



---

# Pengembangan Media Kreasi (Kartu Kreatif Puisi) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menulis Puisi Di Sekolah Dasar

Revangga Pahlawan<sup>1\*</sup>, Hendratno<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

---

## Article Info

Dikirim 10 Februari 2025

Revisi 17 Februari 2025

Diterima 25 Februari 2025

## Abstract

*This research aiming for produce KREASI media (Creative Cards Poetry) for increase skills think creative student in write poetry at school valid, effective, and practical basis. Development of KREASI media (Creative Cards Poetry) uses design ADDIE development model research (analyze, design, development, implement, and evaluate). Research implemented in class VI-A SDIT At-Taqwa Surabaya in the year academic year 2024/2025 even semester. Based on research that has been done related development of KREASI media (Creative Card Poetry), validity measured based on results questionnaire validation media experts and material experts. The media validation score was 92.5% and the material validation was 91.67% with a very valid category. Practicality measured based on results sheet questionnaire response students and sheets questionnaire teacher response. Questionnaire response student to obtain score 86.02% and questionnaire response teachers get score by 90% with very practical category. Effectiveness was obtained based on the results of the pre-test and post-test carried out by students, the creative thinking indicator received an N-gain value of 0.67 with a moderate category, and the aspect of writing poetry received an N-gain value of 0.65 with a moderate category.*

---

## Kata kunci:

media kreasi, puisi, berpikir kreatif.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menulis puisi di sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Pengembangan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) menggunakan desain penelitian model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implement, dan evaluate*). Penelitian dilaksanakan di kelas VI-A SDIT At-Taqwa Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait pengembangan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi), kevalidan diukur berdasarkan hasil angket validasi ahli media dan ahli materi. Skor perolehan validasi media sebesar 92,5% dan validasi materi sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan diukur berdasarkan hasil lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru. Angket respon siswa memperoleh skor 86,02% dan angket respon guru memperoleh skor sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh peserta didik, indikator berpikir kreatif mendapatkan nilai *N-gain* 0,67 dengan kategori sedang, dan aspek menulis puisi mendapatkan nilai *N-gain*

---

0,65 dengan kategori sedang.

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



---

***Penulis Korespondensi:***

\*Revangga Pahlawan

\*revangga.21059@mhs.unesa.ac.id

---

## **PENDAHULUAN**

Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan seseorang untuk mengungkapkan dan memahami suatu ide baik secara lisan maupun tertulis. Keterampilan berbahasa harus dikuasai oleh seseorang, karena keterampilan berbahasa merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi suksesnya berkomunikasi (Hendratno et al., 2023). Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis saling terkait dan sangat penting. Menulis diartikan sebagai kemampuan berbahasa untuk menuangkan ide, hasil pemikiran, atau sebagai saran untuk menyampaikan rasa kepada orang yang dituju dengan melalui tulisan. Keterampilan menulis dipandang menjadi keterampilan yang paling sulit (Aziezah, 2022).

Keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang SD salah satunya adalah menulis puisi. Menulis puisi memberikan dorongan untuk mengeksplor kata-kata, mendefinisikan alam semesta melalui cara yang tidak biasa, dan membuktikan bahwa imajinasi mereka dapat diwujudkan secara nyata melalui kata yang sesuai dalam puisi (Putri & Azmy, 2024). Kegiatan menulis puisi tentunya dipengaruhi oleh keterlibatan proses keterampilan berpikir kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif dapat dianggap sebagai sebuah rasa yang timbul pada diri manusia, kreativitas seseorang akan beragam sesuai dengan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya. (Yamtinah et al., 2021). Keterampilan berpikir kreatif yang harusnya ditanamkan dan dikuasai pada siswa sedini mungkin untuk mempersiapkan era 5.0. Berdasarkan fakta yang terjadi menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif di Indonesia tergolong rendah. Siswa di Indonesia masih mempunyai keterampilan yang minim saat menyampaikan beragam ide dan solusi atas permasalahan yang terjadi. Fakta tersebut didukung dengan hasil survei yang diselenggarakan oleh *Global Creativity Index* (GCI) tahun 2015 yang menyatakan bahwa indeks kreativitas Indonesia hanya mencapai 0,202. Berdasarkan hasil survey

tersebut dapat disimpulkan bahwa Indonesia tergolong negara dengan kreativitas yang rendah (Perdana & Sugara, 2020).

