

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
VIRTUAL REALITY APRESIASI PUISI
BERBASIS MODEL P-IKADKA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Qikha Maulidhia
NIM 2004316

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
VIRTUAL REALITY APRESIASI PUISI
BERBASIS MODEL P-IKADKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh
Qikha Maulidhia
2004316

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Qikha Maulidhia
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang.
Skripsi ini tidak diperbolehkan seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau lainnya tanpa izin penulis.

QIKHA MAULIDHIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
VIRTUAL REALITY APRESIASI PUISI
BERBASIS MODEL P-IKADKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

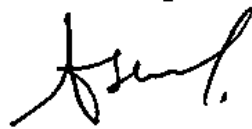
Pembimbing I



Dr. Seni Apriliya, M.Pd

NIP 19820412201022003

Pembimbing II



Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed

NIP 920200819931110101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd

NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media yang difokuskan pada pembelajaran apresiasi puisi dengan menggunakan teknologi digital untuk kelas IV Sekolah Dasar (SD). Untuk menunjang hal tersebut peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital *virtual reality* berbasis model P-IKADKA yang dapat mereplikasikan lingkungan seolah-olah masuk ke dunia virtual serta diakses oleh siapapun dan kapanpun. *Virtual reality* ini dapat memfasilitasi pembelajaran apresiasi puisi melalui berbagai fitur dan interaksinya. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran digital *virtual reality* pada pembelajaran apresiasi puisi berbasis model P-IKADKA di kelas IV SD. Metode penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR). Teknik pengumpulan data berbagai cara seperti wawancara, observasi, analisis konten, penilaian produk oleh para ahli, serta penilaian melalui angket respons untuk pengguna uji respons satu dan uji respons dua yang dikembangkan. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran dengan kategori *sangat layak* dan dari teknologi pendidikan dengan kategori *layak* menunjukkan rekapitulasi penilaian sebesar 80,2% dengan kriteria *layak*. Hasil akumulasi angket respons pengguna pada tahap uji respons dari ke dua sekolah menunjukkan penilaian sebesar 88,3% dengan kriteria *sangat praktis*, hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan demikian media pembelajaran *virtual reality* pada pembelajaran apresiasi puisi kelas IV SD dinilai layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: apresiasi puisi, model P-IKADKA, pengembangan media pembelajaran, *virtual reality*

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of media that focuses on learning poetry appreciation using digital technology for class IV elementary schools (SD). To support this, researchers designed and developed learning media by utilizing digital virtual reality technology based on the P-IKADKA model which can replicate the environment as if entering a virtual world and can be accessed by anyone at any time. This virtual reality can facilitate learning about poetry appreciation through various features and interactions. The aim of this research is to develop digital virtual reality learning media for poetry appreciation learning based on the P-IKADKA model in fourth grade elementary school. This research method uses the Educational Design Research (EDR) method. Various data collection techniques such as interviews, observation, content analysis, product assessment by experts, as well as assessment through response questionnaires for users of response test one and test response two were developed. The assessment results from learning media experts in the very feasible category and from educational technology in the appropriate category show an assessment recapitulation of 80.2% with appropriate criteria. The results of the accumulation of user response questionnaires at the response test stage from the two schools showed an assessment of 88.3% with very practical criteria, this indicates that the learning media developed is very practical to use in the learning process, thus virtual reality learning media in classroom poetry appreciation learning IV SD is considered feasible and very practical for use in learning activities.

Keywords: *learning media development, P-IKADKA model, poetry appreciation, virtual reality*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat/ <i>Signifikansi</i> Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat Teoretis	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Praktis	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) di Sekolah Dasar (SD)	Error! Bookmark not defined.
2.2 Pembelajaran Apresiasi Sastra di SD	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Puisi	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Apresiasi Puisi di SD	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.6 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
defined.	
2.4 <i>Immersive Technology</i>	Error! Bookmark not defined.

2.5 <i>Virtual Reality</i> (VR)	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian <i>Virtual Reality</i> (VR)	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Virtual Reality</i> (VR).....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Model Pembelajaran P-IKADKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 Model pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.6.2 Model P-IKADKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.7 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Pendoman Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Analisis Konten Media Pembelajaran....	Error! Bookmark not defined.
3.4.4 Angket Lembar Validasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.5 Angket Respons	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	Error! Bookmark not defined.
3.6 Isu Etik Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Analisis dan Ekplorasi Kebutuhan Media Pembelajaran Digital VR pada Pembelajaran Apresiasi Puisi	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Analisis Hasil Observasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Analisis Hasil Wawancara	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Analisis Konten Media Pembelajaran....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Rancangan Media Pembelajaran Digital <i>Virtual Reality</i> Apresiasi Puisi Berbasis Model P-IKADKA Kelas IV SD	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Penyusunan pengembangan media VR Berbantuan <i>millealab</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3 Kelayakan Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi	Error! Bookmark not defined.

