



Pengembangan Media Bahasa dan Permainan Puisi Edukatif & Rekreatif (BAPER) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Reynaldo Hari Prastiyo¹, Hendratno², Maryam Isnaini Damayanti³, Zulfin Rachma Mufidah⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*reynaldo.22303@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 18-04-2026

Accepted: 20-09-2026

Published: 30-09-2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD akibat pembelajaran yang cenderung konvensional, abstrak, dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kebuntuan kognitif dan kejenuhan saat menuangkan ide ke dalam karya sastra. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media **BAPER** (Bahasa dan Permainan Puisi Edukatif & Rekreatif) berbasis permainan papan sejenis monopoli yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan 25 peserta didik kelas V SDN Sambikerep 2 Surabaya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes (*pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media **BAPER** memenuhi kriteria kelayakan dewan pakar dengan rata-rata skor kevalidan sebesar 93,79% (Sangat Valid). Dari dimensi tingkat kepraktisan di lapangan, media ini memperoleh skor rata-rata sebesar 97,75% (Sangat Praktis) dari hasil pengisian angket respons pendidik dan peserta didik. Selanjutnya, uji keefektifan melalui analisis *N-Gain* menghasilkan skor sebesar 0,80 atau 80% yang masuk ke dalam kriteria tinggi atau efektif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media **BAPER** sangat layak, aplikatif, dan efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk melejitkan keterampilan menulis puisi anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: Media **BAPER**, Keterampilan Menulis Puisi, Model ADDIE, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The low poetry writing skills of fifth-grade elementary school students due to conventional, abstract, and teacher-centered learning methods serve as the background of this research. These conditions cause students to experience cognitive bottlenecks and boredom when translating their ideas into literary works. This study aims to develop Media **BAPER** (Bahasa dan Permainan Puisi Edukatif & Rekreatif), a monopoly-like board game, which is valid, practical, and effective in enhancing poetry writing skills for fifth-grade elementary school students. The research and development (R&D) method was employed by applying the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model. The subjects of the trial in this study involved 25 fifth-grade students at SDN Sambikerep 2 Surabaya. Data collection was carried out using expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as tests (*pretest* and *posttest*). The results showed that Media **BAPER** met the feasibility criteria of the expert board with an average validation score of 93.79% (Highly Valid). In terms of field practicality, this media obtained an average score of 97.75% (Highly Practical) from the response questionnaires filled out by both the teacher and students. Furthermore, the effectiveness test through *N-Gain* analysis yielded a score of 0.80 or 80%, which falls into the high or effective category. Based on these findings, it can be concluded that Media **BAPER** is highly feasible, applicable, and effective for use as a learning innovation to boost the poetry writing skills of elementary school children.

Keywords: Media **BAPER**, Poetry Writing Skills, ADDIE Model, Elementary School.

Pengutipan APA:

Prastiyo, R. H., Hendratno, Damayanti, M., & Mufidah, Z. (2026). Pengembangan Media Bahasa dan Permainan Puisi Edukatif & Rekreatif (**BAPER**) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(9).



PENDAHULUAN

Pembelajaran puisi di sekolah dasar memegang peranan krusial dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berbahasa siswa (Hendratno dkk., 2024). Daya imajinasi dan kecakapan verbal siswa dapat ditumbuhkan secara efektif melalui puisi, yang dikenal sebagai bentuk karya sastra padat dan ringkas (Wulan, 2024). Melalui materi ini, siswa dilatih memahami unsur rima, irama, dan citraan (Mulyono, 2016). Aktivitas mengapresiasi karya juga berdampak positif pada kemampuan bahasa dan pemahaman struktur bahasa secara menyeluruh (Mardiyani, 2021). Pada akhirnya, pengajaran puisi ikut memperkaya sisi emosional serta estetika dalam pembentukan karakter siswa (Damayanti, 2018).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik puisi (Anggraeni, 2018). Masalah ini diperparah oleh metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah tanpa penggunaan media interaktif (Susilo dkk., 2020). Akibatnya, sifat estetis dan abstrak dari konsep puisi menjadi hal yang sulit dicerna oleh siswa (Handayani, 2025). Pendekatan pasif ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa mengasah kreativitas mereka dalam mengekspresikan berbagai unsur puisi (Wahyuni dkk., 2021). Secara global, krisis literasi ini tecermin dari hasil PISA 2022 yang menunjukkan rendahnya skor membaca Indonesia, sehingga siswa kesulitan melakukan interpretasi mendalam dan menafsirkan makna (Selvira dkk., 2025).

