikan gambaran menyeluruh terhadap penilaian, dan berikut disajikan pedoman untuk melakukan penilaian tersebut.

Tabel 1. Pedoman Penskoran

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

Penilaian keterampilan menulis pantun siswa menggunakan pedoman penskoran dengan rentang nilai 1 hingga 5. Skor 1 hingga 2 mencerminkan kategori sangat kurang hingga kurang baik, menunjukkan siswa belum mampu memenuhi kriteria dan masih memerlukan bimbingan intensif. Skor 3 menunjukkan kategori cukup, di mana siswa mulai berusaha namun hasilnya belum maksimal. Skor 4 dan 5 termasuk kategori baik hingga sangat baik,

yang menunjukkan bahwa siswa telah mampu menulis pantun dengan tepat, kreatif, dan sesuai kaidah.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai instrumen, seperti lembar observasi, kuesioner untuk instruktur dan siswa, serta penilaian kelayakan oleh validator. Instrumen kuesioner digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran, sementara wawancara dengan validator turut menjadi bagian dari proses evaluasi. Validator dalam hal ini adalah Ibu Nor Hidayah, S.Pd, guru kelas 5 di SD 1 Panjang. Langkah berikutnya mencakup penerapan metode analisis data serta pengumpulan informasi dari berbagai sumber, termasuk uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Nilai-nilai yang diperoleh kemudian diolah berdasarkan skor yang didapat untuk dianalisis lebih lanjut.

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

Keterangan:

P= presentase kelayakan atau kualitas media

Setelah memperoleh hasil evaluasi dari masing-masing validator, langkah selanjutnya adalah menerapkan perhitungan dengan menggunakan algoritma untuk menghitung nilai rata-rata. Perhitungan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai tingkat kelayakan berdasarkan penilaian yang telah diberikan.

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

Keterangan:

X= Hasil rata-rata

Konversi berikut disusun berdasarkan data kuantitatif yang telah dikumpulkan melalui perhitungan menggunakan rumus yang telah dijelaskan sebelumnya.

Tabel 2. Kriteria Nilai Validasi Ahli

Rata-rata	Kriteria	Kesimpulan
$X \leq 1{,}8$	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan
$1{,}8 < X \leq 2{,}6$	Kurang	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan
$2{,}6 < X \leq 3{,}4$	Cukup	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
$3{,}4 < X \leq 4{,}2$	Baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan
$X > 4{,}2$	Sangat Baik	Dapat dijadikan contoh

(Setiawaty et al., 2024)

Tabel tersebut menunjukkan kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor validasi dari para ahli terhadap suatu produk atau media. Jika skor rata-rata kurang dari atau sama dengan 1,8, maka media tersebut masuk kategori "Sangat Kurang" dan dinyatakan belum dapat digunakan. Skor antara 1,8 hingga 2,6 dikategorikan "Kurang" dan media dapat digunakan dengan banyak perbaikan, sedangkan skor antara 2,6 hingga 3,4 masuk kategori "Cukup" dan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan. Apabila nilai berkisar antara 3,4 hingga 4,2 termasuk kategori "Baik" dan dapat digunakan tanpa perbaikan, sedangkan skor lebih dari 4,2 dikategorikan "Sangat Baik" dan dapat dijadikan contoh.

Untuk menentukan keefektifan media pembelajaran EMOSA PANDADI dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun, digunakan tiga indikator utama, yaitu:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Aspek yang Dinilai	**Indikator Keefektifan**	**Kriteria penilaian**
Peningkatan hasil belajar siswa	Selisih nilai pretest dan posttest	N-Gain > 0,30 = Efektif (kategori sedang atau tinggi)
Respon pengguna (guru dan siswa)	Rata-rata skor angket respon	Skor ≥ 4,0 (kategori Baik atau Sangat Baik)
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Nilai validasi ahli materi dan media	Rata-rata > 4,2 (kategori Sangat Baik), serta selaras dengan kompetensi dasar kurikulum

(Widodo & Hardini, 2024)

Ketiga aspek tersebut digunakan secara terpadu untuk menilai apakah media pembelajaran EMOSA PANDADI efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis pantun di kelas V SD.

