Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol. 5 No. 3, November 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

INOVASI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN PUISI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Nurul Aswar[1], Sukmawaty[2], Husnaeni[3]
Program Studi PGMI, Institut Agama Islam Negeri Palopo[1,2,3]
Email: nurulAswar@iainpalopo.ac.id[1] sukmawaty@Iainpalopo.ac.Id[2]
42164800001@iainpalopo.ac.id[3]

Corresponding author:
Sukmawaty
Institut Agama Islam negeri Palopo
Email: sukmawaty@iainpalopo.ac.id

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi berbasis kontekstual siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunkan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (define, design, develop, dan disseminate). Penelitian ini dilakukan di SDN 23 Batara. Objek penelitian adalah media pembelajaran audio visual yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. dari hasil analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran diperlukan inovasi baru terkait media pembelajaran berupa media audio visual terkhusus pada materi puisi. Adapun design media tersebut berupa media pembelajaran audio visual pada materi puisi. Untuk kevalidan media pembelajaran audio visual yang divalidasi oleh 3 orang ahli, yaitu ahli media dengan nilai 75% (kategori valid), ahli materi dengan nilai 77,77% (kategori valid), dan ahli bahasa dengan nilai 88,88% (kategori sangat valid), sedangkan untuk praktikalitas dari guru kelas V dengan nilai 93,18% (sangat praktis) dan hasil praktikalitas yang melibatkan 29 orang siswa memperoleh nilai 90,30% (sangat praktis). Namun, untuk itu penyebaran dilakukan di platfrom YouTube dan SDN 23 Batara.*
Kata kunci*: Media pembelajaran, audio visual, puisi, kontekstual*

Abstract: *lack of learning resources that are suitable for students' conditions, the learning process applied tends to be teacher-centered so that students feel bored to listen to the teacher's explanations. This study aims to determine the stages of defining the development of audio-visual learning media, knowing the design of audio-visual learning media, knowing the development of audio-visual learning media, and knowing the spread of audio-visual learning media in contextual-based poetry materials. This study uses qualitative and quantitative research with a development approach or Research and Development (R&D) using a 4D development model (define, design, develop, and disseminate). This research was conducted at SDN 23 Batara. The object of the research is audio visual learning media that is developed according to the needs of students. From the results of the needs analysis in the learning process, new innovations related to learning media are needed in the form of audio-visual media, especially in poetry material. The media design is in the form of audio-visual learning media on poetry material. For the validity of the audio-visual learning media validated by 3 experts, namely media experts with a score of 75% (valid category), material experts with a score of 77.77% (valid category), and linguists with a score of 88.88% (very valid category), while for the practicality of the class V teacher with a score of 93.18% (very practical) and the results of practicality involving 29 students obtained a score of 90.30% (very practical). However, for this reason, the dissemination was carried out on the YouTube platform and SDN 23 Batara.*
Keywords: *Learning media, audio visual, poetry, contextual*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang secara sengaja dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan belajar (Nursobah, 2019). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai bagian integral dari sumber belajar yang membantu guru memperkaya pengetahuan siswa serta memperjelas

pemahaman terhadap materi. Penggunaan media yang tepat dapat menumbuhkan minat belajar, memotivasi siswa untuk mengeksplorasi hal-hal baru, serta memudahkan mereka memahami informasi yang disampaikan guru (Nurrita, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran memegang peran penting dalam menciptakan proses belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

Fenomena nyata di berbagai sekolah dasar menunjukkan bahwa siswa lebih mudah tertarik pada rangsangan visual dan aktivitas interaktif dibandingkan metode ceramah yang monoton. Penelitian oleh Arsyad (2020) dan Munadi (2018) mengungkap bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa cepat kehilangan fokus, kurang termotivasi, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik belajar siswa sekolah dasar menuntut penggunaan media yang konkret, visual, dan komunikatif agar mampu mempertahankan perhatian dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan observasi awal di sekolah dasar, permasalahan serupa juga ditemukan. Sumber belajar yang tersedia belum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sementara proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa tampak kurang antusias, cepat merasa bosan, dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pengajaran yang memanfaatkan media pembelajaran secara lebih efektif. Media yang dirancang dan dikelola dengan baik tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka menjadi subjek aktif dalam pembelajaran. Antusiasme siswa akan merangsang inisiatif belajar dan menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan (Sukmawaty, Hikman, dkk., 2024). Memanfaatkan media pembelajaran yang dikelola guru dengan baik dapat meningkatkan kinerja siswa dengan membantu siswa memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran suatu sarana atau perantara berupa instrumen yang dapat menyampaikan informasi berupa bahan pembelajaran dari seorang guru kepada siswa untuk memperlancar proses komunikasi pembelajaran.(Rizal dkk., 2016). Pada saat proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja karena pada saat ini banyak sekali media pembelajaran yag bisa digunakan gunakan oleh guru salah satunya media pembelajaran audio visual (Fadilah dkk., 2023). Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio visual memang pantas digunakan oleh guru bukan hanya alat bantu guru namun diharapkan akan timbul kesadaran bahwa media pembelajaran menjadi salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan. (Saputro dkk., 2021).