4.3.1 Hasil Penilaian Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Hasil Penilaian Ahli Teknologi Pendidikan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.3 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian oleh Validator ...	Error! Bookmark not defined.
4.3.5 Perbaikan Pengembangan Media VR Berbasis Model P-IKADKA	Error! Bookmark not defined.
4.3.6 Perbaikan Editor	Error! Bookmark not defined.
4.3.7 Uji Respons Media Pembelajaran Digital VR	Error! Bookmark not defined.
4.3.8 Refleksi Produk Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi	Error! Bookmark not defined.
4.4 Produk Akhir Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi Model P-IKADKA	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ...	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.1.1 Hasil Analisis dan Eksplorasi Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi	Error! Bookmark not defined.
5.1.2 Rancangan Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Berbasis Model P-IKADKA	Error! Bookmark not defined.
5.1.3 Kelayakan dan Kepraktisan Rancangan Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	i
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Dale Cone Experience 1969	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Alur Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Tahapan EDR.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Proses Analisis Data Kualitatif	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Background pada Video Deklamasi Puisi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Video Puisi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Sebelum perbaikan warna kurang soft	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Setelah revisi warna menjadi soft.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Animasi percakapan biasa sebelum perbaikan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Animasi terdapat peran setelah revisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Tidak ada pengantar sebelum menonton video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Sebelum menyajikan video ada pengantar seperti mencari sesuatu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Audio sebelum diperbaiki dengan volume yang tidak sama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Audio sesudah diperbaiki dengan volume yang sama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Kegiatan Uji Respons Satu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Kegiatan Uji Respons Dua	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Produk akhir media pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Elemen, Capaian, dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Peran Ahli (Expert Judgement.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Analisis Konten	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Validasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respons.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Kriteria Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Aspek satu Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Aspek 2 Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Aspek 3 Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Konten Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Storyboard Media Pembelajaran Digital VR	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Pengembangan Media VR	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Identitas Validator Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Teknologi Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian oleh Validator.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Storyboard Media Pembelajaran Digital VR	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Perbaikan Pengembangan Media Pembelajaran VR Apresiasi Puisi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Perbaikan Editor.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil Angket Respons Peserta Didik ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Hasil Angket Respons Pendidik 1.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Perbaikan Editor.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 17 Hasil Respons Peserta Didik Pada Uji Respons Dua	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 18 Hasil Angket Respons Pendidik Dua..**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian oleh Respons Pengguna **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Hasil Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Perangkat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z.(2022). Evaluasi Pembelajaran Apresiasi Sastra Kelas V.C SD Negeri 21 Tarai Bangun, KAMPAR: Studi Kasus Membaca Puisi. *Sirok Bastra*, 10 (1), 81-90.
- Adib, H, S.(2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.
- Afni, R, N. Mulyana, E, H. Rahman, T.(2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Memfasilitas Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PGPAUD Agapedia* 5 (1), 22-3.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, VOL 3 NO. 1.
- Agustina, R., Wulandari, B. (2022). Komik”Diner With Philosophy” Karya A Pradipta Sebagai Bahan Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (1).
- Agusty, A. (2020). Millealab Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Virtual Reality* untuk Mengajarkan Topik Pemanasan Global. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*4, 104-110.
- Andika, A. Suhita, R. Hastuti, S.(2016). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Menulis Puisi Bebas melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Bahasa Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 4 (1), 19-33.
- Apriliya, S.(2017). Riset Kolaborasi Pengembangan Buku Cerita Anak Bermuatan Kearifan lokal Berpendekatan Sastra Didaktis Sebagai Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah DasarFKIP UMS*.
- Apriliya, S.(2020). *Model P-IKADKA Berorientasi Afirmasi Literasi Diri*. Penerbit Rakana.
- Apriliya, S. Kosasih, E. Nuraeni, W.(2020). Peduli dan Menagsihi: Representasi Nilai Moral dalam Cerita Nusantara sebagai Bahan Ajar. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*
<http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/issue/view/10>
- Apriliya, S. Nuraeni, W. Nurjanah, Y. Feri, M.(2023). Augmented Reality (AR) media-aided literature learning tool for elementary school students. *Bahasa dan Seni:Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Pengajarannya*.
- Ariatama, S. Adha, M. Hartino, A, T. Ulpa, E, P.(2021). Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara *Online* Dimasa Pandemi. *Semnas FKIP 2021, Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung 16 Februari 2021*.