Tabel 4. Kriteria N - Gain

Nilai N - Gain	**Kriteria**
$0{,}00 < g \leq 0{,}30$	Rendah
$0{,}30 < g \leq 0{,}70$	Sedang
$0{,}70 < g \leq 1{,}00$	Tinggi

(Sukarelawan et al., 2024)

Tabel tersebut menyajikan kriteria efektivitas peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain. Nilai N-Gain (g) yang berada pada rentang lebih dari 0,00 hingga kurang dari atau sama dengan 0,30 termasuk dalam kategori rendah. Jika nilai N-Gain berada antara lebih dari 0,30 hingga kurang dari atau sama dengan 0,70, maka dikategorikan sedang. Sementara itu, nilai N-Gain yang lebih dari 0,70 hingga 1,00 masuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

HASIL

Sebelum menyajikan hasil uji coba media pembelajaran, penting untuk mengenalkan terlebih dahulu media utama yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu EMOSA PANDADI. EMOSA PANDADI merupakan singkatan dari E-Modul Sastra Pantun dengan Kearifan Lokal Purwodadi. Media ini dirancang dalam bentuk *flipbook* digital interaktif yang memadukan unsur sastra pantun dengan muatan budaya lokal. Kehadiran EMOSA PANDADI diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran menulis pantun yang selama ini dirasa monoton dan kurang membangkitkan minat siswa. Dengan mengintegrasikan konten visual yang menarik, audio interaktif, dan materi yang sistematis, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter budaya daerah bagi siswa sekolah dasar. Sebelum memasuki pembahasan hasil validasi dan uji efektivitas media ini, berikut ditampilkan beberapa tampilan visual dari media EMOSA PANDADI.



Gambar 2. Media EMOSA PANDADI



Gambar 3. Tampilan Dalam Media EMOSA PANDADI

Media pembelajaran EMOSA PANDADI merupakan alat bantu berbasis permainan ular tangga yang dirancang secara menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa. Tampilan isi media ini menyajikan materi mengenai pengertian pantun dan struktur pantun secara visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

1. Hasil Validasi Ahli Media

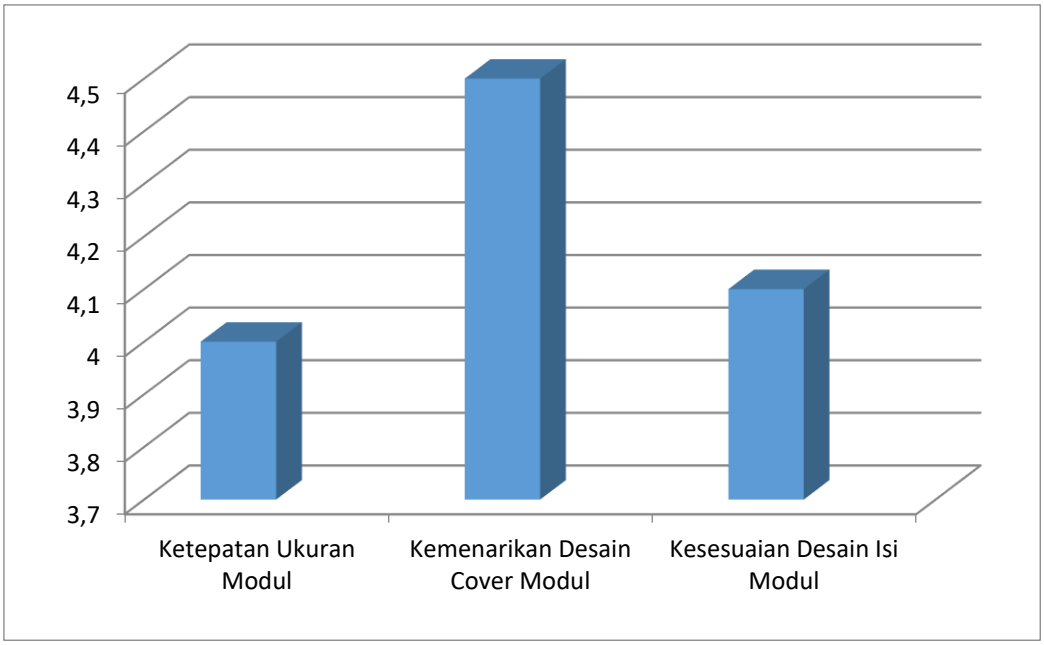
Pendekatan media *flipbook* EMOSA PANDADI telah divalidasi oleh ahli media melalui kolaborasi dengan guru berinisial A.R.T yang mengajar di SD Negeri 1 Soco. Skor total dari hasil validasi oleh ahli materi adalah 55 dari total skor maksimal 65. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 84%. Berdasarkan persentase tersebut, media dikategorikan sangat layak digunakan. Tabel berikut menyajikan sejumlah rekomendasi perbaikan dari hasil validasi tersebut.

