



PENERAPAN MEDIA KARTU KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF KELAS IV SDN BANJAREJO PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PUISI

Maya Yudia Putri^{1*}, Heny Kusuma Widyaningrum², Yeni Yudha Ekawati³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

*Email: mayanabilaocha@gmail.com, heny@unipma.ac.id, yenisdpd31@guru.sd.belajar.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5762>

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV A SDN Banjarejo Kota Madiun dalam menulis puisi, yang juga diperparah oleh kecenderungan siswa memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dalam proses penulisan. Dari 28 siswa, hanya 10 siswa (35,71%) yang menunjukkan kreativitas dalam menulis puisi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan media kartu kata. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV A SDN Banjarejo Kota Madiun. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Indikator kreativitas yang digunakan mengacu pada teori Guilford yang meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran berpikir (fluency), elaborasi, sensitivitas, dan ekspresi diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I hanya 10 siswa (35,71%) yang kreatif dalam menulis puisi dengan rata-rata nilai 65,04. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, jumlah siswa yang kreatif meningkat menjadi 26 siswa (92,86%) dengan rata-rata nilai 80,25. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu kata secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis puisi.

Kata Kunci: Media Kartu Kata, Kemampuan Berpikir Kreatif, Menulis Puisi, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan Artificial Intelligence yang pesat dalam beberapa tahun terakhir telah menghadirkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Fenomena yang kini menjadi perhatian serius para pendidik adalah meningkatnya ketergantungan siswa terhadap penggunaan AI dalam mengerjakan tugas-tugas kreatif, termasuk menulis puisi (Santana et al., 2025). Alih-alih menggali perasaan dan imajinasi sendiri, banyak siswa sekolah dasar cukup mengetikkan perintah kepada AI untuk menghasilkan puisi instan tanpa melewati proses berpikir kreatif yang sesungguhnya.

Potensi ketergantungan yang berlebihan pada AI dalam menyelesaikan tugas dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses berpikir kritis, penganalisis mendalam yang kurang, dan perkembangan kreativitas akan turun (Firdaus et al., 2025). Kondisi ini secara langsung mengancam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa yang seharusnya dilatih melalui proses penulisan itu sendiri. Dengan adanya AI, Permasalahan seperti potensi plagiarisme dan menurunnya orisinalitas karya siswa perlu mendapat perhatian serius dari guru. Oleh karena itu, pendidik perlu menanamkan pentingnya nilai kreativitas dan keaslian karya, serta mengarahkan penggunaan AI sebagai sarana kolaboratif dan sumber inspirasi, bukan sebagai alat yang sepenuhnya menggantikan proses berkarya siswa (Patindra, 2024). Tingkat kompleksitas yang terdapat dalam proses menulis puisi memacu para pendidik dan peneliti untuk terus menciptakan berbagai inovasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Sobri et al., 2025).



Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai kemampuan memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kreativitas siswa idealnya tercermin dalam kemampuan mereka menghasilkan puisi yang orisinal, ekspresif, dan penuh imajinasi. Kemampuan menuangkan gagasan ke dalam tulisan perlu dikembangkan oleh guru melalui berbagai strategi pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan pemetaan pikiran untuk membantu siswa menyusun dan mengembangkan ide secara sistematis (Mubin et al., 2023). Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajaran langsung, menjadi seorang penulis (Aprinawati & Fitri, 2023).

Kondisi nyata yang ditemukan di lapangan menunjukkan kesenjangan yang signifikan dari kondisi ideal tersebut. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di kelas IV A SDN Banjarejo Kota Madiun, diperoleh data bahwa hanya 10 dari 28 siswa atau sekitar 35,71% yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dalam menulis puisi. Sebanyak 18 siswa lainnya atau 64,29% masih belum menunjukkan kreativitas yang memadai, dengan hasil tulisan yang cenderung monoton, klise, dan tidak orisinal. Selain itu, beberapa siswa juga teridentifikasi menyerahkan hasil puisi yang diduga merupakan produk AI, yang ditandai oleh ketidaksesuaian gaya bahasa dengan kemampuan umumnya. Kondisi ini menjadi permasalahan serius yang memerlukan penanganan segera.

