

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENULIS PUISI
DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBI) PADA
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Muhammad Hanafi¹, Desyandri²

^{1,2} PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹hanafidesu1702@gmail.com , ²desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and implement poetry writing instruction using the Project Based Learning (PjBL) model by utilizing technology-based interactive media, namely Canva and Quizizz. The research method used is the ASSURE development model, which focuses on designing instruction according to students' characteristics. The results show that the use of the PjBL model supported by technology-based interactive media can increase students' learning motivation and help them better understand the process and structure of poetry writing. Therefore, the implementation of PjBL assisted by Canva and Quizizz can be an effective alternative learning approach to improve elementary school students' poetry writing skills.

Keywords: *poetry writing skills, Project Based Learning (PjBL), interactive media, learning motivation, ASSURE model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran menulis puisi menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis teknologi, yaitu *Canva* dan *Quizizz*. Metode penelitian yang digunakan adalah mode pengembangan ASSURE yang memfokuskan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model *Project based learning* dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membantu siswa memahami proses dan struktur penulisan puisi dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan PjBL menggunakan media *Canva* dan *Quizizz* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Kemampuan menulis puisi, Project based learning (PjBL), Media interaktif, motivasi belajar, metode assure

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis adalah salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh siswa, termasuk

keterampilan menulis puisi. Proses menulis puisi memiliki tantangan tersendiri, karena siswa dituntut untuk memiliki kreativitas, pemahaman

bahasa, serta kemampuan menyampaikan perasaan dan gagasan secara terstruktur dan dengan nilai estetika. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak siswa kelas 5 SD yang masih kesulitan dalam menulis puisi. Kesulitan ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya ide, minimnya pemahaman tentang struktur puisi, dan rendahnya motivasi untuk menulis.

hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifa Marzela, Supriyono, dan Hastuti (2019) mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang melakukan plagiarisme dengan menyalin karya dari sumber lain. Dalam aspek daya imajinasi, kemampuan siswa terbilang sangat rendah, sehingga mereka belum mampu menghasilkan gagasan imajinatif yang menarik. Selain itu, pada aspek ketepatan dalam pemilihan kata, sebagian siswa menghadapi kesulitan dalam menggunakan diksi yang tepat. Kata-kata yang mereka pilih seringkali kurang sesuai dengan tema lingkungan sekolah dan kurang efektif, meskipun ada beberapa yang sudah cukup tepat, ringkas, dan mudah

dipahami maknanya (Septiani et al., 2022).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman, termasuk dalam proses penulisan puisi. Saat ini, tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia ini merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti audio, video, grafis, teks, dan lain sebagainya. Komponen "interaktif" sendiri secara umum mengacu pada komunikasi dua arah, di mana baik komunikator maupun komunikan sama-sama aktif berinteraksi. Dengan kata lain, interaksi tersebut harus melibatkan komunikasi aktif tanpa pihak yang bersikap pasif. Menurut Widayat et al. (2014), multimedia interaktif sangat efektif digunakan dalam proses belajar-mengajar. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, tetapi juga memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi dan memecahkan masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi data, serta berkomunikasi secara lebih efisien. Di era modern yang serba digital seperti

sekarang, kemampuan mengoperasikan komputer menjadi kebutuhan mendasar. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk mulai terampil dalam menggunakan perangkat teknologi ini sejak usia dini. Tujuan dari pengenalan dan pelatihan ini adalah untuk mendukung perkembangan dunia digital sekaligus mempermudah masyarakat beradaptasi dengan berbagai aktivitas yang kini hampir seluruhnya dilakukan secara digital. Sebagai salah satu langkah awal yang relevan, kegiatan mengetik melalui pembelajaran menulis puisi dianggap sebagai bentuk pelatihan yang efektif. Proses pelatihan ini sejalan dengan metode pembelajaran Project Based Learning (PBL), atau dikenal juga sebagai Pembelajaran Berbasis Proyek. PBL merupakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa melalui tantangan atau masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Siswa didorong bekerja secara kelompok untuk menyelesaikan proyek atau tugas tertentu yang diberikan oleh guru. Penerapan metode ini bertujuan mengasah kemampuan berpikir kritis, mendorong kreativitas, serta meningkatkan kerja sama antarsiswa.