Kondisi kritis tersebut terkonfirmasi nyata di SDN Sambikerep 2 Surabaya. Guru cenderung menjelaskan langsung tanpa melibatkan eksplorasi aktif siswa (Hendratno dkk., 2021). Minimnya variasi aktivitas ini memicu rendahnya partisipasi kelas (Wulandari dkk., 2024). Dampaknya, siswa menjadi pasif dan sulit menafsirkan makna puisi karena materi disampaikan secara abstrak (Riyanto dkk., 2022). Berdasarkan data awal, profil kelas terbagi timpang, yakni 10 siswa berkategori cakap (rata-rata 82,4%), sedangkan 15 siswa berada pada kategori masih berkembang dengan rata-rata penguasaan hanya 44%. Kelompok ini mengalami kelemahan fatal pada aspek penggunaan majas (30%) dan kekuatan imaji (40%). Strategi pembelajaran diferensiatif menjadi hal yang wajib diterapkan oleh guru guna mengatasi kesenjangan kognitif yang kontras ini (Mulyani, 2021). Demi menjaga motivasi belajar seluruh siswa, guru wajib berusaha mengakomodasi kebutuhan unik dari masing-masing individu (Tomlinson, 2014).

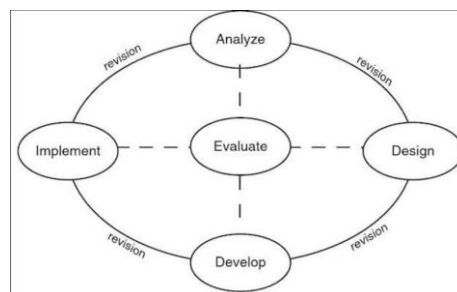
Oleh karena itu, urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan atas sarana edukasi baru yang memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara holistik dan menarik (Arsyad, 2021). Peningkatan minat belajar menjadi faktor penentu dalam menciptakan iklim kelas yang menyenangkan (Fadila dkk., 2024). Keterlibatan aktif siswa diharapkan dapat bertumbuh melalui pengembangan media yang mengutamakan aspek rekreatif serta interaktif (Rozak dkk., 2025). Rasa jenuh siswa terbukti dapat ditekan dan daya tangkap terhadap materi bisa ditingkatkan berkat adanya karakteristik interaktif tersebut (Ulfah dkk., 2023).

Sebagai solusi konkret, dikembangkan Media *BAPER* (Bahasa dan Permainan Puisi Edukatif & Rekreatif) berbasis permainan monopoli (Rahmayanti, 2022). Sistematika *board game* ini dirancang