Tabel 5. Saran Perbaikan Ahli Media

No	Aspek	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1	Desain Isi Modul	Spasi antar baris pada teks belum tertata secara sistematis	Spasi antar baris pada teks sudah diperbaiki sesuai dengan standar teks normal
2	Desain Kulit Modul (Cover)	Terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	Mengurangi penggunaan kombinasi jenis huruf

Ahli media memberikan masukan terhadap aspek desain isi modul, khususnya mengenai spasi antar baris teks yang dinilai belum tertata dengan baik. Setelah dilakukan revisi, spasi antar baris pada teks telah disesuaikan dan tampil lebih rapi sesuai standar teks normal. Selain itu, pada desain kulit modul, penggunaan kombinasi jenis huruf yang terlalu banyak juga menjadi catatan penting. Perbaikan dilakukan dengan mengurangi variasi huruf agar tampilan lebih konsisten dan mudah dibaca.

Aspek Keakuratan Media



Gambar 4. Hasil Validasi Aspek Keakuratan Media

Hasil penelitian berdasarkan Gambar 4 menunjukkan bahwa aspek keakuratan media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,2 dari total skor maksimal 5. Dengan demikian, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Aspek keakuratan yang dinilai oleh verifikator mencakup beberapa komponen penting, seperti ketepatan ukuran modul, kesesuaian desain sampul (*cover*), dan kecermatan isi modul. Ketepatan ukuran modul merujuk pada sejauh mana dimensi media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Desain sampul dinilai dari segi daya tarik visual, keterbacaan, serta relevansi dengan tema materi. Sementara itu, kecermatan isi modul mengacu pada ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Dengan terpenuhinya ketiga aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi standar keakuratan dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan oleh seorang guru berinisial M yang berasal dari SD Negeri 1 Soco. Berdasarkan hasil validasi tersebut, total skor yang diperoleh adalah 70 dari skor maksimal 75, yang setara dengan persentase kelayakan sebesar 93%. Persentase

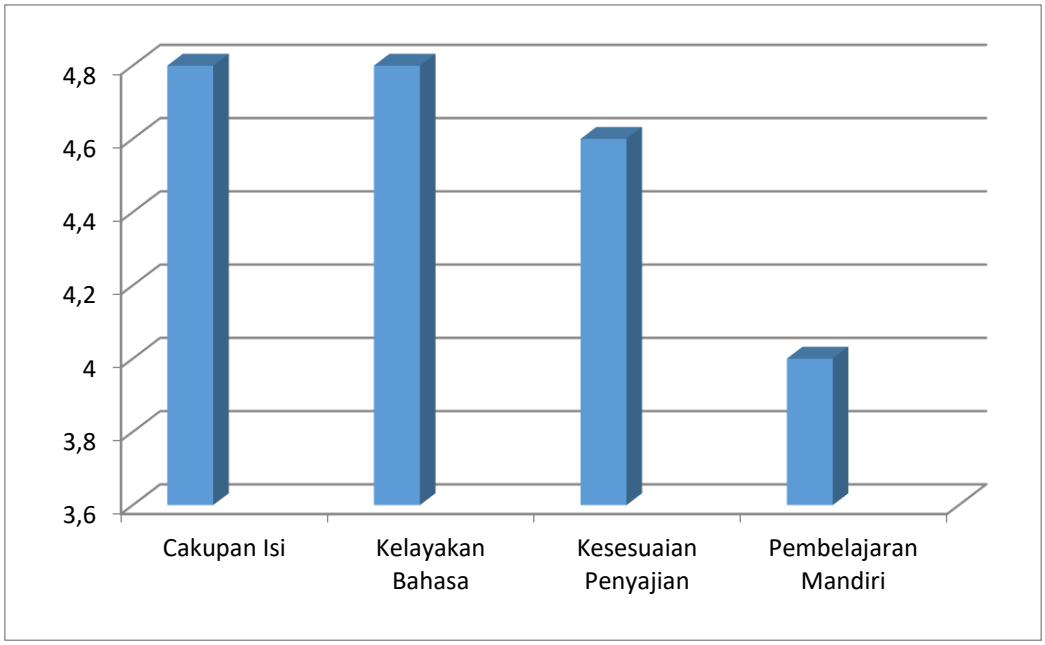
ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* EMOSA PANDADI berada dalam kategori sangat layak digunakan. Penilaian ini mencerminkan kualitas materi yang disajikan dalam media, baik dari segi isi, struktur penyampaian, keterpaduan dengan kompetensi dasar, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V. Validasi juga mencakup aspek kebahasaan, kelengkapan informasi, dan ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam mendukung pemahaman materi. Kesimpulan dari hasil validasi menyatakan bahwa media *flipbook* EMOSA PANDADI pada materi penulisan pantun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai sangat baik secara substansi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, media ini tidak hanya sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat dijadikan sebagai contoh atau referensi dalam pengembangan media pembelajaran sejenis.