Pokok bahasan yang sesuai untuk metode ini biasanya melibatkan penyelesaian proyek atau tugas yang menuntut siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran aktif (Mira Shodiqoh dan M. Mansyur, 2022). Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan memberikan pelatihan kepada siswa dalam mengetik dengan memanfaatkan komputer melalui kegiatan menulis puisi. Hasil akhirnya diharapkan mampu merefleksikan keterampilan serta kreativitas siswa dalam menghasilkan karya tulis yang bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D merupakan sebuah proses yang melibatkan langkah-langkah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan metode pembelajaran menulis puisi bagi siswa sekolah dasar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis metode

project based learning (PjBl). Proses penelitian dan pengembangan dilakukan berdasarkan prosedur yang menjadi panduan bagi peneliti dalam melaksanakan kajian dan pengujian produk sebelum produk tersebut diperkenalkan lebih luas.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE, yang dirancang untuk mengintegrasikan teknologi dan multimedia guna meningkatkan kualitas lingkungan belajar. Langkah-langkah model ASSURE, sebagaimana disebutkan oleh Benny (2010:112), meliputi analisis karakteristik peserta didik (*analyze learners*), penetapan tujuan pembelajaran (*state objectives*), pemilihan strategi, teknologi, metode pembelajaran, dan materi (*select methods, media, and materials*), pemanfaatan strategi serta sumber belajar (*utilize materials*), keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (*require learners participation*), serta evaluasi dan revisi program pembelajaran (*evaluate and revise*).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di UPT SDN 02 Pandai Sikek sebagai lokasi uji coba utama. Selain itu, kegiatan

penelitian dilakukan di dua sekolah lainnya, yaitu UPT SDN 29 Aie Angek dan UPT SDN 32 Koto Laweh sebagai tempat pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket dengan melibatkan guru serta siswa kelas V di ketiga sekolah tersebut. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi mengenai ketersediaan media pembelajaran yang relevan, modul ajar yang digunakan, serta karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media interaktif dalam penelitian ini menggunakan Canva sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pada saat yang sama, Canva juga berfungsi sebagai media yang digunakan siswa untuk mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) melalui perangkat laptop.

Instrumen terdiri dari validasi ahli di bidang media, materi, dan bahasa, serta penilaian praktikalitas dan efektivitas perangkat yang dilakukan oleh guru dan siswa. Hasil ini didasarkan pada kepraktisan dalam penggunaan multimedia interaktif dan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan dalam menggunakan multimedia tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 hasil validasi media, materi dan bahasa

No	Ahli validasi	persentase
1	Materi	97,22%,
2	Media	94%,
3	bahasa	97%

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa validasi dari ketiga ahli menunjukkan kategori sangat valid, sehingga produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan hanya melakukan perbaikan kecil sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.

Selain itu hasil praktikalitas dari guru dan murid kelas V mendapatkan kriteria kepraktisan sangat valid dengan skor 96,85% dari guru kelas V dan mendapatkan skor 92,27 % dari murid kelas V dengan kriteria sangat baik. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru, yang sebelumnya hanya menggunakan sarana buku, sekarang dapat menggunakan multimedia interaktif.

Meskipun begitu perlu latihan dalam penggunaan media seperti *laptop*.

Penggunaan multimedia interaktif di sekolah dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat seperti *laptop*, sehingga siswa memiliki akses untuk menggunakan media tersebut. Dalam pembelajaran menulis puisi, salah satu kegiatan yang dilakukan adalah mengisi jawaban pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disediakan.

Aktivitas ini juga melatih siswa untuk mengetik serta memanfaatkan fitur-fitur pada platform seperti Canva dan Quizizz. Sebelum media tersebut diaplikasikan, terdapat beberapa langkah penting yang perlu dilakukan, seperti analisis kebutuhan, perancangan produk, pemilihan model pembelajaran, serta validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa guna memastikan kelayakan media yang akan dipakai.