berkelompok menggunakan tiga kartu utamam yaitu kartu aksi (pemahaman dasar), kartu tantangan (membuat puisi bertema), dan kartu kesempatan (langkah strategis). Pengembangan media BAPER pada kelas V SD sangat diperlukan untuk mengubah pembelajaran puisi dari abstrak menjadi konkret demi mengoptimalkan pemahaman siswa (Ariandhini dkk., 2022). Melalui inovasi ini, diharapkan keaktifan, daya imajinasi, dan kemampuan ekspresi tertulis siswa dalam mengapresiasi serta menulis puisi dapat meningkat secara signifikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Tujuan dari metode R&D ini, mengacu pada pandangan Sugiyono (2013), adalah menghasilkan sebuah produk spesifik sekaligus menguji seberapa efektif produk tersebut saat digunakan. Media BAPER dihadirkan sebagai bentuk media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini khusus untuk mengasah kompetensi siswa kelas V Sekolah Dasar dalam menulis puisi. Untuk proses pengembangannya, penelitian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE ini sengaja dipilih karena alur kerjanya sangat runut dan sistematis. Selain itu, model ini sangat tepat digunakan untuk membuat media pembelajaran karena menyediakan ruang untuk evaluasi di setiap tahapannya, sehingga kualitas produk yang dihasilkan bisa terus dikontrol dan diperbaiki.



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Branch, 2009)

Penelitian ini bertempat di SDN Sambikerep 2 yang berlokasi di Kecamatan Sambikerep, Kota Surabaya. Adapun sebanyak 25 peserta didik kelas V tahun ajaran 2025/2026 dilibatkan sebagai subjek dalam penelitian ini. Alasan utama pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada temuan awal di lapangan yang memperlihatkan masih minimnya motivasi siswa untuk belajar menulis puisi. Untuk mengumpulkan data penelitian, digunakan tiga jenis instrumen utama. Pertama, lembar validasi diberlakukan sebagai alat ukur demi menguji tingkat kepatutan media pembelajaran lewat koreksi dan masukan dari para ahli, di mana data skornya akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala Likert 1–5. Kedua, kemampuan siswa dalam menyusun puisi diukur melalui tes keterampilan menulis puisi baik pada tahap *pre-test* (sebelum tindakan) maupun *post-test* (setelah tindakan) dengan memanfaatkan media BAPER, lalu efektivitas peningkatannya dihitung dengan rumus Normalized Gain (N-gain). Terakhir, peneliti menyebarkan angket respon kepada guru dan siswa untuk mengetahui

opini mereka mengenai kemudahan serta kemenarikan media tersebut, yang kemudian hasilnya diolah secara kualitatif.

Tabel 1. Panduan Kriteria Kevalidan

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60 %	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Tabel 2. Panduan Kriteria Kepraktisan

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60 %	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Tabel 3. Panduan Kriteria Keefektifan

Skor	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

HASIL

Hasil Pengembangan Media *BAPER*

Produk akhir penelitian ini adalah media *BAPER* (Bahasa dan Permainan Puisi Edukatif & Rekreatif) yang dikembangkan untuk mengatasi masalah pembelajaran menulis puisi konvensional di kelas V SDN Sambikerep 2 Surabaya. Berdasarkan analisis lapangan, siswa sering mengalami hambatan kognitif, keterbatasan kosakata, dan kejenuhan akibat pembelajaran yang berpusat pada guru serta ketergantungan pada buku teks. Hal ini memicu kebutuhan akan media interaktif berbasis permainan monopoli yang mampu mengatasi kejenuhan siswa serta menuntun mereka dalam proses menulis puisi dengan lebih menyenangkan.

Materi dalam media BAPER diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran (CP) bahasa Indonesia kelas V. Muatan materi tersebut mencakup komponen penting penulisan puisi, mulai dari penentuan judul dan tema yang dekat dengan keseharian siswa, pemilihan diksi estetik, pengaturan rima, penyampaian amanat, hingga pengenalan majas sederhana seperti personifikasi. Melalui pendekatan edukatif-rekreatif, materi tidak lagi diajarkan melalui hafalan teori yang kaku dan menjemukan. Sebaliknya, siswa distimulasi secara aktif melalui fitur bank kata dan berbagai tantangan kreatif di dalam permainan. Aturan dan sistem mekanik permainan papan ini dirancang khusus untuk menjadi jembatan kognitif, agar penuangan ide-ide abstrak menjadi bait-bait puisi yang terstruktur dan sarat makna dapat dilakukan siswa dengan mudah.