Tabel 6. Saran Perbaikan Ahli Materi

No	Aspek	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1	Kelayakan Kebahasaan	Masih terdapat kalimat yang menimbulkan makna ganda	Kalimat yang digunakan sudah direvisi sehingga tidak menimbulkan makna ganda
2	Penyajian	Sebagian contoh soal belum sesuai dengan materi	Semua contoh soal sudah direvisi sesuai dengan materi (sesuai masukan)

Ahli materi memberikan saran perbaikan pada aspek kelayakan kebahasaan karena ditemukan kalimat yang menimbulkan makna ganda. Setelah direvisi, kalimat-kalimat tersebut telah diperbaiki sehingga tidak lagi menimbulkan ambiguitas. Selain itu, pada aspek penyajian, sebagian contoh soal dinilai belum sesuai dengan materi yang disampaikan. Perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan semua contoh soal agar relevan dan selaras dengan materi, sesuai dengan masukan dari ahli.

Aspek Materi



Gambar 5. Hasil Validasi Aspek Materi

Berdasarkan data yang ditampilkan pada Gambar 5, dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap aspek materi dalam media pembelajaran menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,6 dari skor maksimal 5. Nilai ini mencerminkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yang berarti bahwa aspek materi dinilai sangat baik dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian tersebut mencakup berbagai komponen penting, seperti cakupan isi, kelayakan penggunaan bahasa, kesesuaian penyajian materi, serta dukungan terhadap pembelajaran mandiri. Cakupan isi dinilai telah mencerminkan seluruh indikator kompetensi dasar yang relevan, dengan informasi yang lengkap, akurat, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Aspek kebahasaan menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah komunikatif, mudah dipahami, serta sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dari sisi penyajian, struktur dan alur materi disusun secara sistematis, menarik, dan mampu mempertahankan minat belajar siswa. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran mandiri karena dirancang dengan tampilan yang interaktif, memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada guru. Oleh karena itu, aspek materi dalam media *flipbook* EMOSA PANDADI ini dinyatakan sangat layak sebagai sarana pendukung pembelajaran, khususnya untuk jenjang sekolah dasar.

Tabel 7. Hasil Nilai Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Nilai	Kategori
Ahli Media	4,2	Sangat Layak Digunakan
Ahli Materi	4,6	Sangat Layak Digunakan
Rata-rata	4,4	Sangat Layak Digunakan

Dapat disimpulkan hasil validasi ahli media dan materi yaitu *flipbook* EMOSA PANDADI pada materi penulisan sastra pantun dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sangat layak digunakan dan dijadikan contoh.