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2024 di SDIT At-Taqwa Surabaya bersama dengan guru kelas VI terkait pembelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi diperoleh informasi bahwa siswa tergolong memiliki keterampilan berpikir kreatif yang tergolong rendah. Berdasarkan penjelasan guru yang bersangkutan ketika siswa berikan tugas untuk membuat karangan puisi berdasarkan hasil karya dan pemikirannya sendiri siswa mampu membuat dan menghasilkan puisi, namun hasil karangan puisi yang dibuat siswa belum dapat dikatakan kreatif, karena tidak ada unsur penggunaan majas dan diksi indah dalam karya puisi tersebut. Artinya kreatifitas siswa menyusun kata dalam berpuisi kurang dalam menghasilkan karya yang unik dan menarik. Selain itu hasil wawancara terkait penggunaan media yang dimanfaatkan dalam membantu menyampaikan materi diperoleh bahwa media yang digunakan yaitu *power point*. Meskipun media yang digunakan oleh guru sudah memanfaatkan perkembangan teknologi, namun pembelajaran masih belum berpusat pada siswa. Penggunaan media yang belum berpusat pada siswa menjadi hal yang menyebabkan rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa di Sekolah Dasar.

Pembelajaran didefinisikan sebagai hubungan pendidik dengan peserta didik sehingga mewujudkan kegiatan mengajar dan belajar (Syafrin et al., 2023). Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap suatu individu. Oleh karena itu, jenjang pendidikan dasar memiliki kontribusi yang penting dalam mencapai tujuan tersebut. Penyajian mata pelajaran yang beragam pada sekolah dasar sebagai harapan untuk membangun karakter siswa (Hendratno et al., 2023). Salah satu pelajaran pokok yang tergolong penting adalah mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa pada dasarnya membimbing keterampilan berbahasa pada siswa, sehingga keterampilan berbahasa siswa akan sinkron dengan target dan fungsi (Mulyadi, 2023).

Keterampilan berpikir kreatif diartikan sebagai aktivitas yang penuh imajinasi dengan menunjukkan kecerdasan berpikir yang efektif untuk menghasilkan produk atau menyelesaikan masalah dengan cara-cara baru. Penciptaan berpikir kreatif siswa tidak terjadi secara kebetulan, tetapi memerlukan dukungan dari orang lain dan lingkungan yang mendukung (Ridwan & Nasrulloh, 2022). Stimulus terhadap keterampilan berpikir

kreatif akan menunjang keterampilan proses dan hasil belajar siswa, selain itu melalui keterampilan berpikir kreatif siswa lebih mampu bertahan dalam berkehidupan dan mampu menyelesaikan masalah. Oleh sebab itu, keterampilan berpikir kreatif berperan vital dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul (Hagi & Mawardi, 2021).

Menulis adalah bentuk aktualisasi dalam berbahasa dan mengapresiasi sastra. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat mengungkapkan isi pikirannya dengan percaya diri. Menulis memiliki peran fundamental dalam menstimulus keterampilan otak, aktivitas menulis dapat meningkatkan kosakata dan keahlian menulis karena pada dasarnya siswa memiliki keterbatasan dalam menguasai kosakata. Menulis puisi tergolong pada menulis kreatif yang didefinisikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa. Mereka bisa menuangkan perasaan, cita-cita, pengalaman, bahkan sesuatu yang tidak dapat mereka sampaikan secara lisan melalui tulisan puisi. (Syafitri & Hendratno, 2021). Puisi adalah salah satu karya sastra yang terbentuk dari kalimat berisi ungkapan ide dan perasaan seseorang. Menulis puisi melatih seorang siswa untuk berpikir kreatif. Selain itu menulis puisi juga dapat mengungkapkan ide, pengalaman, dan pemikiran seseorang. Siswa diharapkan mampu mengungkapkan emosi dan mengembangkan diri melalui kegiatan ini. Menulis puisi juga dapat menambah kosa kata dalam berbahasa (Indarti, 2024).

Media adalah sesuatu yang memiliki pengaruh dalam proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam keberhasilan dalam saat kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa akan lebih termotivasi dan antusias dalam pembelajaran (Hendratno et al., 2022). Salah satunya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran adalah perwujudan pembelajaran yang efektif. Melalui media pembelajaran dapat mendorong keinginan dan fokus siswa saat mendalami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan menghadirkan pengalaman berharga terhadap siswa. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki banyak keuntungan sehingga desain medianya harus dapat menarik dan berpusat pada siswa. Media yang menarik minat belajar siswa dapat membantu siswa dalam menerima pengetahuan sehingga target pembelajaran dijangkau lebih mudah (Yolanda et al., 2020).