Puisi merupakan jenis karya sastra yang memiliki pemaknaan yang dalam memahami makna puisi bukanlah hal yang mudah seperti halnya memahami prosa (Aswar, 2021). Puisi menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan penyair, penyampaian ekspresi tersebut menggunakan bahasa yang khas (Setiawan & Andayani, 2019). Tujuan pembelajaran puisi di SD tercakup dalam tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, meliputi tujuan pengembangan pengetahuan kebahasaan dan pengembangan keterampilan berbahasa, serta pengembangan keterampilan berbahasa (Sukmawaty dkk., 2024). Hal yang lebih esensial dari pembelajaran sastra atau puisi di SD adalah untuk tujuan membentuk karakter anak melalui penyadaran terhadap niai-nilai kehidupan yang

terkandung dalam puisi, serta mengajarkan tentang bagaimana mengekspresikan diri melalui kata-kata yang dapat diungkapkan lewat puisi (Muhammad & Adijaya, 2020).

Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu tenaga pengajar mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Akhir, 2020). Dalam pembelajaran siswa dituntut aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan mengalami sendiri dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata sehingga akan menjadi lebih bermakna (Darvia dkk., 2024; Dharmayanti, 2019). Pendekatan kontekstual yang digunakan dalam pembelajaran ini berorientasi pada kontekstual personal, kontekstual sosial, dan kontekstual budaya siswa (Apriliyanti, 2020). Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melibatakan tujuh kompeonen utama meliputi: konstuktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian (Nurlelah dkk., 2020).

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran audio visual yang layak dan praktis untuk digunakan dala proses pembelajaran. Dengan adanya penyediaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi puisi.

METODE

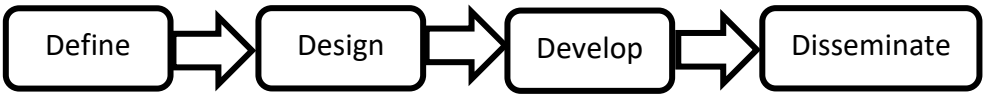
Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and development* (R&D). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *mixed methods*, Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap: *define, design, develop*, dan *disseminate.* Lokasi penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 23 Batara yang berada di Jalan. Tandipau No. 16, Boting, Kecamatan. Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan, dari bulan November 2024 hingga bulan januari 2025. Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas V 23 Batara Kota Palopo yang berjumlah 29 orang siswa. Objek penelitian yang dilakukan yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual.

Prosedur pengembangan meliputi empat tahap: tahap define (pendefinisian); tahap design (perancangan); tahap develop (pengembangan); dan tahap disseminate (penyebaran). Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan dua tahap yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pertama, data kualitatif dilakukan untuk menganalisis masukan validator kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan produk. Kedua, data kuantitatif dilakukan untuk memperoleh tahapan kevalidan media dan kepraktisan respon guru dan siswa, untuk menilai kevalidan produk berdasarkan saran dan masukan validator kemudian dikategorikan dalam tingkat kevalidan: sangat valid (81%-100%), valid (61%-80%), cukup valid (41%-60%), kurang valid (21%-40%), dan tidak valid (0%-20%). Untuk menilai kepraktisan guru dan siswa kemudian dikategorikan dalam tingkat kepraktisan: sangat praktis (81%-100%), praktis (61%-80%), cukup praktis (41%-60%), kurang praktis (21%-40%), dan tidak praktis (0%-20%).