Analisis kebutuhan menunjukkan adanya keperluan mendesak terhadap media pembelajaran yang aplikatif untuk mengatasi hambatan siswa kelas V dalam menulis puisi. Dari sisi guru, diperlukan perangkat praktis yang mampu menstimulasi imajinasi visual dan verbal siswa agar tidak mengalami kebuntuan saat memilih diksi atau memulai bait pertama. Sementara dari sisi peserta didik, mereka membutuhkan ruang belajar yang rekreatif berbasis permainan untuk mengurangi kecemasan mental dan beban kognitif saat menyusun puisi. Media *BAPER* hadir sebagai solusi mandiri dan fleksibel yang menyediakan fitur bank kata, pemantik tema, serta panduan struktur puisi guna mengatasi kendala instruksional tersebut sekaligus meningkatkan minat sastra siswa.

Media *BAPER* dikembangkan dalam bentuk permainan papan sejenis monopoli yang dirancang untuk dimainkan sebanyak lima kali putaran permainan. Di dalam media ini, terdapat tiga jenis kartu utama yang menjadi motor penggerak aktivitas siswa, yaitu kartu aksi, kartu tantangan, dan kartu kesempatan. Setiap kartu memiliki fungsi spesifik untuk menuntun siswa dalam berproses kreatif, mulai dari memicu ide, memberikan instruksi kebahasaan, hingga membuka peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi kosakata baru. Melalui mekanisme permainan terstruktur ini, siswa dapat belajar menulis puisi secara bertahap dan interaktif tanpa merasa terbebani oleh teori sastra yang kaku.



Gambar 2. Media *BAPER*



Gambar 3. Kartu dalam Media *BAPER*

Kevalidan Media *BAPER*

Kelayakan Media *BAPER* sebagai instrumen pembelajaran diuji melalui tahap validasi yang mencakup dua aspek utama, yaitu validasi media dan validasi materi.

Tabel 4. Validasi Media dan Materi

Aspek Penilaian	Skor Presentase	Kategori
Validasi Ahli Media	94,28%	Sangat Valid
Validasi Ahli Materi	93,3%	Sangat Valid
Rata-rata	93,79%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh validator, Media *BAPER* memperoleh predikat Sangat Valid sehingga layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini diperoleh dari skor persentase kualifikasi sebesar 94,28% dari Ahli Media serta 93,3% dari Ahli Materi. Akumulasi dari kedua penilaian tersebut menghasilkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 93,79%, yang mengonfirmasi tingginya pemenuhan kriteria kelayakan pada media ini, yang mencakup aspek substansi isi materi penulisan puisi, teknis, sekaligus desain visualnya.

Kepraktisan Media

Kepraktisan Media *BAPER* dalam pembelajaran menulis puisi dinilai berdasarkan dua instrumen utama, yaitu angket respons yang diisi oleh guru dan siswa.

Tabel 5. Kepraktisan Media

Aspek Penilaian	Skor Presentase	Kategori
Angket Respons Guru	100%	Sangat Praktis
Angket Respons Peserta Didik	95,5%	Sangat Praktis
Rata-rata	97,75%	Sangat Praktis

Merujuk pada paparan angka tersebut, Media *BAPER* dikategorikan Sangat Praktis saat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil tersebut dibuktikan dengan perolehan skor persentase dari Angket Respons Guru yang mencapai nilai sempurna sebesar 100%, serta didukung oleh skor Angket Respons Peserta Didik sebesar 95,5%. Melalui akumulasi kedua penilaian tersebut, didapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 97,75% dengan predikat Sangat Praktis, yang menjadi bukti bahwa baik guru maupun siswa dapat menggunakan media ini secara sangat aplikatif, efisien, dan mudah.