- Bachtiar, E, S. Sihes, A, J.(2016). Kompetensi Kognitif Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* V2.i1 1, 11.
- Baharuddin, B. (2017). Penerapan Teknik Brainstorming Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Puisi Peserta didik Kelas VI SD Inpres Lappara Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa. *JURNAL KONFIKS*, 4(1), 7-19.
- Chaeruman, U, A.(2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Choi, J, F.(2021).The Effects of Immersive Learning for Poetry Writing via a VR GAME for Generation Z Students' Creativity: Focusing on "Forum VR: Artist of Oz. *Robotics&AI Ethics* 6 (4), 33-44.
- Daniar, M, A., Soe'oed, R., Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal kajian bahasa, sastra, dan pengajarannya*.
- Dewi P, K. Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa:Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Dwiqui, Sudatha, Sukmana (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Peserta didik SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2) pp. 33-48 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>.
- Ernawati, I. Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pembelajaran Administrasi Server. *ELINVO: Electronics, Informatics, and Vocational Education*, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fardani, A, T. (2020). Penggunaan Teknologi Virtual Reality Untuk Sekolah Menengah Pertama Pada Tahun 2010-2020. *E-Tech*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2654-8607.
- Fitrah, M. (2023). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *ResearchGate*.
- Habibi, M. Chandra, C. Azima, N., F. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Sebagai Puaya Mewujudkan Literasi Sastra Di Sekolah Dasar. *Elementary School Journa Pgsd Fip Unimed* 9 (1).
- Handa, M. Aul, G, E. Bajaj, S.(2012). Immersive Technology-Use Challenges and Opportunities. *International Journal of Computing & Business Research*, 2229-6166.
- Hafizah, Rahmat, A. Rohman, S. (2022) Pembelajaran Sastra Anak Dalam Membentuk Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia METALINGUA*.

- Hanafy, M, S. (2014). Konsep belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 66-79.
- Harahap, H, S.(2019). Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus(JPBN)*, (2), 466.
- Harahap, A. Setiawan, D. Siregar, R.(2020). Pengembangan pembelajaran digital era 4.0: Media Animasi Pahlawan Sisingamangaraja XII. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 12(1): 263-270.
- Hasibuan, N.(2016). Pengembangan Pendidikan Islam dengan Implikasi Teknologi Pendidikan. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1 (2), 18-206.
- Hidayati, R. Triyanto, M. Sulastri, A. Husni, M.(2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio*, 2548-6756.
- Irawan, E, N. Apriliya, S. Putri, A, R.(2024). Analisis kebutuhan media pada pembelajaran teks eksplanasi di SD. *Collase(Creative og Learning Students Elementary Education)*. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.19413>
- Irianti, S, J. Apriliya, S. Mulyadiprana, A. Perencanaan Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Model P-IKADKA di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1025-1036.
- Jamil, M.(2018). Pemanfaatan Teknologi *Virtual Reality* (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan*, 1 (1), 9-113.
- Lafamane, F.(2020). Karya Sastra (Puisi, Prosa, Drama). *OSF Preprint*.
- Langit, A, D, S. Putra, P, D, A. Ridlo, Z, R. (2024). Pengaruh siregar IPA terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa SMP. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*.
- Layalia, N, F. Abdul, R. Ahmad, J, A.(2021). Pengaruh Media *Virtual Reality* Berbantuan *Google Cardboard* Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X Sma Assa'adah Bungah Gresik Tahun Ajaran 2019/2020. *Deiksis Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Lidinillah, D, A, N. (2012). Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action. *Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya*.
- Maleno, T. Ibrahim, B. Asril, A. (2022). Pengaruh Variasi Media Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Pekanbaru. *SIDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah* 4 (2), 79-87.
- Martriana, T. Muslih, H, Y. Mulyana, E, H.(2020). Buku Panduan Kegiatan Sains *Planting Fun* Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatis Adaptif)*, 2714-4107.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litabng*, XIV(2), 147-156.

