

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI MELALUI MEDIA *GENIALLY*
PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 27 MALANG**

**Iqbal Fauzan Febriansyah¹, Diana Lu'luil Maknunin², Abdul Hamid Bachtiar³,
Suyanto⁴**

Universitas Wisnuwardhana^{1,2,3,4}

e-mail: ¹iqbalfauzan2468@gmail.com, ²dianaluluil79@gmail.com,
³hamidbachtiar2014@gmail.com, ⁴suyantobravo@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam menulis puisi menjadi permasalahan mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seringkali disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang kurang menstimulasi kreativitas. Keterbatasan media pembelajaran interaktif yang dapat memvisualisasikan ide-ide puitis turut memperparah kondisi ini. Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis platform Genially terhadap peningkatan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IX SMP Negeri 27 Malang. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif untuk memantau aktivitas siswa, dokumentasi karya, serta tes unjuk kerja menulis puisi di akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan kemampuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kemampuan menulis puisi siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Secara kualitatif, penggunaan media Genially berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keberanian siswa dalam menuangkan gagasan puitis mereka. Disimpulkan bahwa media pembelajaran Genially terbukti efektif sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi.

Kata Kunci: *media Genially, kemampuan menulis puisi, pembelajaran bahasa Indonesia*

ABSTRACT

The low ability and interest of students in writing poetry is a fundamental problem in learning Indonesian, often caused by conventional teaching methods that do not stimulate creativity. The limitations of interactive learning media that can visualize poetic ideas also exacerbate this condition. Departing from these problems, this study aims to determine and describe the effect of using learning media based on the Genially platform on improving poetry writing skills in grade IX students of SMP Negeri 27 Malang. This study uses a Classroom Action Research (CAR) design which is carried out collaboratively in two cycles, where each cycle includes the stages of planning, implementing actions, observation, and reflection. Data collection techniques are carried out through participatory observation to monitor student activities, documentation of work, and poetry writing performance tests at the end of each cycle to measure improvements in ability. The results of the study showed a significant increase in the average value of students' poetry writing skills from pre-cycle to cycle II. Qualitatively, the use of Genially media succeeded in creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, thereby increasing students' motivation, active participation, and courage in expressing their poetic ideas. It is concluded that Genially learning media has proven to be effective as an innovative solution to improve poetry writing skills.

Keywords: *Genially media, poetry writing skills, Indonesian learning*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan elemen penting dalam perkembangan kognitif dan sosial peserta didik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menyatakan bahwa kompetensi berbahasa mencakup enam aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis, memirska, dan menyajikan. Menurut Tarigan (2008), menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide, pikiran, dan perasaan dalam bentuk lambang-lambang bahasa secara tertulis yang dilakukan secara sadar dan terstruktur. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik, salah satunya dalam bentuk karya sastra seperti puisi. Menulis puisi tidak hanya menuntut pemahaman bahasa, tetapi juga imajinasi dan kepekaan rasa, sehingga menulis puisi menjadi media ekspresi yang sangat kaya dan bermakna.

Namun demikian, kemampuan menulis puisi siswa masih tergolong rendah. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun diksi yang tepat, menggunakan majas, dan menyusun bait yang padu dan indah. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalman (2015), yang menyatakan bahwa menulis puisi merupakan bentuk keterampilan tingkat tinggi karena memerlukan kemampuan berbahasa sekaligus cita rasa estetika. Selain faktor internal siswa, kurangnya inovasi dalam media pembelajaran juga menjadi penyebab utama. Guru cenderung menggunakan metode yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan dan media pembelajaran yang mampu merangsang minat serta partisipasi siswa secara maksimal, salah satunya melalui pemanfaatan media digital yang interaktif.