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol. 5 No. 3, November 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi puisi berbasis kontekstual yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Oleh karena itu, untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut, penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate.* Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan

Tahap *Define* (Pendefinisian)

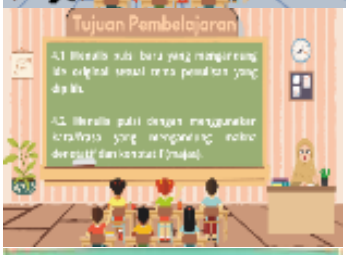
Tahap ini diawali dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan siswa menggunakan angket menunjukkan bahwa 73,1% yang menyukai media pembelajaran audio visual, 58,6% yang menyukai media pembelajaran audio visual yang dipadukan dengan materi puisi. Adapun dari hasil analisis kebutuhan guru berdasarkan wawancara ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran oleh guru tergolong jarang atau hanya sesekali. Biasa guru mengandalkan buku paket sebagai sumber utama tanpa melibatkan tambahan sumber belajar lainnya. Kondisi ini menjadi salah satu kendala bagi siswa dalam proses belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran audio visual sangat mendukung untuk membantu siswa memahami materi proses pembelajaran khususnya pada materi puisi.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini untuk merancang media pembelajaran berbentuk audio visual dari hasil analisis kebutuhan yang didapatkan. Konten pembuatan rancangan produk melibatkan beberapa langkah: pertama, penyusunan uji acuan kriteria tahap yang dilakukan yaitu membuat *storyboard* yang mencakup keseluruhan perancangan media pembelajaran audio visual, kedua pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang senang terhadap media pembelajaran audio visual dan penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan materi puisi untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Ketiga pemilihan format, Pemilihan format yang dilakukan dengan cara mengkaji dan menetapkan jenis-jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan. Format yang dipilih harus memenuhi kriteria menarik, memudahkan, dan mendukung proses pembelajaran. Keempat rancangan awal, proses perancangan desain difokuskan pada pengembangan media pembelajaran audio visual, peneliti menciptakan produk media pembelajaran audio visual. Adapun story board untuk merancang media pembelajaran audio visual sebagai berikut:

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol. 5 No. 3, November 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Tabel 1 Storyboard Media Pembelajaran Audio Visual

Scene	Visual	Audio
1		Musik instrumen
2		Musik instrumen dan mengajak siswa untuk bersama-sama belajar puisi.
3		Musik instrumen dan guru menyampaikan capaian pembelajaran yang akan di bahas.
4		Musik instrumen dan guru menyampaikan capaian pembelajaran yang akan di bahas.
5	 	Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan pengertian puisi.
6		Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis puisi.

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol. 5 No. 3, November 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Scene	Visual	Audio
7		Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan materi tentang unsur-unsur puisi.
8		Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan materi tentang ciri-ciri puisi.
9		Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan materi tentang pengertian kontekstual
10		Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah menulis puisi kontekstual.
11&12		Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan materi tentang contoh puisi kontekstual
13		Musik instrumen dan seorang guru menjelaskan materi tentang aktivitas siswa.

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol. 5 No. 3, November 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Scene	Visual	Audio
14		Musik instrumen.
15		Musik instrument.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Setelah produk yang dikembangkan telah rampung dirancang, maka tahap selanjutnya dilakukan uji validasi yang melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui Tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang telah dikembangkan. Adapun saran dari para validator sebagai berikut:

Tabel 2 Revisi dan Saran Validator

Saran Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perlu ditambahkan animasi di beberapa bagian agar terlihat menarik.		
Tambahkan teks penjelasan sesuai saran validator.		
Beberapa typo perlu diperhatikan Kembali.		

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media pembelajarana audio visual yang dikembangkan serta pengecekan Kembali dalam produk yang dirancangan mulai dari pengetikan, tata letak gambar, isi materi, maupun penggunaan kata yang sesuai dengan EYD. Adapun hasil validasi setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol. 5 No. 3, November 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Tabel 3 Hasil Akhir Validasi

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Media	75%	Valid
2.	Materi	77,77%	Valid
3.	Bahasa	88,88%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 3 hasil akhir penilaian validasi dari ketiga validator pada aspek media mendapatkan persesntase 75% (valid), aspek materi mendapatkan persentase 77,77% (valid), dan aspek bahasa mendapatkan persentase 88,88% (sangat valid). Dengan demikian, media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi komponen kelayakan tampilan, ketepatan isi materi, dan kejelasan bahasa agar mampu mendukung proses belajar secara efektif. Tingginya nilai validasi aspek bahasa juga sejalan dengan teori komunikasi pembelajaran oleh Munadi (2018) yang menyatakan bahwa bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai tingkat perkembangan siswa akan meningkatkan keterpahaman pesan yang disampaikan melalui media.

Pada penelitian ini dilakukan uji coba untu mengetahui kepraktisan produk berdasarkan persepsi siswa dan guru. Hasil respon guru terhadapi media pembelajaran audio visual yang dikembangkan memperoleh persentase 93,18% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon siswa untuk produk yang dikembangkan dengan responden 29 orang siswa mendapatkann nilai rata-rata 90,30% dengan kategori sangat praktis.