Keefektifan Media *BAPER*

Tahap berikutnya adalah menguji tingkat keefektifan Media *BAPER* dengan membandingkan hasil belajar pada sesi *pretest* (sebelum pemanfaatan media) dan *posttest* (setelah pemanfaatan media), yang mana analisis data tersebut selanjutnya dihitung lewat formula *N-Gain*.

Tabel 6. Keefektifan Media

	Skor Ideal	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
Rata-rata	100	32,68	86,58

Untuk mengetahui efektivitas Media *BAPER*, dilakukan analisis menggunakan rumus *N-Gain*. Persentase tingkat keefektifan media ini dapat dilihat pada paparan di bawah ini:

$$N - Gain = \frac{\sum Skor\ posttest - \sum Skor\ pretest}{\sum Skor\ Ideal - \sum Skor\ pretest}$$

$$N - Gain = \frac{86,58 - 32,68}{100 - 32,68}$$

$$N - Gain = \frac{53,9}{67,32}$$

$$N - Gain = 0,80$$

Formulasi *N-Gain* yang telah dihitung menghasilkan capaian angka sebesar 0,80 atau setara dengan 80%. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar yang kentara pascapemanfaatan media pembelajaran apabila membandingkan nilai antara *pretest* dan *posttest* siswa. Merujuk pada kriteria efektivitas *N-Gain*, perolehan nilai 80% ini berada pada rentang $g \geq 0,70$ (tinggi) sehingga Media *BAPER* dinyatakan manjur demi mengasah kompetensi menulis puisi bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Evaluasi

Evaluasi pengembangan Media *BAPER* dilaksanakan secara berkesinambungan mulai dari tahap analisis kebutuhan evaluasi formatif. Memasuki fase pengembangan, produk fisik (*prototype*) divalidasi oleh validator yang menghasilkan sejumlah revisi esensial, meliputi perbaikan ejaan EYD, laminasi media, pembuatan buku panduan (aspek media), penyederhanaan bahasa, pencantuman CP, penambahan glosarium (aspek materi), pembesaran gambar soal (aspek *pretest-posttest*), serta simplifikasi kalimat agar ramah anak (aspek angket respons). Terakhir, pada tahap implementasi di SDN Sambikerep 2 Surabaya, ditemukan kendala lapangan berupa kegaduhan akibat tingginya antusiasme siswa dalam berkompetisi serta keterbatasan manajemen waktu, terutama pada durasi pemahaman instruksi permainan yang kompleks yang berpotensi menurunkan fokus siswa di akhir sesi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media *BAPER* dieksekusi secara sistematis lewat adopsi model pengembangan ADDIE yang mengintegrasikan lima fase prosedural, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahapan analisis (*analysis*), peneliti melakukan pemetaan komprehensif terhadap apa saja yang diperlukan dalam proses belajar yang bersandarkan pada kondisi objektif siswa serta analisis

karakteristik materi puisi di sekolah dasar (Azizah, 2026). Perancangan produk ini menyelaraskan karakteristik psikologis siswa sekolah dasar yang secara teoretis berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret (Indrayani, 2026). Dalam fase perkembangan ini, anak cenderung lebih mudah mengasimilasi konsep abstrak apabila dijangkarkan pada stimulus fisik dan aktivitas empiris yang melibatkan pengalaman langsung (Kurnia dkk., 2025). Pada tahap pengembangan (*development*) berfokus pada manufaktur fisik produk serta pembuatan perangkat riset demi mengukur sejauh mana efektivitas, kepraktisan, serta kevalidan dari media tersebut (Tsania, 2025). Pada tahap implementasi terbukti mampu mengeliminasi kejenuhan belajar dan meningkatkan antusiasme siswa secara masif (Magdalena dkk., 2021). Pertumbuhan kognitif tersebut membuktikan bahwa media permainan papan yang dikembangkan mampu menyederhanakan beban kognitif materi sastra melalui aktivitas belajar yang interaktif (Husain dkk., 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan model ADDIE, Media BAPER dinyatakan Sangat Valid dengan rata-rata validitas ahli media dan materi mencapai 93,79%, serta Sangat Praktis dengan rata-rata respons guru dan siswa sebesar 97,75% karena ramah pengguna dan mandiri. Media ini juga terbukti Efektif dalam mengasah secara optimal kompetensi menulis puisi bagi peserta didik kelas V sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh perolehan skor N-Gain sebesar 80% (kategori Tinggi). Sebagai saran perbaikan untuk implementasi ke depan, guru diharapkan memberikan aturan main yang lebih terstruktur guna mengendalikan suasana kelas yang cenderung kurang kondusif akibat tingginya antusiasme siswa. Selain itu, diperlukan manajemen alokasi waktu yang lebih matang serta bimbingan intensif bagi siswa yang lambat memahami instruksi, ditambah dengan penyisipan kegiatan *ice breaking* untuk mengatasi kejenuhan siswa pasca-pengerjaan LKPD.