Media pembelajaran *Genially* adalah salah satu bentuk inovasi berbasis teknologi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. *Genially* sendiri merupakan platform digital yang memungkinkan pembuatan bahan ajar interaktif seperti presentasi, video, kuis, dan permainan edukatif. Menurut Astuti et al. (2022), *Genially* mampu memberikan pengalaman belajar yang dinamis dengan visual yang menarik serta fitur interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini sangat potensial digunakan dalam pembelajaran menulis puisi karena dapat memfasilitasi eksplorasi kreatif siswa melalui tampilan visual dan narasi multimedia.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media *Genially* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Afifah et al (2022), menemukan bahwa media *Genially* mendapatkan kelayakan tinggi dari para ahli dan dinilai sangat efektif untuk digunakan di kelas. Selanjutnya, penelitian oleh Ni'mah et al (2022) menyimpulkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan melalui penerapan *Genially* dalam pembelajaran daring. Kendati demikian, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media *Genially* terhadap keterampilan menulis puisi pada jenjang SMP, khususnya kelas IX. Hal inilah yang menjadi celah keterbaruan dalam penelitian ini.

Urgensi penelitian ini sangat penting mengingat kemampuan menulis puisi tidak hanya menjadi bagian dari kurikulum, tetapi juga sebagai sarana pengembangan karakter dan ekspresi diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas IX di SMP Negeri 27 Malang. Diharapkan, melalui penelitian ini, guru dapat memperoleh alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa secara efektif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IX SMP Negeri 27 Malang melalui penerapan media pembelajaran *Genially*. Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini digunakan karena bersifat spiral dan fleksibel, memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan dan sistematis.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IX-B SMP Negeri 27 Malang tahun pelajaran 2024/2025, yang dipilih secara *purposive* berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran bahwa siswa di kelas ini memiliki kemampuan menulis puisi yang masih rendah dan memerlukan pendekatan pembelajaran inovatif. Menurut Arikunto (2010), PTK dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis kemampuan menulis puisi, serta dokumentasi hasil karya siswa. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif berasal dari observasi yang dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model Miles dan Huberman (1994). Data kuantitatif diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis puisi siswa, yang dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan sumber, dengan membandingkan hasil tes dan observasi. Validitas data penting dalam penelitian tindakan agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2012). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan tidak hanya memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, tetapi juga menginspirasi guru dalam menerapkan media interaktif seperti *Genially* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil dan pembahasan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *Genially*. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk data kuantitatif berupa nilai *pre-test* dan *post-test*, serta data kualitatif yang diperoleh dari pengamatan terhadap proses pembelajaran. Pembahasan dilakukan dengan menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II serta mengaitkannya dengan teori dan temuan penelitian terdahulu. Dengan demikian, bagian ini akan menjelaskan secara rinci bagaimana intervensi pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak terhadap keterampilan menulis puisi siswa.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam menulis puisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis puisi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Genially*. Hasil *pre-test* dan *post-test* pada siklus I secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siklus I

	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
Rata-Rata	63,0	72,2

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, mengolah diksi, serta menyusun struktur puisi yang sesuai. Rata-rata nilai peserta didik dalam *pre-test* adalah 63,0, yang berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah itu, guru memperkenalkan media pembelajaran interaktif *Genially* yang berisi materi tentang puisi, termasuk contoh-contoh puisi bergambar, permainan diksi, dan latihan rima. Walaupun siswa tampak tertarik dan lebih antusias, hasil *post-test* menunjukkan rata-rata nilai meningkat hanya menjadi 72,2, sehingga belum melampaui KKM.

Hasil observasi dan refleksi dari siklus I mengindikasikan bahwa media *Genially* sudah mulai menarik perhatian peserta didik, namun penggunaannya masih belum optimal. Guru masih kurang memberikan arahan yang mendalam terkait struktur puisi dan cara pemilihan diksi yang kuat secara puitis. Selain itu, beberapa siswa belum sepenuhnya memahami unsur estetika dalam puisi karena pendekatan belajar masih bersifat umum dan kurang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada pendampingan guru secara personal dan pemanfaatan fitur *Genially* secara lebih maksimal. Refleksi ini menjadi dasar penting dalam merancang perbaikan untuk siklus II agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Fokus perbaikan diarahkan pada peningkatan kualitas scaffolding dan penguatan eksplorasi imajinasi peserta didik dalam menulis puisi. Hasil *post-test* pada siklus II secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Nilai *Post-test* Siklus II