Tahap analisis berfungsi untuk menggali kebutuhan siswa dalam belajar, misalnya tingkat ketertarikan mereka terhadap pembelajaran berbasis *laptop* dan proyektor. Informasi dari analisis ini menjadi dasar dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam proses

perancangan materi melalui Canva, guru mendapat kemudahan dengan tersedianya template dan desain dasar yang dapat digunakan untuk membangun materi pembelajaran. Hal ini membantu guru memilih tema latar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Menurut Monoarfa & Haling (2021), Canva menawarkan desain menarik berupa template serta berbagai fitur pendukung pembuatan media pembelajaran. Aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan memberikan beragam desain kreatif yang menghindarkan mereka dari rasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, dengan Canva, guru dapat secara kreatif dan mandiri menyusun media pembelajaran sesuai kebutuhan (Hafidh & Lena, 2023). Sedangkan Quizizz memberikan kemudahan dalam proses penyusunan soal evaluasi pembelajaran. Platform ini menyediakan fitur yang memudahkan guru dalam mengatur soal dan jawaban secara terpisah, sehingga mempercepat proses pembuatan soal.

Berdasarkan pandangan Aditiyawarman dkk. (2022),

penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi sangat efektif dan tepat. Aplikasi ini juga mampu mengurangi potensi siswa bekerja sama atau melakukan kecurangan saat evaluasi berlangsung. Quizizz menyediakan opsi review soal yang memberikan penjelasan tambahan mengenai jawaban yang benar.

Dengan demikian, evaluasi yang dihasilkan mencerminkan kemampuan siswa sekaligus menjadi tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan memperbaiki proses pembelajaran yang masih belum optimal. Menurut pendapat ahli media, desain produk yang menggunakan Canva sebaiknya menghindari penggunaan latar gelap, karena hal tersebut dapat menurunkan minat siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, pengaturan tata letak materi harus diperhatikan agar tampil lebih rapi dan terorganisasi.

Ahli materi menyarankan modul atau materi sudah layak digunakan, tetapi perlu evaluasi terkait penilaian yang menjadi acuan saat pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dari sisi ahli bahasa, pemakaian bahasa yang sederhana

dan mudah dipahami oleh siswa menjadi kunci agar media interaktif dapat diterima dengan baik. Secara keseluruhan, penggunaan multimedia interaktif perlu mempertimbangkan unsur warna desain, tata letak materi, serta penggunaan bahasa sederhana agar memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung proses belajar yang efektif.

D. Kesimpulan

Di sekolah penelitian menunjukkan hasil praktikalitas pada media pembelajaran interaktif dengan canva dan quizizz mendapatkan respon sangat baik. Dilihat pada lampiran angket guru dan angket siswa mendapatkan skor kategori sangat valid. Media canva dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa. Saat guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan canva, guru hanya perlu menekan tombol panah kanan pada keyboard laptop untuk lanjut ke halaman materi selanjutnya, dan tombol panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media canva sangat praktis digunakan.

Selain itu pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan quizizz

membuat siswa tertarik dalam menyelesaikan evaluasi, karena pada quizizz terdapat fitur yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Mulyati, S. dan Evendi, H. (2020:66) menyebutkan bahwa quizizz memiliki berbagai macam karakteristik yang digunakan dalam permainan seperti meme, avatar, tema, dan musik permainan. Quizizz juga memiliki fitur papan peringkat (leaderboard) yang digunakan untuk menunjukkan peringkat selama permainan. Fitur-fitur ini membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan soal dengan benar. (Pusparani, 2020)

Pada pembelajaran yang dilakukan, siswa antusias dalam mengikuti dan memahami pembelajaran yang ditampilkan. Hal ini terlihat dari hasil dari LKPD yang siswa kerjakan secara berkelompok. Hasil dari evaluasi yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan quizizz siswa dapat mengerjakan quizizz dengan baik sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dengan menggunakan media laptop dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran menggunakan suasana baru yang

tidak monoton dan dapat menciptakan pengalaman baru dalam menggunakan laptop.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dengan canva dan quizizz memberikan alternatif baru dan inovasi baru dalam proses pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar. Dengan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan keaktifan dan semangat belajar saat menggunakan media pembelajaran tersebut, dengan dibuktikan pada hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini didukung dengan kelebihan aplikasi canva dan quizizz yang menarik dan juga dilengkapi dengan materi teks, soal latihan, LKPD dan gambar atau yang menarik. Sehingga pembelajaran terlihat menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Andri Wicaksono. (2014). *Menulis Kreatif Sastra*. Garudhawaca.
Asiknya Menulis Puisi. (2020). (n.p.): Grapena Karya.