Dengan kondisi lapangan yang ditemukan. Di satu sisi, kurikulum dan teori pembelajaran menekankan pentingnya pengembangan kreativitas siswa dalam menulis puisi. Namun di sisi lain, fakta menunjukkan bahwa pembelajaran menulis puisi di kelas IV A SDN Banjarejo masih dilakukan secara konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan langsung yang tidak memberikan stimulus yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan daya kreatif. Absennya media yang konkret dan menarik menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa, terlebih di era AI yang menawarkan kemudahan instan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penerapan media kartu kata sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan mampu mendorong kreativitas siswa dalam menulis puisi. Media kartu kata merupakan media berbasis kartu yang berisi kumpulan kata-kata terpilih yang dapat digunakan siswa sebagai stimulus untuk memilih, merangkai, dan mengembangkan kata menjadi baris-baris puisi yang bermakna. Melalui proses memilih kartu kata sendiri, siswa diberikan kebebasan berekspresi sekaligus tantangan untuk mengolah kata secara kreatif dan personal, sehingga diharapkan dapat mengurangi ketergantungan siswa pada AI dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka secara mandiri.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas media kartu kata dalam pembelajaran Bahasa bahwa media flashcard berbasis kartu kata mampu meningkatkan kreativitas menulis siswa kelas III SD dari ketuntasan 17,14% menjadi di atas 80% (Helmiah & Megawati, 2024). Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa media berbasis kartu kata memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi media kartu kata dengan analisis kemampuan berpikir kreatif berdasarkan enam dimensi kreativitas Guilford secara komprehensif, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran berpikir (fluency), elaborasi, sensitivitas (kepekaan), dan ekspresi diri dalam konteks menulis puisi di kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini secara khusus merespons fenomena ketergantungan siswa pada AI yang belum banyak dibahas dalam penelitian PTK sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam setting nyata kelas IV A SDN Banjarejo Kota Madiun, sehingga diharapkan hasilnya dapat memberikan kontribusi praktis yang relevan bagi guru dan sekolah.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media kartu kata dalam pembelajaran menulis puisi, menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV A SDN Banjarejo Kota Madiun melalui penerapan media kartu kata, dan mengkaji sejauh mana media kartu kata dapat menjadi alternatif



solusi atas rendahnya kreativitas siswa dalam menulis puisi di era kecerdasan buatan. Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi para guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif, inovatif, dan bermakna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. PTK dipilih karena mampu memberikan solusi praktis atas permasalahan yang terjadi secara langsung dalam konteks kelas nyata serta memungkinkan guru untuk berperan aktif sebagai peneliti dalam memperbaiki praktik pembelajarannya.

Penelitian Tindakan melibatkan pengumpulan data secara sistematis mengenai praktik belajar mengajar disekolah dan dianalisis untuk membuat keputusan dalam menemukan solusi praktis untuk perbaikan atau peningkatan praktik mengajar di sekolah (Rahayu & Saskia, 2025). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Menurut Lewin (1958), penelitian tindakan merupakan suatu proses yang memberikan kepercayaan kepada pengembang pendidikan dalam suatu kelompok sosial atau masyarakat untuk menata kondisi belajar yang lebih baik. Lewin memperkenalkan model siklus penelitian tindakan yang meliputi empat tahapan pokok, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Miftahul Huda, n.d.).

Kurt Lewin dipilih dalam penelitian ini karena memiliki struktur yang sederhana, sistematis, dan fleksibel sehingga memudahkan peneliti untuk memahami dan melaksanakan setiap tahapan PTK secara terstruktur dan berulang hingga tujuan penelitian tercapai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) difokuskan pada upaya meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara langsung di kelas, bukan untuk menghasilkan generalisasi yang bersifat teoretis. Oleh karena itu, penggunaan PTK dalam penelitian menunjukkan orientasi pada penyelesaian permasalahan nyata, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam memilih diksi maupun mengembangkan imajinasi dalam menulis puisi (Sobri Sutikno, 2019)