Dari sisi siswa, hasil kepraktisan yang sangat tinggi menegaskan bahwa media audio visual memiliki daya tarik yang kuat dalam mendukung pembelajaran. Hal ini didukung oleh teori Dual Coding Paivio (1986) yang menjelaskan bahwa kombinasi rangsangan visual dan audio dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan retensi memori siswa. Media audio visual mampu menyajikan konsep materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam belajar. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Fadilah dkk. (2023) dan Lestari & Rahmawati (2021) yang menunjukkan bahwa media audio visual efektif meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, terutama pada materi sastra seperti puisi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa media audio visual tidak hanya layak digunakan dari aspek kelayakan isi dan tampilan, tetapi juga sangat praktis dalam penerapannya di kelas. Tingginya nilai validasi dan kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar pedagogis, psikologis, serta teknis, dan dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran puisi.

Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Penyebaran media pembelajaran audio visual dilakukan dengan 2 cara yaitu secara online dan offline. Untuk secara offline disebar pada sekolah SDN 23 Batara khususnya pada kelas V, sedangkan secara online melalui *platfrom* YouTube, facebook, istagram dan grup wa Angkatan 2021.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran audio visual pada materi puisi berbasis kontekstual dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kategori valid, dengan persentase 75% untuk ahli media, 77,77% untuk ahli materi, dan 88,88% untuk ahli bahasa. Selain itu, uji kepraktisan berdasarkan respon 29 siswa memperoleh nilai 90,30%, sedangkan respon guru mencapai 93,18% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran ini disarankan untuk digunakan secara lebih luas pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi puisi, serta dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variasi konten visual dan audio agar lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa dan berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Akhir, M. (2020). *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Penerbit Adab. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=N-9qEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA84&dq=akhir,+M.+(2020).+Pembelajaran+sastra+Indonesia+berbasis+karakter.+Penerbit+adab.&ots=UbeZ-9hZhL&sig=hEJHLq9dcWZ6DQSolouRliVlG4k

Apriliyanti, R. S. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Puisi Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas IV SD/MI* [PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung]. http://repository.radenintan.ac.id/11417/1/SKRIPSI%202.pdf

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aswar, N. (2021). Strategi Strata Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Puisi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Konsepsi*, *10*(1), 34–42.

Darvia, I., Sukmawaty, & Baderiah. (2024). Pengaruh Penerapan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) terhadap Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pi Kelas V SD. *Primary Education Journal or Primary School Journal*, *4*(2), 129–138. https://doi.org/10.36636/primed.v4i2.4305

Dharmayanti, L. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *2*(6), 240–244.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 01–17.

Fadilah, S., Arum, R., & Lestari, P. (2023). Efektivitas media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3), 201–210.

Lestari, N., & Rahmawati, D. (2021). Pengaruh media visual-auditori terhadap kemampuan apresiasi puisi siswa. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 19(2), 89–98.

Muhammad, I., & Adijaya, N. (2020). Pembelajaran Puisi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(2), 95–98.

Munadi, Y. (2018). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Nurlelah, M. P., Wulandari, D., Muktiarni, M. P., Rokhani, S. T., Rahmawati, Y., Hidayat, R., Lesnawati, S. P., Guntur, M., Maraatussoaliha, S. S., & Hidayat, S. (2020). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Zahir Publishing.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187, 2018. *Jurnal misykat*, *3*(1), 171–187.

Nursobah, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran MI/SD, 2019.* Duta Media Publishing. http://repository.iainmadura.ac.id/257/

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. New York: Oxford University Press.

Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti, D. (2016). *Media pembelajaran. CV. Nurani, 2016.* CV. Nurani. http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf

Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan media audio visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 1910–1917.

Setiawan, K. E. P., & Andayani, M. P. (2019). *Strategi Ampuh Memahami Makna Puisi: Teori Semiotika Michael Riffaterre dan Penerapannya*. Eduvision. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=sGndDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=strategi+ampuh+memahami+makna+puisi&ots=P0-bbkNzAX&sig=2a9xJWg4AbrUgBp8mi6GW8VxQlg

Sukmawaty, Hikman, R. M., & Nursyamsi. (2024). Penerapan Model Pembelajaran CIRC untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, *4*(3), 450–461. https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.5626

Sukmawaty, S., Firman, F., Fatimah, T., Mirnawati, M., Rustan, E., & Guntur, M. (2024). Kedwibahasaan Anak Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV. *Nuances of Indonesian Language*, *5*(1), 1–10.