Media kartu adalah sebuah kertas kecil yang memuat simbol, gambar, atau teks untuk membantu siswa mengingat dan merangsang minat tentang hal-hal tertentu. Fungsi gambar yang terdapat pada media kartu sebagai sarana dalam membantu penyampaian informasi, selain itu dalam penyajiannya juga dilengkapi keterangan terkait pesan yang ingin disampaikan. (Matruty & Que, 2021). Media kartu tidak memerlukan alat tambahan dalam pemakaiannya dan didesain dengan ukuran kecil, sehingga media ini fleksibel untuk digunakan. Media kartu didesain menarik dan berisi materi dan berbagai macam kegiatan latihan.

## **METODE**

Desain Penelitian dalam mengembangkan media Kreasi (Kartu Kreatif Puisi) mengikuti prosedur model pengembangan ADDIE. Lokasi penelitian berlangsung di SDIT At-Taqwa Surabaya dan penelitian berlangsung pada Tahun Ajaran 2024/2025 Semester Genap. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SDIT At-Taqwa dengan memilih kelas VI-A sebagai sampel penelitian. Prosedur penelitian pengembangan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) yaitu : (1) Analisis (*analyze*); (2) Perencanaan (*design*); (3) Pengembangan (*development*); (4) Implementasi (*implementation*); (5) Evaluasi (*evaluation*).

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian menggunakan data primer dan data sekunder, pada data primer terdapat : (1) Data kevalidan yang diberikan oleh validator menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket berdasarkan instrumen lembar validasi, serta mendapatkan komentar dan saran validator sebagai masukan dari pengembangan media Kreasi (Kartu Kreatif Puisi). (2) Data Kepraktisan didapatkan dari lembar angket respon guru dan siswa. (3) Data Keefektifan didapatkan dari nilai tes (*pre-test dan post-test*). Sedangkan data sekunder terdiri dari (1) Wawancara yang berfungsi untuk mengetahui permasalahan, kebutuhan dan memperoleh informasi yang diperlukan dalam penelitian, wawancara berfungsi untuk mendukung data sebelum penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (2) Dokumentasi berfungsi untuk mendukung data yang diperoleh berupa rekaman, foto, dan video. Analisis data yang dilakukan menggunakan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis data kevalidan media Kreasi (Kartu Kreatif Puisi)

Kevalidan media Kreasi (Kartu Kreatif Puisi) diperoleh dari dua validator, yaitu dosen program studi S1 PGSD Unesa, kemudian dihitung dengan rumus:

$$\text{Kevalidan (K)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor yang maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria Analisis Kevalidan

Kriteria	Tingkat Kevalidan
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < V \leq 80\%$	Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Kurang valid
$25\% < V \leq 40\%$	Tidak valid

(Nesri & Kristanto, 2020).

2. Analisis data kepraktisan media Kreasi (Kartu Kreatif Puisi)

Data kepraktisan diperoleh dari lembar angket yang diisi oleh peserta didik, lalu dihitung dengan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 2.** Kriteria Skor Angket Respon Siswa dan Guru

Kriteria	Tingkat Kepraktisan
$81\% \leq V \leq 100\%$	Sangat praktis
$61\% \leq V \leq 80\%$	Praktis
$41\% \leq V \leq 60\%$	Kurang praktis
$26\% \leq V \leq 40\%$	Tidak praktis

(Nesri & Kristanto, 2020).

3. Analisis data keefektifan media Kreasi (Kartu Kreatif Puisi)

Data keefektifan diperoleh menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* yang kemudian diuji dengan rumus *N-gain* dengan rumus:

$$\text{Gain (g)} = \frac{\text{Nilai posttest}(Sf) - \text{Nilai pretest}(Si)}{100 - \text{Nilai pretest}(Si)}$$

**Tabel 3.** Kriteria Penilaian *N-Gain*

Nilai	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake, 1998).