Jurnal :

- Agusdianita, N. (2023). Model Pembelajaran PJBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan

Pengembangan Pembelajaran Tematik. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82319>

Amar, C. (2017a). Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 6(1).

<https://doi.org/10.31851/pembahsi.v0i0.1043>

Amar, C. (2017b). Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 6(1).

<https://doi.org/10.31851/pembahsi.v0i0.1043>

Apriansah, D., Muktadir, A., & Lusa, H. (2018). Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 11(1), 43–50. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.43-50>

Aulia, N. D., Fitriana, A. N., & Hajron, K. H. (t.t.-a). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Media Mind Mapping Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ketangi.

Aulia, N. D., Fitriana, A. N., & Hajron, K. H. (t.t.-b). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Media Mind Mapping Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ketangi.

Budiastuti, W., Mulyono, S., & Hastuti, S. (2014). PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI DENGAN

- PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR.
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Etik, E., Opik Dwi Indah, & Darmawati, D. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Pada Mahasiswa PGSD Semester V Universitas Cokroaminoto Palopo. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(4), 251–256. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v3i4.568>
- Fahlefi, R., Rulviana, V., Pd, S., Maruti, E. S., & Pd, S. (t.t.). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Firdaus, R., & Permana, J. (2024). Kelebihan dan Kekurangan Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1885–1897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7570>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Iswari, D. A., & Indihadi, D. (2021). Analisis Tipografi Tulisan Puisi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 652–662. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39235>
- Khairul Nisa, N., & Syafril, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. 2(4).
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>
- Maulina, D. E. (t.t.). KEANEKARAGAMAN PANTUN DI INDONESIA.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (t.t.). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Murniarti, E. (t.t.). PENERAPAN METODE PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN.
- Muzammil, L., Cholifah, M., & Sholeh, A. (2023). Pengenalan Teknologi Pembelajaran Quizizz Kepada Siswa Sekolah Dasar Di Desa

- Balesari Kecamatan Ngajum
Kabupaten Malang. Jurnal
Pengabdian Kepada Masyarakat.
Priyatnomo, M. A., Khasanah, U., &
Wahyuningsih, S. (2023).
Penerapan Model Pembelajaran
Project Based Learning untuk
Meningkatkan Keterampilan
Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV
SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun
Ajaran 2022/2023. Kalam
Cendekia: Jurnal Ilmiah
Kependidikan, 11(2).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75991>
- Riyani, S., Utami, P. A., & Zahira, F.
(2024). Kelebihan dan Kekurangan
Kurikulum Merdeka pada
Pembelajaran Bahasa Indonesia di
SD Negeri Gorowong 05 Parung
Panjang.
- Septiani, N., Syaflin, S. L., & Akbar, M.
T. (2022). Analisis Kemampuan
Menulis Puisi Bebas pada Siswa
Kelas V SD Negeri 79 Palembang.
Indonesian Research Journal On
Education, 2(1), 122–128.
<https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.251>
- Trisnawati, T. (2019). ANALISIS
JENIS-JENIS DAN FUNGSI
PANTUN DALAM BUKU MANTRA
SYAIR DAN PANTUN DI TENGAH
KEHIDUPAN DUNIA MODERN
KARYA KORRIE LAYUN
RAMPAN. Parataksis: Jurnal
Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran
Bahasa Indonesia, 2(2).
<https://doi.org/10.31851/parataksis.v2i2.4000>
- Ulfah, A. (2017). JURNAL ILMIAH
BAHASA DAN SASTRA, 4(1).
<https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>
- Wahyudi, D. (t.t.). PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENULIS PUISI
MENGUNAKAN MEDIA
GAMBAR PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI
SURYODININGRATAN 2.
Wd, M. A. A., Sondang, M., Hanifah,
L., & Kusumayati, L. D. (t.t.).
PENGUNAAN APLIKASI
QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK
MELAKSANAKAN EVALUASI
PEMBELAJARAN.