	Nilai <i>Post-test</i>
Rata-Rata	83,1

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif terkait unsur-unsur penting dalam puisi seperti majas, diksi, rima, dan struktur puisi. Media *Genially* juga dimanfaatkan secara lebih optimal dengan menyisipkan video inspiratif, kuis interaktif, dan contoh puisi yang lebih beragam. Pembelajaran ini berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif selama proses menulis puisi. Para siswa tampak lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatifnya ke dalam bentuk puisi yang orisinal dan puitis. Hal ini tercermin dari nilai *post-test* siklus II yang menunjukkan rata-rata 83,1, artinya seluruh siswa telah berhasil melampaui KKM. Peningkatan ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang terarah dan media yang interaktif sangat mendukung pengembangan keterampilan menulis puisi peserta didik.

Pembahasan

1. Dampak Media *Genially* terhadap Aspek Kognitif Penulisan Puisi

Peningkatan signifikan hasil belajar dari siklus I ke siklus II secara kuat mengindikasikan bahwa media *Genially* efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap unsur-unsur puisi. Sebelum intervensi, banyak siswa kesulitan memahami konsep abstrak seperti diksi (pilihan kata), imaji (citraan), majas, dan rima. *Genially*, dengan kemampuannya menyajikan materi secara visual dan interaktif, berhasil menjembatani kesenjangan ini. Misalnya, konsep diksi dapat dijelaskan melalui contoh kata-kata yang disajikan dengan efek visual menarik, sementara imaji dapat diperkuat dengan gambar atau video pendek yang relevan (Aesthetika & Febriana, 2022; Syafryadin, 2021). Fitur interaktif seperti kuis singkat atau *drag-and-drop* memungkinkan siswa untuk berlatih mengidentifikasi unsur-unsur tersebut secara langsung dan mendapatkan umpan balik instan. Dengan demikian, media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengubahnya menjadi pengalaman belajar yang terstruktur dan mudah dicerna, memungkinkan siswa menginternalisasi fondasi teknis penulisan puisi (Pasaribu, 2019; Syahid et al., 2022).

2. Peran Genially dalam Meningkatkan Motivasi dan Domain Afektif Siswa

Selain dampak kognitif, keberhasilan penelitian ini juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan media Genially dalam menyentuh domain afektif siswa. Menulis puisi seringkali dianggap sebagai kegiatan yang sulit dan membosankan, yang menyebabkan rendahnya motivasi dan kepercayaan diri siswa. Penggunaan Genially berhasil mengubah persepsi ini (Kurnia et al., 2022; Pasaribu, 2019; Sarbaitinil et al., 2024; Septianti et al., 2020). Tampilan yang menarik secara visual, elemen gamifikasi sederhana, dan navigasi yang dinamis menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Hal ini secara efektif menurunkan tingkat kecemasan (*writing anxiety*) dan menumbuhkan minat belajar siswa. Antusiasme yang meningkat ini menjadi pendorong utama bagi mereka untuk lebih berani bereksperimen dengan kata-kata dan menuangkan ide. Dengan demikian, Genially tidak hanya berfungsi sebagai medium penyampai materi, tetapi juga sebagai katalisator motivasi yang mengubah sikap siswa dari yang sebelumnya enggan menjadi lebih percaya diri dan proaktif dalam proses menulis kreatif (Ronsumbre et al., 2023; Taliak et al., 2024).

