Pengaruh penggunaan media kartu gambar berbasis *augmented reality* (ar) terhadap keterampilan menulis puisi peserta didik kelas iv sekolah dasar

Nida Nur Afifah^{1*}, Rukayah², and Septi Yulisetiani³

¹²³ PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No.449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

* nidanurafifah4102@student.uns.ac.id

Abstract. This research purpose is to identify the effect of using augmented reality (AR)-based picture card media on the poetry writing skills of fourth grade elementary school students. Quantitative research method Quasi Experiment Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group design. The research population was public elementary schools in Laweyan sub-district, the sample was determined by Cluster Random Sampling. The data collection technique was a poetry writing skill test. Instrument validity test with Expert Judgment and Alpha Cronbach reliability test. Research prerequisite tests: Shapiro Wilk normality test, Levene homogeneity test, and T-test balance test. Hypothesis testing with Independent Sample T-test. The average post-test score showed that the control group was 73.04 and the experimental group was 80.77. The results of the percentage of achievement of the experimental group's poetry writing skills indicators were higher than the control group in the aspects of theme, rhyme, majas, diction, and imagery. The results of the hypothesis test value (sig.) $0.002 < 0.05$ (H_0 rejected), there is a significant effect of using augmented reality (AR) based picture card media on poetry writing skills. The effect occurs due to the use of media in learning to write poetry. This media can visualize 3D interestingly so that it helps students understand the material more concretely, provides new experiences, stimulates creativity, vocabulary, imagination, interaction, and learning motivation. The implication of the research is that it is an important input for teachers in considering the use of creative and innovative media so that the provision of stimulation has an effect on learning outcomes.

Kata kunci: picture card media, augmented reality, poetry writing skills, elementary school

1. Pendahuluan

Menulis menjadi salah satu dari empat keterampilan dalam berbahasa. Keterampilan menulis harus dimiliki oleh setiap peserta didik [1]. Menulis menjadi keterampilan hidup yang tetap penting dimiliki oleh manusia meskipun era sudah menjadi serba digital [2]. Pembelajaran menulis diajarkan di jenjang sekolah dasar yang salah satu didalamnya terdapat kegiatan menulis puisi. Puisi merupakan bentuk pengekspresian pemikiran yang merangsang dan membangkitkan imajinasi panca indera ke dalam susunan bait-bait berirama [3]. Namun, menulis puisi termasuk dalam kegiatan yang paling sulit untuk dilakukan di tingkat sekolah dasar. Kesulitan terjadi karena penulisan puisi perlu penggunaan bahasa dan pemilihan kata yang khusus untuk mewakili perasaan penyair [4]. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam menulis puisi terdapat pada aspek diksi, rima, tipografi, dan amanat [5]. Peserta didik mengalami kendala dalam menentukan judul puisi, memilih ketepatan diksi, dan menuangkan imajinasi ke dalam tulisan [6]. Bahasa figuratif (majas) juga menjadi bagian yang dianggap cukup sulit untuk dibuat dalam puisi [7].

Temuan peneliti pada hasil *pretest* di SD N Karangasem I dan SD N Bratan I menunjukkan rata-rata nilai hanya sebesar 64,5 dan 66,4. Rendahnya keterampilan menulis puisi peserta didik karena kesulitan dalam imajinasi, kosa kata masih sedikit, belum mampu mengaplikasikan rima dan gaya bahasa. Kesulitan lain terletak ketika peserta didik diminta membuat puisi bertema dan masih lemahnya kemampuan membuat keterkaitan antar bait. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran menulis puisi di SD tersebut masih menggunakan contoh-contoh teks puisi. Dengan kata lain, kedua SD tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hal ini menyebabkan peserta didik bosan, jenuh, dan kurang termotivasi belajar menulis puisi. Sementara diketahui bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar masih berpikir konkret sehingga membutuhkan stimulasi melalui sesuatu yang bersifat nyata atau dapat mengekspresikan seperti wujud aslinya. Stimulasi dapat dilakukan salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif [8].