3. Hasil Respon Guru

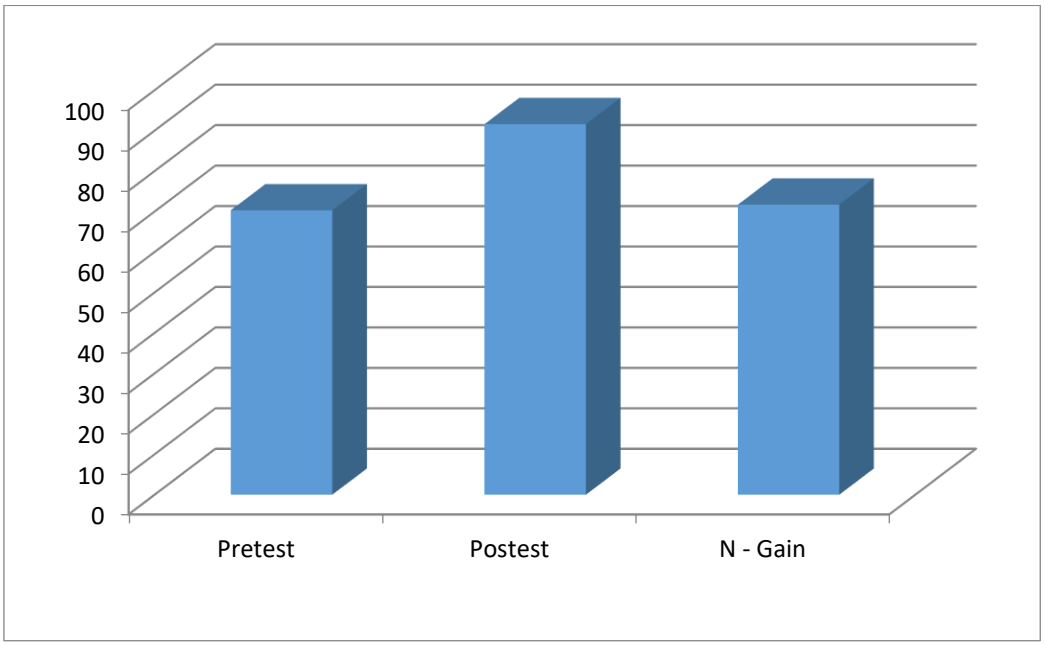
Wali kelas V SD 1 Panjang diberikan instrumen berupa kuesioner guna memperoleh tanggapan terkait pelaksanaan pembelajaran serta efektivitas media yang digunakan. Kuesioner tersebut dirancang untuk menilai berbagai aspek, seperti keterpahaman materi, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Setelah kuesioner diisi oleh instruktur, hasil respon yang diperoleh menunjukkan skor akhir sebesar 84. Skor ini kemudian dikonversi menggunakan rumus penilaian yang telah ditentukan, sehingga menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,5. Prosedur pengolahan data meliputi pengumpulan kuesioner, rekapitulasi skor, penghitungan rata-rata, dan interpretasi hasil sesuai dengan pedoman evaluasi yang berlaku.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari berbagai tahapan evaluasi, baik melalui validasi ahli media, ahli materi, maupun tanggapan dari instruktur dan siswa, dapat disimpulkan bahwa produk EMOSA PANDADI layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Nilai rata-rata yang dicapai menunjukkan kategori "sangat baik", yang menandakan bahwa media ini mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Keunggulan EMOSA PANDADI terletak pada penyajian materi yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

4. Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flipbook* EMOSA PANDADI terhadap hasil belajar siswa, dilakukan pengukuran melalui instrumen pretest dan postest. Instrumen ini dirancang untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menulis pantun sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga

penghitungan nilai N-Gain guna mengetahui peningkatan yang terjadi pada aspek kognitif siswa. Penelitian ini tidak hanya fokus pada kelayakan media dari sisi ahli, tetapi juga menitikberatkan pada respons peserta didik sebagai pengguna utama dalam proses pembelajaran. Hasil respon siswa menjadi indikator penting dalam menilai sejauh mana media ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menulis sastra, khususnya pantun.



Gambar 6. Nilai Pretest, Postest, dan N - Gain Siswa

Berdasarkan Gambar 6 yang menunjukkan hasil pretest dan postest siswa, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis pantun setelah penggunaan media *flipbook* EMOSA PANDADI. Skor rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 58, sedangkan skor rata-rata posttest setelah pembelajaran meningkat menjadi 86. Kenaikan nilai ini dihitung menggunakan rumus N-Gain, yang hasilnya menunjukkan nilai sebesar 0,66 atau 66%. Berdasarkan kriteria dalam Tabel 7, nilai N-Gain tersebut termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki dampak yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan nilai ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan dari sisi akademik, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan dalam proses belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media yang digunakan.