REFERENSI

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2018). Penerapan Metode Sugestopedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 106-122.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2021). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, p-ISSN.
- Azizah, N. (2016). *Pengembangan media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Damayanti, M. I., & Annisyah, P. (2018). Efektivitas Strategi TTW (Think, Talk, and Write) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi di Kelas IV SDN Wiyung I Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10).
- Fadila, I., Suryanti, H. H. S., & Mustofa, M. (2024). Analisis Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN Gawan 01 Tanon. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 134-139.

- Handayani, W., & Suroso, E. (2025). Efektivitas Video Pembacaan Puisi dalam Memahami Isi Puisi Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Cilacap Tahun 2025. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(4), 24-39.
- Hendratno, H., & Syafitri, W. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(09).
- Hendratno, H., Sumaryanto, S., & Indarti, T. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis etnopedagogi melalui model project based learning untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1301-1312.
- Husain, J., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 750-756.
- Indayani, K. (2026). Pengembangan Media Petualangan Diksi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 346-357.
- Kurnia, L. D., & Hasanudin, C. (2025, December). Desain dan Persepsi Siswa pada Media Ular Tangga Puisi untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 3, No. 2, pp. 730-745).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Mardiyani, R., Supendi, D. A., & Suparman, F. (2021). Pengembangan media articulate storyline dalam pembelajaran menulis puisi pada kelas X SMA Negeri 2 Sukabumi. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 9(2), 82-91.
- Mulyani, H. (2021). Implementasi Kurikulum Berdiferensiasi dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 119–130.
- Mulyono, T. (2016). *Nilai estetika pada puisi anak-anak Indonesia*. Makalah Seminar Nasional PIBSI XXXVIII, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.
- Rahmayanti, S. (2022). *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam MI BAIPAS Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Riyanto, T. G., William, N., & Wardhani, I. S. K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 92-101.
- Rozak, A., Mustofa, M., & Wangi, N. B. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA. *LISTRA: JURNAL LINGUISTIK DAN SASTRA TERAPAN*, 2(2), 1-12.
- Selvira, D., Yuliani, C. E., Riqwana, I., Muslimah, N., Putri, R. A., Nurhaliza, S., ... & Pebriana, P. H. (2025). Literature Review: Analysis of Articles on The Implementation of The Differentiation Model in Indonesian Language Learning to Improve Poetry Writing Skills of Elementary School Students. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(3), 830-840.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susilo, S. V., Yonanda, D. A., & Pratiwi, R. (2020). Pengaruh Media Big Book Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal tunas bangsa*, 7(1), 87-97.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Tsania, A. N., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan Media Monopoli Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangsono. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(2), 344-355.
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42-57.
- Wahyuni, T. I. S., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menulis Puisi Naratif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV (Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelas Iv SDN 2 Sukagalih). *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 64–72

- Wulan, E. N., Nasution, A. R., & Yulizah, Y. (2024). *Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup)
- Wulandari, Y., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 105352 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 1(3), 152-167.