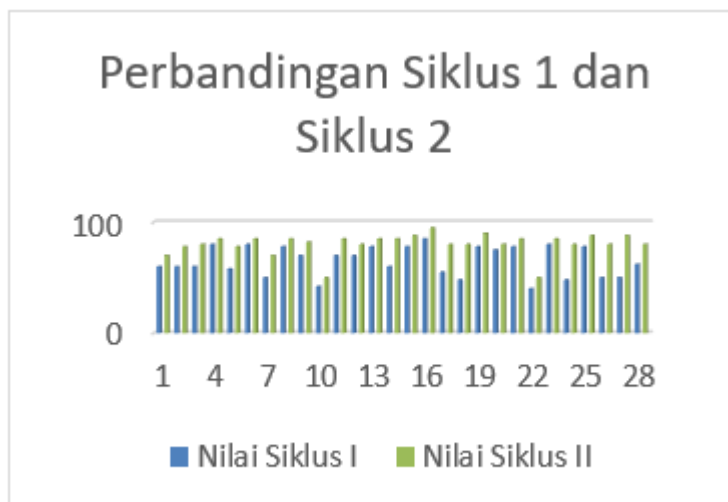
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan data nilai siswa kelas IV A SDN Banjarejo pada Siklus I dan Siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Nilai	65.04	80.25	+15.21
Siswa Tuntas (≥ 75)	11 siswa	24 siswa	+13 siswa
Persentase Ketuntasan	39.29%	85.71%	+46.42%
Siswa Kreatif	10 siswa (35,71%)	26 siswa (92,86%)	+16 siswa

Berdasarkan di atas, terlihat perkembangan yang sangat signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 65,04 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa (46,43%) dan siswa yang menunjukkan kreativitas dalam menulis puisi hanya 10 siswa (35,71%). Memasuki Siklus II, terjadi lonjakan hasil yang cukup besar dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 80,25, siswa tuntas meningkat menjadi 26 siswa (92,86%), dan siswa yang menunjukkan kreativitas meningkat menjadi 26 siswa (92,86%).



Grafik 1 Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik perbandingan hasil nilai menulis puisi siswa kelas IV A pada Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan setelah dilakukan tindakan pembelajaran. Pada Siklus I, kemampuan menulis siswa masih menunjukkan hasil yang beragam. Sebagian siswa telah mencapai nilai yang baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai relatif rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa belum berkembang secara optimal dan masih memerlukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada Siklus II, kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan pada hampir seluruh siswa. Hal ini terlihat dari perolehan nilai Siklus II yang cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pada Siklus I. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 80–90, bahkan beberapa siswa mencapai nilai mendekati 95. Selain itu, siswa yang sebelumnya memperoleh nilai rendah juga menunjukkan peningkatan hasil yang cukup baik pada Siklus II. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis mereka. Siswa menjadi lebih mampu menuangkan ide secara tertulis, menyusun kalimat dengan lebih baik, serta memperhatikan aspek kebahasaan dan isi tulisan. Dengan meningkatnya hasil kemampuan menulis pada Siklus II, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IV A. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan pada Siklus II dapat dikatakan efektif dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.

Dari berbagai keterampilan berbahasa yang ada, keterampilan menulis menempati posisi yang paling tinggi dan strategis. Keterampilan ini termasuk dalam ranah produktif, sebagaimana halnya dengan keterampilan berbicara. Oleh karena itu, kemampuan menulis puisi sudah seharusnya mulai dikuasai oleh peserta didik sejak dini dalam proses pembelajaran di sekolah. Adapun fungsi utama dari kegiatan menulis adalah sebagai media komunikasi tidak langsung yang menghubungkan penulis dengan pembacanya, sebab melalui tulisan, pesan dan pikiran pengarang dapat tersampaikan secara efektif. Demikian pula halnya dengan menulis puisi, di mana puisi berfungsi sebagai wahana penyampaian ide dan gagasan kepada pembaca melalui pemilihan kata atau diksi yang mengandung makna dan kedalaman tersendiri (Mardiah & Indihadi, 2022). Analisis kemampuan menulis puisi anak dapat di lihat dari diksi, imajinasi, rima, majas, kejelasan isi, dan amanat (Amalia et al., 2023). Pada keterampilan menulis diperlukan kemampuan berpikir kreatif yang dapat mengacu pada kapasitas seseorang dalam menghasilkan ide-ide orisinal, menerapkan strategi pemecahan masalah yang unik, serta merancang alternatif solusi yang inovatif untuk menghadapi berbagai tantangan (Ratno et al., 2024). Kreativitas juga dapat mencapai peningkatan dengan melakukan diferensiasi pembelajaran (Witarsa & Sofiarni, n.d.). Dalam pembelajaran, media sangat penting untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Adapun fungsi media dalam pembelajaran menulis meliputi peningkatan motivasi belajar peserta didik, pengembangan konteks penulisan, penyediaan informasi yang