Penggunaan media pembelajaran akan memberikan pengalaman konkret dan sebagai perantara bagi siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan guru [9]. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadi penunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran [10]. Menilik canggihnya teknologi di zaman ini, peneliti mendapati suatu media baru *augmented reality* yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis AR sudah cukup banyak diterapkan dalam berbagai pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menggunakan media *flashcard* (kartu bergambar) berbasis *augmented reality* dan berdampak positif dalam memperkaya kosa kata siswa [11]. Selain itu, pada mata pelajaran lain penggunaan media AR memiliki dampak cukup besar terhadap kemampuan berhitung dan literasi digital siswa [12]. Penggunaan media AR dengan tampilan menarik dalam materi tata surya merangsang daya tangkap, imajinasi, dan minat belajar siswa sehingga berpengaruh signifikan pada keberhasilan pembelajaran yang dilakukan [13]. Media *Augmented Reality* efektif mempengaruhi peserta didik dalam penguasaan konsep sistem pencernaan [14]. Media berbasis AR yang digunakan dalam lingkup kebahasaan dapat membantu meningkatkan penguasaan bermacam kosa kata [11],[15].

Penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan media berbasis AR pada mata pelajaran seperti Matematika dan IPA. Sementara penelitian ini berfokus pada penggunaan media AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis puisi. Pembaruan yang kreatif dan inovatif sebagai sarana bagi peserta didik agar termotivasi sepanjang proses belajar menulis puisi perlu diadakan. Media AR dikemas dalam bentuk kartu gambar yang dapat di *scan* menggunakan android sehingga muncul proyeksi berupa gambar 3D virtual dan seolah-olah menyatu dengan lingkungan. Proses pembuatan dan pemanfaatannya melalui aplikasi *Assemblr Edu*. Penggunaan media ini bertujuan memudahkan peserta didik dalam mengimajinasi, menyusun kosa kata, memotivasi, dan menerapkan aspek-aspek pendukung yang terdapat dalam sebuah puisi. Penelitian ini dilakukan mengingat rendahnya hasil *pretest* menulis puisi yang padahal ada banyak manfaat dari kegiatan berpuisi bagi peserta didik. Salah satu manfaatnya yaitu kegiatan menulis puisi menumbuhkan kreativitas [16]. Selain itu, puisi juga dapat menjadi terapi untuk menyembuhkan trauma dan kesehatan mental seseorang [17]. Kegiatan menulis puisi dilaksanakan dalam pembelajaran dengan harapan peserta didik dapat mengekspresikan diri dan meningkatkan kreativitas dengan karya sastra [18]. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan media kartu gambar berbasis *augmented reality* (AR) terhadap keterampilan menulis puisi peserta didik yang diterapkan kepada kelompok eksperimen dengan pembandingan media gambar 2D yang diberikan kepada kelompok kontrol.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan *Quasi Experimental Design Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group*. Populasi penelitian ini peserta didik kelas IV SD di kecamatan Laweyan dengan sampel ditentukan melalui teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel yang terpilih menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yaitu SD Negeri Karangasem I dan SD Negeri Bratan I. Teknik pengumpulan data berupa hasil tes keterampilan menulis puisi peserta didik. Uji validitas instrumen penelitian menggunakan *Expert Judgment* dan uji reliabilitas *Alpha Cronbach*. Uji prasyarat data penelitian terdiri dari uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*, uji homogenitas dengan *Levene*, dan uji keseimbangan dengan *T-test*. Uji hipotesis data

penelitian menggunakan *Independent Sample T-test*. Indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis puisi pada penelitian ini dibentuk melalui konstruk indikator, meliputi tema, rima, majas, diksi, imaji, amanat, dan tipografi.

3. Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian yang didapatkan berupa nilai keterampilan menulis puisi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data hasil tes dirangkum pada tabel 1.