3. Sinergi antara Media Digital dan Perancah Pedagogis (Scaffolding)

Efektivitas media Genially dalam penelitian ini tidak dapat dipisahkan dari strategi pedagogis yang diterapkan oleh guru, yaitu prinsip perancah (*scaffolding*) dalam Kerangka Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Genially bukanlah alat ajaib yang bekerja sendiri, melainkan sebuah perangkat bantu yang dioptimalkan oleh fasilitasi guru. Pada siklus I, guru menggunakan fitur-fitur Genially untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang lebih intensif, memandu siswa langkah demi langkah. Seiring dengan meningkatnya kompetensi siswa, pada siklus II guru secara bertahap mengurangi bantuan tersebut, mendorong siswa untuk menggunakan media secara lebih mandiri (Ratnaningsih & Nastiti, 2018; Setyawati et al., 2020; Syahid et al., 2022; Usman et al., 2021). Kolaborasi antara media yang interaktif dengan strategi pengajaran yang responsif ini selaras dengan teori Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran optimal terjadi melalui interaksi sosial dan dukungan yang tepat. Genially menjadi medium ideal bagi guru untuk menerapkan *scaffolding* secara efektif di lingkungan belajar modern (Violla & Fernandes, 2021; Wibowo et al., 2024).

4. Konfirmasi Empiris: Dialog dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini konsisten dan memperkuat hasil dari berbagai studi sebelumnya mengenai efektivitas Genially dalam pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian oleh Afifah, Kurniaman, dan Noviana (2022) telah membuktikan bahwa media Genially sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun fokusnya pada tingkat sekolah dasar. Senada dengan itu, studi oleh Khoirun dan Hermiati (2022) juga mengkonfirmasi kemampuan Genially dalam meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, khususnya dalam konteks pembelajaran daring. Hasil-hasil tersebut memberikan fondasi empiris yang kuat bagi penelitian ini. Dengan menunjukkan keberhasilan Genially dalam konteks yang berbeda—yaitu pembelajaran menulis puisi secara luring di jenjang SMP—penelitian ini tidak hanya memvalidasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga menunjukkan fleksibilitas dan relevansi media ini di berbagai tingkatan dan moda pembelajaran (Subroto et al., 2023; Sundusiah, 2020; Syahroni et al., 2023).

5. Kontribusi Penelitian dalam Lanskap Akademis Media Pembelajaran

Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan kelayakan dan pengaruh Genially terhadap minat, penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan yang spesifik dalam lanskap akademis. Kontribusi utama terletak pada penerapan media ini untuk mengembangkan keterampilan tingkat tinggi yang bersifat kreatif dan produktif, yaitu menulis puisi. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan Genially untuk penyampaian materi atau peningkatan pemahaman reseptif. Studi ini melangkah lebih jauh dengan menunjukkan

bahwa fitur interaktif Genially juga efektif untuk merangsang proses berpikir estetis dan imajinatif yang menjadi inti dari penciptaan karya sastra. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan bukti efektivitas Genially, dari yang semula hanya sebagai media presentasi menjadi alat pedagogis yang mampu memfasilitasi keterampilan produksi kreatif di jenjang sekolah menengah (Ronsumbre et al., 2023; Tuttillo-Piña et al., 2020).

6. Implikasi Praktis bagi Inovasi Pembelajaran Sastra di Sekolah

Hasil penelitian ini menawarkan implikasi praktis yang sangat berharga bagi para guru Bahasa Indonesia yang ingin melakukan inovasi dalam pembelajaran sastra. Menulis puisi, yang sering dianggap sebagai kompetensi yang sulit diajarkan, dapat didekati dengan cara yang lebih menarik dan terstruktur melalui media seperti Genially. Guru dapat merancang materi ajar interaktif yang membedah contoh-contoh puisi, menjelaskan majas dengan animasi sederhana, atau bahkan membuat "bank diksi" visual untuk memperkaya kosakata siswa. Lebih dari itu, model yang sama dapat diadaptasi untuk mengajarkan jenis teks sastra lainnya. Misalnya, untuk cerpen, guru bisa membuat peta alur interaktif atau profil karakter digital. Untuk drama, Genially dapat digunakan untuk memvisualisasikan latar atau bahkan membuat naskah digital dengan catatan audio. Ini membuka banyak sekali peluang untuk membuat pembelajaran sastra menjadi lebih hidup dan relevan bagi generasi digital (Kamil et al., 2023; Sari et al., 2021).