Fitur interaktif seperti tampilan visual, contoh pantun yang bervariasi, dan latihan mandiri dalam *flipbook* mempermudah siswa untuk memahami struktur dan kaidah pantun. Selain itu, siswa lebih aktif dan percaya diri dalam mencoba menulis pantun sendiri.

5. Hasil Respon Siswa

Melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa media ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka belajar secara mandiri. Skor rata-rata dari hasil kuesioner respon siswa mencapai 4,5 dari maksimal 5, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Beberapa aspek yang mendapat penilaian tertinggi meliputi: daya tarik visual (skor 4,6), kemudahan penggunaan (skor 4,5), serta kebermanfaatan dalam memahami materi (skor 4,7). Ini memperkuat bahwa *flipbook* EMOSA PANDADI tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga secara kualitatif dari segi pengalaman belajar siswa.

PEMBAHASAN

Secara khusus, *flipbook* EMOSA PANDADI dikembangkan untuk peserta didik kelas V SD dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Di dalamnya terdapat materi teori pantun, contoh-contoh pantun, serta latihan yang mendorong siswa untuk aktif menulis. Selain itu, tampilan dalam EMOSA PANDADI menggunakan desain yang ramah anak dan menyisipkan elemen kearifan lokal Purwodadi, seperti gambar rumah adat, flora-fauna khas, serta nilai-nilai budaya setempat.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* EMOSA PANDADI menunjukkan bahwa media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi penulisan pantun untuk siswa kelas V sekolah dasar. Validasi dari ahli media memberikan skor rata-rata 4,2 (kategori sangat layak), sementara validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6, sehingga secara keseluruhan media ini mendapatkan nilai rata-rata 4,4 yang termasuk kategori sangat layak digunakan. Kedua hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa dari segi desain visual, kelengkapan konten, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa, *flipbook* ini memenuhi standar media pembelajaran yang berkualitas.

Respons dari guru sebagai pelaksana pembelajaran juga sangat positif, dengan skor rata-rata 4,5. Guru menilai media ini memudahkan penyampaian materi, meningkatkan

keterlibatan siswa, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil respon siswa melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) menunjukkan peningkatan signifikan, dari skor rata-rata 58 menjadi 86. Nilai N-Gain sebesar 0,66 atau 66% tergolong dalam kategori sedang menuju tinggi, yang mengindikasikan bahwa penggunaan EMOSA PANDADI efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa. Selain itu, kuesioner yang diisi siswa memberikan skor rata-rata 4,5, dengan penilaian tinggi terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, serta dukungan media terhadap pembelajaran mandiri.

Penelitian ini relevan oleh (Nurfadhillah & Rosnaningsih, 2021) menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti e-modul dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap struktur teks setelah menggunakan e-modul yang disusun secara visual dan sistematis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian EMOSA PANDADI yang menunjukkan bahwa *flipbook* digital mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas V.

Sebuah penelitian oleh (Azhari, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pantun secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Dalam studi tersebut, siswa tidak hanya mengalami peningkatan skor rata-rata dari 60,45 menjadi 95,45, tetapi juga menunjukkan respons positif terhadap proses pembelajaran yang dikemas secara interaktif melalui permainan kartu. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dan partisipatif mampu merangsang kreativitas serta motivasi siswa dalam menulis pantun. Keterlibatan aktif dalam proses menyusun dan melafalkan pantun memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sejalan dengan pendekatan EMOSA PANDADI yang juga menekankan pada interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra anak berbasis lokalitas.

Penelitian lain oleh (Astuti et al., 2023) mengenai pengembangan media "Ludo Pantun" juga mendukung efektivitas media visual dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Dengan validitas media sebesar 85% dan tingkat praktikalitas mencapai 85,5%, media ini terbukti sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Elemen permainan dalam "Ludo Pantun" menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, yang sangat relevan dengan karakteristik EMOSA PANDADI yang mengangkat pantun dalam nuansa lokal dan budaya. Ketika siswa diberikan ruang untuk belajar melalui eksplorasi dan diskusi kelompok, mereka menunjukkan peningkatan dalam

keterampilan menyusun pantun serta semangat belajar yang tinggi. Hal ini memperkuat bahwa pendekatan belajar yang memadukan teknologi, budaya lokal, dan metode partisipatif dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif.