Table 1. Data Hasil Tes Keterampilan Menulis Puisi

Kelompok	Tes	Mean	Median	Modus	Min	Maks	Varians	Std.
Kontrol	<i>Pretest</i>	64,52	67	67	47	81	75,81	8,71
	<i>Posttest</i>	73,04	72	72	53	89	74,68	8,64
Eksperimen	<i>Pretest</i>	66,31	68	72	47	81	74,22	8,62
	<i>Posttest</i>	80,77	82	75	67	92	55,46	7,45

Tabel 1 menunjukkan data hasil tes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil yang menjadi tolak ukur ada pada nilai rata-rata kelompok eksperimen baik *pretest* maupun *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tiap aspek indikator penilaian keterampilan menulis puisi dilakukan persentase pada hasil *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data hasil persentase tiap indikator keterampilan menulis puisi terangkum dalam tabel 2.

Table 2. Data Persentase Aspek Indikator

Kelompok	Persentase Aspek Indikator (%)								
	Tema	Rima	Majas	Diksi	Imaji	Amanat	Tipografi		
Kontrol	12,9	12,2	10,9	8,6	10,9	13,7	8,8	6,8	15,2
Eksperimen	13,8	12,7	9,3	8,7	13,1	13,8	9,9	8,1	10,7

Tabel 2 menunjukkan persentase dari tujuh aspek indikator keterampilan menulis puisi penelitian ini meliputi tema, rima, majas, diksi, imaji, amanat, dan tipografi.

Data hasil nilai tes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media kartu gambar berbasis *augmented reality* terhadap keterampilan menulis puisi. Hasil uji hipotesis penelitian terangkum dalam tabel 3.

Table 3. Data Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*

Keterampilan Menulis Puisi	t_{hitung}	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan Uji
	-3,362	47	0,002	0,002 < 0,05

Tabel 3 menunjukkan hasil nilai t hitung yang diperoleh sebesar -3,362, nilai df sebesar 47, dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,002. Nilai t hitung -3,362 dengan *degree of freedom* 47 menghasilkan t tabel sebesar 1,678, artinya t hitung > t tabel. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis *Independent Sample T-test* terhadap hasil keterampilan menulis puisi peserta didik, diperoleh nilai sig. 0,002 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh secara signifikan penggunaan media kartu gambar berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap keterampilan menulis puisi pada peserta didik.

Berdasarkan tabel 1 hasil rata-rata keterampilan menulis puisi pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol disebabkan oleh penggunaan media kartu gambar berbasis *Augmented Reality* (AR). Menurut [19] media pembelajaran yang dikondisikan dan dikembangkan dengan baik dapat mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar. Media AR yang digunakan dalam penelitian ini mampu memvisualisasikan sebuah benda seolah-olah menjadi nyata dan menyatu dengan lingkungannya [20]. Hal tersebut membuat sebuah pengalaman yang baru dan menarik, serta merangsang keingintahuan peserta didik untuk belajar. Peserta didik dengan rasa tertarik yang tinggi akan cenderung lebih aktif, mampu berkolaborasi, berinteraksi, dan memiliki motivasi dalam pembelajaran [21]. Dengan demikian, dari sisi kondisi pembelajaran menggunakan media kartu gambar berbasis AR pada kelompok eksperimen membuat

peserta didik cenderung lebih aktif, bersemangat, dan bermakna dibandingkan dengan media gambar 2D yang digunakan pada kelompok kontrol.