- Muslimin, A, F. Wahyuddin, Nugraha, W, A. (2024). Membuat Game Virtual Reality Kota Parepare. *JURNAL SINTAKS LOGIKA*.
- Mustofa, Z. Ulya, I, L. Muqorrobin, Z. Pangestu, R, T. Rochim, R, L. Prayitno, M, P. (2023). Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Damhil Education Journal*, 2776-250.
- Nasucha, I. Afghohani, A. Farahsanti, I. (2023). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, <https://doi.org/10.32585/jp.v32i3.4604>.
- Nazurty, Kamaruddin, Rezki, M, D. (2017). Pembelajaran Apresiasi Puisi di Kelas VII G (Studi Kasus SMP Negeri 16 Kota Jambi). *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*.
- Neelakantam, S. Pant, T.(2017). *Learning Web-based Virtual Reality: Build and Deploy Web-based Virtual Reality Technology*. Apress
- Nurgiantoro, B.(2019)*Sastra Anak*.Gadjah Mada University Press.
- Nusroh, A. Haryati, N, S. Luriawati, D, N. (2013). Peningkatan Apresiasi Unsur Pembacaan Puisi Dengan Video *Critic* Melalui Media Audiovisual Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 222-6722.
- Pagarra, H. Syawaluddin, A. Krismanto, W. Sayidiman.(2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Permendikbud.(2008). *Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2018 tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan dengan Rahmat Tuhan yang Maha Esa Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.Jakarta.
- Pitaloka, A. Sundari, A. (2020). *Seni Mengenal Puisi*. Guepedia.
- Putri, N, N. Rukiyah, S.(2021). Kefektifan Media *Wattpad* dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMK Setia Palembang. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* 5 (1), 381-394.
- Pribowo, F, S, P.(2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 18 (1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i1.1355>
- Rachmadtullah, R. Setiawan, B. Wasesa, A, J, A. Wicaksono, J, W. *Monograf Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*. CV. Eureka Media Aksara.
- Resmini, N. (2018). Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar Melalui Implementasi Strategi Directed Reading Activity (DRA). *Jurnal Elementary* 3 (1).
- Rondhi, M. (2017). Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Imajinasi: Jurnal Seni* 11 (1).
- Rustantingsih, Supriyanto, A. Rusilowati. (2012). Pengembangan Materi Ajar Membaca Cerita Anak Bermuatan Nilai-Nilai Karakter. *Journal of Primary Education* 1(2).

- Sa'adah, L.(2023). *Asyik dan Mudah Belajar Menulis Puisi*. Eureka Merdeka Aksara.
- Shabir, A.(2022). Ujicoba Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,2614-3097.
- Sinambela, M, B, W. Soepriyanto, Y. Adi, E, P. (2018) Taman Peninggalan Sejarah Berbasis *Virtual Reality*.*Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2615-8787.
- Siregar, A, A, I. Theresia, C. (2023). Perancangan Simulasi Prosedur Evakuasi Darurat Gempa Bumi di Gedung X Berbasis *Virtual reality*. *Journal of Integrated System*, 2621-7104.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Simatupang, Y, J. Harun, M. Ramli.(2021). Kontribusi Sastra Anak bagi Perkembangan Nilai Personal Anak dalam Buku Cerita Anak Indonesia.*Master Bahasa* 9(2), 546-552.
<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/MB>
- Sitepu, E, N.(2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1 (1) 242-248.
- Supriadi, M. Hignasari, I, V.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, Volume 3, Nomor 1. 2597-4645.
- Supriadi, M. Hignasari, I, V.(2019). Pengembangan Media *Virtual Reality* pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar. *JTPJurnal Teknologi Pendidikan* 21(3), 241-255.
- Susanti, R, D. (2015). Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. *ELEMENTARY:Islamic Teacher Journal*.
- Titiana, E, S. Dewi, F. Maranatha, J, R.(2022). Analisis Konten Potensi Buku Cerita Berbasis *Augmented Reality* dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* 1(1), 8287.
- Tole, H. Huda, F, A. (2023). *Teknologi Digital Immersive: Pemanfaatan untuk Kemajuan Bangsa*. Universitas Brawijaya Press.
- Trismia, D, P. Liansari, V. (2023). Pengaruh Model Savi Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (1).
- Widyanto, I, P.Wahyuni, E, T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*.
- Wiradhika, N. Sastromiharjo, A. Mulyati, Y.(2020). Pemanfaatan Teknologi *Virtual Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Mnulis Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*.
- Yono, S. Muntihanah.(2018). Tingkat Apresiasi Sastra Siswa SD di Kabupaten Marauke. *Badan Penelitian dan Pengembangan Bahasa*.

Yuliantoro, A.(2018). *Pengajaran Apresiasi Puisi*. C.V Ansi Offset.

Yusnidah (2022). Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *JKTP: Jurnal kajian teknologi pendidikan* (03).