7. Sintesis dan Arah Pengembangan Penelitian di Masa Depan

Secara keseluruhan, dapat disintesis bahwa kombinasi antara media pembelajaran digital yang interaktif seperti Genially dengan pendekatan pedagogis yang responsif seperti *scaffolding* merupakan formula yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa teknologi, ketika digunakan secara tepat, mampu menjembatani keterampilan kognitif (pemahaman unsur puisi) dan afektif (motivasi dan kepercayaan diri) secara bersamaan. Keberhasilan ini membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut di masa depan. Arah pengembangan berikutnya dapat mencakup studi komparatif antara Genially dengan platform interaktif lainnya, penelitian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang terhadap minat baca dan tulis siswa, atau studi eksperimen yang mengukur efektivitasnya pada berbagai jenis kecerdasan atau gaya belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IX SMP Negeri 27 Malang. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap tahap, khususnya pada *post-test* siklus I yang menunjukkan perbaikan hasil belajar, dan peningkatan yang lebih signifikan lagi pada *post-test* siklus II, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM dan mengalami perkembangan kreativitas dalam menulis puisi. Penggunaan *Genially* yang interaktif, visual, dan menarik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami unsur-unsur dan struktur puisi dengan lebih baik. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis puisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesthetika, N. M., & Febriana, P. (2022). *Buku ajar komunikasi visual*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-063-2>
- Afifah, S., et al. (2022). Pengembangan media pembelajaran Genially pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 89–95. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3259>

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, M., et al. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(3), 305–312. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i3.16034>
- Dalman. (2015). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Kamil, M. N. A., et al. (2023). Digital picture storybooks, can increase students' self-efficacy and interest in learning? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54457>
- Kurnia, M. D., et al. (2022). Pelatihan menulis cerita anak pada siswa SDN Sadagori Cirebon upaya kembangkan kreativitas di masa pandemi. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 4(1), 886. <https://doi.org/10.31316/jbm.v4i1.1781>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Ni'mah, N. K., et al. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Pasaribu, O. L. (2019). Pemanfaatan media visual dalam menulis cerita pendek pada semester V Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMSU. *Pena Literasi*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24853/pl.2.1.201-210>
- Ratnaningsih, S., & Nastiti, G. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 275. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>
- Ronsumbre, S., et al. (2023). Pembelajaran digital dengan kecerdasan buatan (AI): Korelasi AI terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5761>
- Sarbaitinil, S., et al. (2024). Menumbuhkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran kreatif. *Deleted Journal*, 2(2), 367. <https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>
- Sari, N. T. A., et al. (2021). Genre-based digital storytelling in the 21st century education: A students' perception. *Jurnal Sosioteknologi*, 20(1), 39. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2021.20.1.4>
- Septianti, A. S., et al. (2020). Learning media development of analyzing poetry-building element using Sparkol Videoscribe. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(4), 586. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i4.28251>
- Setyawati, D. H. L., et al. (2020). Peningkatan berpikir kritis siswa sekolah dasar dengan menerapkan model contextual teaching and learning berbantuan media lempar karet pengetahuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3426>
- Subroto, D. E., et al. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundusiah, S. (2020). The model of poetry writing learning based on authentic-collaborative assessment in high school. In *Proceedings of the 3rd International Conference on*

- Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2019)*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.106>
- Suyadi, & Ulfah, M. (2019). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. PT Pedagogia.
- Syafryadin, S. (2021). Teaching grammar through visual illustration for the university students. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(4), 641.
<https://doi.org/10.22460/project.v4i4.p641-650>
- Syahid, A. A., et al. (2022). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Syahroni, N., et al. (2023). Pemanfaatan syair gulung dan wordwall pada pembelajaran menulis puisi berbasis pelajar pancasila pada sekolah penggerak. *Jurnal Kwangsan*, 11(1), 127. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p127--146>
- Taliak, J., et al. (2024). Evaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Tutillio-Piña, J. M., et al. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 250. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1042>
- Usman, M., et al. (2021). Efektivitas penggunaan mobile learning terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5859>
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas media pembelajaran e-booklet dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>
- Wibowo, S., et al. (2024). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(1), 431. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>