Keterkaitan antara penggunaan media dengan ketercapaian pada aspek indikator keterampilan menulis puisi telah terangkum pada tabel 2. Peserta didik pada kelas eksperimen lebih mudah dalam membuat judul sesuai tema melalui gambar-gambar yang dihasilkan oleh media kartu gambar berbasis AR. Selain itu, adanya tampilan yang saling terkait dan bermakna membuat peserta didik dapat mengartikan maksud gambar dengan baik. Hal ini membuat peserta didik mampu menemukan bermacam diksi. Diksi-diksi yang didapatkan kemudian dapat dituliskan menjadi sebuah puisi dengan isinya memiliki kohesi serta koherensi. Didukung dengan pendapat [11] dan [15] bahwa media *Augmented Reality* dapat membantu dalam peningkatan penguasaan kosakata. Pengetahuan terkait berbagai kata atau bahasa mengindikasikan peserta didik memiliki wawasan yang luas sehingga lebih mudah dalam proses menentukan judul dan isi sesuai dengan tema, membentuk gaya bahasa, serta menyiratkan pesan moral dalam larik puisi. Perbendaharaan kata menjadi salah satu faktor peserta didik terampil dalam merangkai kalimat ke dalam sebuah bentuk karya tulis yang dalam hal ini berupa puisi [22]. Adanya gambar-gambar yang bermakna dalam media ini juga membuat peserta didik dapat menangkap amanat yang dapat disampaikan ke dalam bait puisi. Sementara kelas kontrol yang hanya menggunakan gambar 2D dinilai kurang dalam mendapatkan kebermaknaan isi dari media. Hal ini mempengaruhi kurangnya kemampuan peserta didik dalam membuat judul, isi, dan amanat yang sesuai dengan tema.

Kaitannya dengan ketercapaian aspek indikator keterampilan menulis puisi imaji dan majas, media AR memberikan tampilan 3D yang seolah-olah menyatu dengan lingkungan. Hal ini membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih konkret. Media yang semakin konkret memudahkan peserta didik dalam mengimajinasi dan berkreasi dengan ide pikirannya. Peserta didik akan membayangkan dan mengaitkan ide dengan pengalaman-pengalaman yang pernah terjadi. Hal ini memudahkan peserta didik menuliskan idenya dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, dapat dikatakan kelas eksperimen menggunakan media gambar 3D mendapatkan pengalaman lebih nyata dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya diberikan gambar 2D. *Augmented Reality* memiliki visualisasi menarik sehingga kemampuan memori dan imajinasi peserta didik dapat ditingkatkan melalui stimulasi visual yang dihasilkan [23]. Daya imajinasi yang tinggi ini akan membantu siswa mampu mencari dan mengembangkan idenya untuk dijadikan sebuah karangan puisi secara utuh ([24]. Media AR juga mampu mengakomodasi fitur gambar, teks, dan sebagainya dalam satu wadah sehingga membantu peserta didik menemukan bermacam kosakata melalui tampilan yang disajikan. Peserta didik akan lebih mudah mengingat kata-kata melalui gambar daripada hanya dengan memberikan daftar kata [11]. Dengan demikian, peserta didik kelas eksperimen dapat mengekspresikan imajinasi dan pengayaan bahasa dengan lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Persentase hasil dari aspek rima dan tipografi kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol dikarenakan adanya faktor keterbatasan dari media yang digunakan dalam penelitian ini sehingga tidak dapat menyediakan tampilan berkaitan kedua aspek dalam media kartu gambar berbasis AR pada penelitian ini. Faktor lain di luar variabel juga dapat mempengaruhi hasil eksperimen [25]. Kekurangan selanjutnya terjadi pada penggunaan android dalam penelitian ini perlu disesuaikan dengan jumlah peserta didik dan berspesifikasi tertentu seperti *memory card* memadai, selalu terkoneksi internet secara stabil [26], dan *browser* yang mendukung. Media AR juga sensitif dengan perubahan sudut pandang [27]. Selain itu, pengadaan media kartu gambar berbasis AR pada penelitian ini hanya memanfaatkan gambar yang tersedia pada *Assemblr Edu*. Dengan kata lain, apabila menginginkan gambar lebih kompleks maka diperlukan biaya untuk mengaksesnya. Apabila ingin membuat media AR sendiri, maka juga diperlukan keahlian khusus dalam mendesain tetapi sementara ini tutorial pembuatan belum banyak ditemukan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis yang dilakukan, simpulan penelitian ini bahwa H_0 ditolak ($sig. = 0,002 < 0,05$) yang artinya ada pengaruh secara signifikan penggunaan media kartu gambar berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap keterampilan menulis puisi pada peserta didik. Pengaruh