## HASIL

Tahap analisis terdiri atas analisis materi pembelajaran, dan analisis kebutuhan siswa. Analisis yang dilakukan peneliti membuktikan bahwasanya materi menulis puisi masih berlaku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, fase C, kelas VI Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pengamatan dan kegiatan wawancara yang dilaksanakan di SDIT At-Taqwa Surabaya bersama dengan guru kelas VI terkait pembelajaran bahasa Indonesia diperoleh informasi bahwa siswa tergolong memiliki keterampilan berpikir kreatif yang tergolong rendah. Mereka mampu membuat dan menghasilkan puisi, namun hasil karangan puisi yang dibuat siswa belum dapat dikatakan kreatif, karena tidak ada unsur penggunaan majas dan diksi indah dalam karya puisi tersebut.

Tahap *design* menghasilkan instrumen penilaian yang berupa *pre-test* dan *post-test*, serta media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) didesain menggunakan aplikasi canva dengan ukuran kartu 10,5 cm × 15 cm, media dibuat dengan ukuran tersebut untuk mempertimbangkan kejelasan gambar dan tulisan saat digunakan. Terdapat 22 lembar kartu bolak-balik pada media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) 2 lembar kartu untuk cover depan dan cover belakang, sedangkan 20 lembar kartu berisi gambar, contoh puisi, dan latihan membuat puisi. Rancangan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Rancangan Tampilan Media KREASI

Tahap pengembangan (*develop*) peneliti melakukan validasi, diantaranya adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berikut adalah hasil validasi media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Media KREASI (Kartu Kreatif Puisi)

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Tampilan	90%	Sangat Valid
2.	Kelayakan Penyajian	95%	Sangat Valid
	Hasil Validasi Materi	92,5%	Sangat Valid

Hasil validasi media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) yang diberikan oleh validator mendapatkan persentase skor sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid dari kedua aspek penilaian. Berdasarkan tabel 4 yang menunjukkan persentase skor perolehan dari masing-masing aspek penilaian media diantaranya pada aspek penilaian kelayakan tampilan memperoleh 90%, aspek kelayakan penyajian memperoleh 95%. Selain validasi media, peneliti juga melakukan validasi materi. Berikut adalah hasil validasi materi KREASI (Kartu Kreatif Puisi) dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Materi KREASI (Kartu Kreatif Puisi)

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Isi	100%	Sangat Valid
2.	Kebahasaan	75%	Valid
	Hasil Validasi Media	91,67%	Sangat Valid

Hasil analisis validasi materi memperoleh skor presentase skor sebesar 91,67% tergolong sangat valid dari kedua aspek penilaian. Berdasarkan tabel 5 yang menunjukkan persentase skor perolehan dari masing-masing aspek penilaian media diantaranya pada aspek penilaian isi memperoleh 100%, aspek kebahasaan memperoleh 75%.

Tahap Penerapan (*Impelmentation*) diperoleh dari kepraktisan produk media KREASI (Kartu Kreatif Puisi), dianalisis melalui angket respon guru dan siswa. angket respon guru diisi oleh guru kelas VI-A SDIT At-Taqwa Surabaya dan angket respon siswa diisi oleh 24 siswa yang telah menggunakan media ini KREASI (Kartu Kreatif

Puisi). Adapun hasil kepraktisan produk melalui angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Media Pembelajaran	87,15%	Sangat Praktis
2.	Materi	85,16%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	85,76%	Sangat Praktis
	Rerata Respon Siswa	86,02%	Sangat Praktis

Hasil angket respon siswa yang telah diisi oleh 24 siswa yang telah menggunakan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi), diperoleh persentase rata-rata dari semua aspek adalah 86,02% dengan masing-masing aspek yaitu pada aspek media pembelajaran memperoleh skor persentase 87,15%, aspek materi memperoleh skor persentase 85,16%, dan aspek manfaat memperoleh skor persentase 85,76%. Berdasarkan kriteria penilaian, hasil yang diperoleh menunjukkan kategori sangat praktis. Data kepraktisan juga didapatkan dari angket dan respon guru, adapun hasil kepraktisan produk melalui angket respon guru dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

**Tabel 7.** Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Media Pembelajaran	83,33%	Sangat Praktis
2.	Materi	93,75%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	91,67%	Sangat Praktis
	Hasil Respon Guru	90%	Sangat Praktis