Sementara itu, (Hidayatun Nur, 2021) menyoroti bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis pantun dalam bahasa daerah. Dengan kontribusi sebesar 49,4% dari motivasi belajar terhadap keterampilan menulis, penelitian ini menegaskan bahwa faktor afektif seperti semangat dan minat siswa sangat menentukan hasil belajar, terutama dalam konteks pembelajaran sastra yang membutuhkan imajinasi, ketekunan, dan keberanian dalam berekspresi. Konteks ini selaras dengan implementasi EMOSA PANDADI yang tidak hanya memberikan stimulus visual dan teknologi, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk mengekspresikan identitas budaya mereka melalui pantun. Kombinasi pendekatan berbasis media interaktif, muatan lokal, dan peningkatan motivasi belajar terbukti memperkuat keterampilan sastra anak, baik dari sisi kuantitatif maupun kualitatif.

Dengan demikian, *flipbook* EMOSA PANDADI terbukti memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran menulis pantun. Media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang interaktif, serta memberikan alternatif inovatif dalam menyampaikan materi sastra di jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* EMOSA PANDADI sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media dengan skor rata-rata masing-masing 4,6 dan 4,2, yang menunjukkan bahwa baik konten maupun tampilan media sangat layak digunakan. Respon guru terhadap media juga sangat positif dengan nilai rata-rata 4,5, menandakan bahwa media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai pretest sebesar 58 menjadi 86 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 yang termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi. Selain itu, angket respon siswa menunjukkan skor rata-rata 4,5, menandakan bahwa

siswa merasa media ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka belajar secara mandiri.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal yang kontekstual dan inovatif. *Flipbook* EMOSA PANDADI menjadi contoh konkret bagaimana integrasi teknologi dan budaya lokal dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran sastra. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media ini diuji pada skala yang lebih luas dengan karakteristik siswa yang lebih beragam, dikembangkan dalam versi multibahasa untuk memperkuat pelestarian budaya, serta dieksplorasi integrasi fitur kecerdasan buatan seperti umpan balik otomatis terhadap karya siswa. Penelitian jangka panjang juga dibutuhkan untuk mengetahui dampak penggunaan media ini terhadap perkembangan keterampilan menulis dan pembentukan karakter budaya siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, *2*(2), 76–87. https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161

Astuti, M., Elfitra, L., & Loren, F. T. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pantun Pada Pembelajaran Menulis Pantun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(4), 913–927. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1869

Azhari, M. N. (2020). Penggunaan Media Pantun Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Waung Sidoarjo. *Educatif : Journal of Education Research*, *1*(1), 1–6.

Azizah, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Pantun Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Barito Kuala. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, *8*(3), 169–180. https://doi.org/10.21462/educasia.v8i3.207

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Hafida, S. N., & Mukhlishina, I. (2023). Pengembangan Media Kartu Pantun Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, *6*(1), 127–132. http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/236%0Ahttps://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/download/236/162

Hidayatun Nur. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Menulis Pantun Bahasa Daerah. *Geram*, *9*(1), 38–46. https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9(1).6735

Judijanto, L., Muhammadiah, M., Utami, R. N., & Suhirman, L. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*.

Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, *1*(2), 86–96. https://doi.org/10.31000/ijoee.v1i2.2934

Maulina, D. E. (2015). Keanekaragaman Pantun Di Indonesia. *Semantik*, *1*(1), 107–121.

Mukminin, C. I., & dkk. (2022). *INDONESIA BERPANTUN*. CV. Kamila Press Lamongan.

Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV. Jejak.

Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *5*(2), 68–74. https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14

Sapitri, M., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Pasirjaya*. *10*.

Setiawaty, R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus*. *4*(3), 474–485. https://dmi-journals.org/deiktis/index

Setiawaty, R. (2025). *Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Karya Ilmiah*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.

Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. haidir Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia*. *2*(1), 109–116.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain Vs Stacking*. Suryacahaya.

Utami, F. D., & Madiun, U. P. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT melalui Media Permainan Ludo pada Peserta Didik Kelas V di SDN 02 Kanigoro Madiun*. *3*(2), 387–393.

Widodo, B., & Hardini, A. T. A. (2024). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Think Talk Write (TTW) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. *3*(3), 2717–2730.