terjadi dikarenakan penggunaan media kartu gambar berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran menulis puisi. Media yang digunakan dalam penelitian ini dapat memvisualisasikan 3D dengan menarik sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, memberikan pengalaman baru, menstimulasi kreativitas, kosa kata, imajinasi, interaksi, dan motivasi belajar.

Implikasi teoretis media berbasis kartu gambar berbasis AR dapat digunakan sebagai upaya kreatif dan inovatif dalam pembelajaran menulis puisi. Penelitian terkait penggunaan media berbasis AR telah banyak digunakan tetapi pada menulis puisi belum banyak ditemukan. Dengan adanya penelitian ini, guru dapat menjadikan media berbasis AR sebagai referensi dan upaya kontribusi melalui perspektif pembelajaran dari sudut pandang yang baru terhadap proses belajar mengajar.

Implikasi praktis penggunaan media kartu gambar berbasis *Augmented Reality* memberikan pengaruh yang signifikan dalam keterampilan menulis puisi. Tampilan media kartu gambar berbasis *Augmented Reality* yang diterapkan pada pembelajaran menulis puisi dinilai praktis dan menarik. Dengan itu, membantu peserta didik menstimulus ide, motivasi, imajinasi, kreativitas, dan interaksi dalam pembelajaran. Temuan ini memberikan referensi guru dalam mempertimbangkan dan menerapkan media pembelajaran untuk stimulus peserta didik. Temuan ini dapat mendukung adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan kreatif untuk proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar khususnya dalam keterampilan menulis puisi.

5. Referensi

- [1] D. Setiawan, W. Sopandi, and T. Hartati, "Kemampuan menulis teks eksplanasi dan penguasaan konsep siswa sekolah dasar melalui implementasi model pembelajaran RADEC," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, **9(2)**, p. 130, 2019, doi: 10.25273/pe.v9i2.4922.
- [2] J. L. Sze and J. Southcott, "Pencil or Keyboard? Boys' Preferences in Writing," *Qual. Rep.*, **25(7)**, pp. 1946–1959, 2020, doi: 10.46743/2160-3715/2020.4621.
- [3] R. D. Pradopo, *Pengkajian Puisi*, 11th ed. Yogyakarta: UGM Press, 2009.
- [4] Prihatin, S. Y. Slamet, and T. Budiharto, "Studi Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Penalaran dengan Keterampilan Menulis Puisi Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Indones.*, **6(4)**, 2022, doi: <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i4.60188>.
- [5] D. Rahmawati and T. Citrawati, "DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jenis Kesulitan Menulis Puisi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar," **1(2)**, pp. 45–50, 2023, doi: 10.33096/didaktis.v1i2.299.
- [6] F. N. Ajmiy and N. K. Umam, "Keterampilan Menulis Puisi Bebas Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI," *J. Elem. Edukasia*, **6(4)**, pp. 1654–1667, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i4.6984.
- [7] R. Jannah, I. B. K. Gunayasa, and M. Tahir, "Analisis Kesulitan Menulis Teks Puisi Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Ajaran 2020/2021," *J. Pendidik. Dasar*, **2(2)**, pp. 121–126, 2022.
- [8] P. Rahayuningsih, W. Hidayah, C. N. Primar, and N. Nurmelia, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Educ. J. Penelit. Ibnu Rusyd*, **2(1)**, 2022.
- [9] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, **5(2)**, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [10] H. Hanikah, A. Faiz, P. Nurhabibah, and M. A. Wardani, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, **6(4)**, pp. 7352–7359, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3503.
- [11] N. Nursabra, S. Syamsinar, N. F. Nurchalis, and R. Nuralima, "The Use of Augmented Reality Flashcard in Enriching Students' vocabulary," *Cokroaminoto J. Prim. Educ.*, **6(1)**, pp. 73–81, 2023, doi: 10.30605/cjpe.612023.2493.
- [12] R. Jannah and R. N. Oktaviani, "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap

- Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V MI At-Taufiq,” *J. Ibriez J. Kependidikan Dasar Islam Berbas. Sains*, **7(2)**, pp. 123–138, 2022, [Online]. Available: <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/283>
- [13] Z. Makhasin, W. Sri Utami, U. Teknologi Yogyakarta, J. Siliwangi Jl Ring Road Utara Jombor Sleman, and D. Yogyakarta, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android,” *JUKI J. Komput. dan Inform.*, **5(2)**, pp. 301–313, 2023, [Online]. Available: <https://ioinformatic.org/index.php/JUKI/article/view/397>
- [14] T. Yuliono, Sarwanto, and P. Rintayati, “Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia,” *JPD J. Pendidik. Dasar*, **9(1)**, pp. 65–84, 2018.
- [15] D. S. C. Saputri, “Penggunaan Augmented Reality untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dan hasil belajar,” *Jutisi*, **6(1)**, pp. 1357–1366, 2017.
- [16] Y. Kırkgöz, “Exploring Poems to Promote Language Learners’ Creative Writing,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, **158**, pp. 394–401, 2014, doi: 10.1016/j.sbspro.2014.12.106.
- [17] K. Kähmi, “Advances in Poetry Therapy,” *Scriptum*, vol. 4, no. 2013, pp. 30–43, 2015.
- [18] F. N. S. Utami, R. Winarni, and M. I. Sriyanto, “Analisis pembelajaran menulis puisi peserta didik kelas IV sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, **11(6)**, p. 43, 2023, doi: 10.20961/ddi.v11i6.77086.
- [19] A. Trisiana, “Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran,” *J. Pendidik. Kewarganegaraan*, **10(2)**, p. 31, 2020, doi: 10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304.
- [20] M. Masri and E. Lasmi, “Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless,” *J. Electr. Technol.*, vol. 3, no. 3, pp. 40–47, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jet/article/view/1118>
- [21] Syarifuddin and E. D. Utari, “Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital),” *Hikmah*, **18(1)**, pp. 64–80, 2022.
- [22] I. Arifin, A. Asdar, and R. Rahmania, “Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Puisi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Pinrang,” *Bosowa J. Educ.*, **4(1)**, pp. 37–43, 2023, doi: 10.35965/bje.v4i1.3876.
- [23] R. W. Irawan, F. Nugrahani, and B. Sudiyana, “Pengembangan Media Flash Card dalam Penguatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa SMP,” *Alf. J. Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, **6(2)**, pp. 32–42, 2023, doi: 10.33503/alfabeta.v6i2.3515.
- [24] I. F. Laily, “Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dan Kemampuan Imajinatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Imajinasi Dengan Menggunakan Media Gambar Fotografi,” *Pedagog. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, **4(2)**, pp. 79–92, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1287>
- [25] A. Asnidar, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas melalui Metode Inkuiri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Medan,” *MEDAN MAKNA J. Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*, **12(1)**, 2014.
- [26] T. Suhati, B. Hendrawan, and R. Permana, “Pengembangan Media Pembelajaran SOLCAR Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar,” *JERUMI J. Educ. Relig. Humanit. Multidiciplinary*, **1(2)**, pp. 108–115, 2023, doi: 10.57235/jerumi.v1i2.1248.
- [27] I. Mustaqim, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality,” *J. Edukasi Elektro*, **1(1)**, 2017, [Online]. Available: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>