Hasil angket respon guru memperoleh persentase rata-rata dari semua aspek adalah 90% dengan aspek media pembelajaran memperoleh skor persentase 83,33%, aspek materi memperoleh skor persentase 93,75%, dan aspek manfaat memperoleh skor persentase 91,67%. Berdasarkan kriteria penilaian, hasil yang diperoleh menunjukkan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluate*) diperoleh dari data keefektifan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi). Data *pre-test* didapatkan pada awal pertemuan sebelum penggunaan media dan *post-test* yang dilakukan setelah semua materi diajarkan kepada

siswa dengan menggunakan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi). Soal yang digunakan merupakan soal *essay*. Adapun hasil *N-gain* keterampilan berpikir kreatif menulis puisi dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8.** Keefektifan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Komponen	Indikator Berpikir Kreatif		Indikator Menulis Puisi	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah siswa	24	24	24	24
Nilai Terendah	31,25	62,5	37,5	62,5
Nilai Tertinggi	50	93,75	62,5	100
Rata-rata Nilai	39,06	79,95	48,96	81,77
<i>N-gain</i>	0,67		0,65	
Kategori	Sedang		Sedang	

Berdasarkan tabel 8 pada kegiatan *pre-test* indikator berpikir kreatif, perolehan rata-rata nilai siswa sebesar 39,06, rata-rata *post-test* sebesar 79,94 sehingga nilai *N-gain* yang diperoleh adalah 0,67 dengan kategori sedang. Indikator menulis puisi memperoleh rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 48,96, rata-rata *post-test* sebesar 81,77 sehingga nilai *N-gain* yang diperoleh adalah 0,65 dengan kategori sedang. Skor perolehan rata-rata siswa menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap keterampilan berpikir kreatif menulis puisi setelah menggunakan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi).

## PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan menghasilkan produk akhir berupa media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) yang valid, praktis dan efektif merupakan tiga kriteria pengembangan media pembelajaran yang berkualitas (Amalia & Damayanti, 2023). Uji Kevalidan penting dilakukan sebelum produk yang dikembangkan dapat memasuki tahap implentasi. Kevalidan adalah tingkatan seberapa pengaruh suatu tes dalam mengukur suatu hal, oleh sebab itu uji kevalidan perlu dilakukan karena melalui uji kevalidan instrumen penelitian dapat dikatakan valid sehingga memberikan hasil yang mampu meningkatkan variabel penelitian (Tumangger et al., 2024).

Suatu tes dikatakan memiliki kevalidan jika instrumen tersebut memiliki fungsi alat untuk mengukur dengan tepat. Dengan kata lain, hasil pengukuran adalah nilai yang secara akurat merepresentasikan fakta atau kondisi nyata dari objek yang diukur (Surur, 2019). Hasil validasi yang diberikan oleh validator terkait media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) secara menyeluruh memperoleh skor yang memuaskan karena masuk dalam kategori sangat valid. Apabila hasil validasi yang dinyatakan oleh ahli adalah “valid” maka produk dapat diterapkan dengan layak (Arifin et al., 2020). Artinya produk yang dikembangkan telah layak dipakai untuk pembelajaran menulis puisi dan keterampilan berpikir kreatif.

Media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) dapat diketahui kepraktisannya melalui lembar angket respon siswa dan guru (Saputri & Lisdiana, 2025). Tujuan melakukan uji kepraktisan produk yaitu menekankan pada seberapa mudah produk dalam penggunaannya sehingga produk memiliki nilai praktis (Ramadina dkk., 2023). Kepraktisan merujuk pada kemudahan penggunaan bagi siswa maupun guru, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara menarik, bermakna, dan menyenangkan (Buqis & Damayanti, 2023)

Uji kelayakan terkait keefektifan pengembangan produk dilakukan untuk melihat ketercapaian pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan (Alfiriani & Hutabri, 2017). Keefektifan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa ditinjau dari *pre-test* dan *post-test* (Trisianna et al., 2025). *Pre-test* diberikan kepada peserta didik sebelum menggunakan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi). Tujuan dilakukan pretest tersebut untuk mengetahui kemampuan awal pada peserta didik. *Post-test* diberikan setelah menggunakan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) yang memiliki tujuan untuk keterampilan berpikir kreatif dan menulis puisi setelah mendapatkan perlakuan (Yesy Lisnawati, 2023).

## **SIMPULAN**

Media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) memperoleh kevalidan dengan skor 92,5% untuk validasi media, dan skor 91,67% untuk validasi materi, sehingga disimpulkan bahwa produk media layak digunakan. Kepraktisan media memperoleh persentase rata-rata kepraktisan 86,02% dari angket respon siswa dan persentase rata-rata kepraktisan

90% dari angket respon guru, sehingga disimpulkan bahwa pengembangan produk media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis puisi pada jenjang SD karena telah mencapai kriteria sangat praktis. Keefektifan media memperoleh skor *N-gain* 0,67 untuk keterampilan berpikir kreatif dan *N-gain* 0,65 untuk aspek menulis puisi. Kriteria penilaian tergolong pada kategori sedang, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media KREASI (Kartu Kreatif Puisi) pada materi menulis puisi mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Peneliti berharap agar guru termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam terutama untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi.

## REFERENSI

- Amalia, N. R., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “Kabara” (Kartu Bahasa Arab Bergambar) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 16 Surabaya. *Jpgsd*, *11*(6), 1250–1262.
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer. *Jurnal Kependidikan*, *1*(1), 12-23.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, *7*(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *2*(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Buqis, B. N., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng di Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, *11*(5), 967–976.
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 463–471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods. *American Journal of Physics*, *66*(1), 64–74. <https://pubs.aip.org/aapt/ajp/article-abstract/66/1/64/1055076/Interactive-engagement-versus-traditional-methods>

- Hendratno et al., 2023. Development of Textbook Based on Character Using Multimedia to Improve Critical Thinking Skills for Elementary School Students. *Studies in Learning and Teaching*, 4(1), 52–67. <https://doi.org/10.46627/silet.v4i1.193>
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Hendratno, Yasin, F. N., Damayanti, M. I., Subrata, H., & Nurul Istiq'faroh. (2023b). Field Trip Learning Method to Improve the Ability of Writing Descriptive Paragraph in Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 7(4), 594–607. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.63220>
- Indarti, T. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnopedagogi Melalui Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. 5, 1301–1312.
- Matruty, E., & Que, S. R. (2021). Using Flashcard as A Media In Teaching Vocabulary For The Eighth Grade Students Of Junior High School. *MATAI: International Journal of Language Education*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.30598/matail.v2i1.5490>
- Mulyadi, M. (2023). Implikasi Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2), 29–33. <https://doi.org/10.37630/jpb.v13i2.1461>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Perdana, T. I., & Sugara, H. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smk Negeri 1 Kedawung Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.25157/literasi.v4i2.4239>
- Putri, M. L., & Azmy, B. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis Puisi dengan Media Gambar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan*

*Dan Pengajaran*, 7(2), 4577–4582.

- Ramadina, N. M., Kaspul, dan M, Zaini. 2023. Kepraktisan Ensiklopedia Famili Anacardiaceae Koleksi Kebun Raya Banua untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Bio Educatio*. 8(1).
- Ridwan, T., & Nasrulloh, I. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa sekolah dasar. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 466. <https://doi.org/10.29210/020221520>
- Santika, A., & Nasution. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(02), 83–96.
- Saputri, A. W., & Lisdiana, L. (2025). Pengembangan Media Flashcard dengan Model Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Sub Materi Struktur dan Fungsi Sel *Development of Flashcard Media Using Two Stay Two Stray Model to Improve Understanding of Concepts on the Sub Matter o*. 14(1), 202–210
- Sari, M. Z., & Hermawati, E. (2020). Mia Zultrianti Sari, Eli Hermawati Attadib: *Journal of Elementary Education, Vol. 4 (2), Desember 2020*. 4(2), 58–68.
- Surur, A. miftakus. (2019). P Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas I SDN 19 Sitiung. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 9(9), 3335–3344.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Trisianna, J. A., Tapilouw, M. C., & Suchayo. (2025). Biodiversity Flashcard : Inovasi Media Pembelajaran IPA Sub Materi Keanekaragaman Hayati dan Konservasi Kelas VII. 15, 45–56. <https://doi.org/10.24929/lensa.v15i1.629>
- Tumangger, M., Lubis, B., Manihuruk, D. P., & Situmeang, R. (2024). Uji Validitas Dan Reliabilitas Tes Kebugaran Siswa Indonesia pada Siswa Kelas XI SMAN 13 Medan. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 303–311.
- Yamtinah, Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni, & I Wayan Lasmawan. (2021).

Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 94–104.  
[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i1.262](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.262)

Yesy Lisnawati, A. S. R. (2023). Pengembangan Media Flashcard untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(7), 1470–1480.

Yolanda, M. O., Azheri, B., & Fauzi, W. (2020). Strength of Fiduciary Deed in the Implementation of Bad Credit Execution by Financial Institutions. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(5), 593.  
<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i5.1726>