berkaitan dengan objek tulisan, pemberian isyarat nonverbal melalui aktivitas manipulatif, serta penyediaan rancangan nonverbal sebagai pendukung dalam penyusunan karangan (Nasution et al., 2024).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi esensial yang wajib dikembangkan dalam pendidikan abad ke-21. Menurut Guilford (1967), terdapat 15 kreativitas yang dapat dinilai melalui dimensi kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration), Toleransi terhadap ambiguitas, luasnya minat, rasa ingin tahu yang tinggi, kepekaan (sensitivity), refleksi (reflection), tindakan (action), konsentrasi dan ketekunan, komitmen (commitment), ekspresi kepribadian seutuhnya, dan selera humor (sense of humor) (Guilford, n.d.). Kreatifitas dapat dinilai dari beberapa aspek kreatifitas yaitu kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (Rohman, 2023). Siswa yang menunjukkan gaya berpikir sekuensial abstrak, acak konkret, dan acak abstrak diklasifikasikan ke dalam tingkat berpikir cukup kreatif. Klasifikasi ini didasarkan pada pencapaian dua dari empat indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah ditetapkan oleh Guilford. Dari penjelasan diatas, saya akan menilai kreatifitas siswa dalam membaca puisi menurut Rohman.

Dari hasil penelitian diatas, Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari Siklus I ke Siklus II tidak terlepas dari peran media kartu kata sebagai stimulus berpikir divergen. Temuan ini selaras dengan teori Guilford (1967) yang menegaskan bahwa kreativitas didasarkan pada kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan beragam alternatif jawaban yang baru dan berbeda. Media kartu kata secara langsung mendorong proses divergen tersebut karena siswa dihadapkan pada pilihan kata yang beragam dan bebas untuk dirangkai sesuai imajinasi mereka. Keenam dimensi kreativitas Guilford dapat diamati peningkatannya dalam puisi siswa, yaitu: (1) Orisinalitas meningkat karena setiap siswa menggunakan kombinasi kartu kata yang berbeda sehingga menghasilkan puisi yang unik; (2) Fleksibilitas terlihat dari kemampuan siswa memanfaatkan kata-kata dari berbagai kategori secara lebih fleksibel pada Siklus II; (3) Kelancaran berpikir meningkat seiring siswa yang semakin terlatih menghasilkan ide dari pilihan kartu kata; (4) Elaborasi berkembang karena siswa mampu mengembangkan kata-kata terpilih menjadi baris puisi yang lebih kaya; (5) Sensitivitas meningkat karena siswa semakin peka dalam memilih kata yang sesuai dengan nuansa perasaan yang ingin diungkapkan; (6) Ekspresi diri semakin kuat karena kebebasan memilih kartu kata mendorong keberanian berekspresi secara autentik.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan peningkatan signifikan keterampilan menulis puisi menggunakan media kartu kata di SMP. Kesamaan hasil ini dapat dijelaskan oleh mekanisme media kartu kata yang memberikan scaffolding berupa pilihan kata yang mengurangi hambatan kognitif siswa sekaligus tetap memberikan kebebasan kreatif dalam merangkai (Wahyuni & Rahmiati, 2022). Penelitian Bachtiar dkk. (2014) di jenjang SD juga menunjukkan hal serupa, di mana siswa yang menggunakan media kartu kata bergambar menghasilkan puisi yang lebih kreatif dan beragam dibandingkan tanpa media. Sementara itu, penelitian yang menggunakan media flashcard berbasis kata di kelas III SD menunjukkan peningkatan kreativitas menulis dari 17,14% menjadi di atas 80%, angka yang mendekati hasil penelitian ini 35,71% ke 92,86% (Helmiah & Megawati, 2024). Penggunaan media gambar seri memberikan stimulus visual berupa urutan gambar yang sistematis dan berkesinambungan. Hal tersebut mendukung siswa dalam memahami kronologi suatu peristiwa, mengembangkan ide secara bertahap, menentukan objek yang akan diamati, menghubungkan antarbagian gambar, serta mengekspresikan imajinasi melalui representasi visual (Anindhita, 2026). Kesamaan ini diperkuat oleh teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa media konkret membantu siswa mengonstruksi pengetahuan dan kreativitas secara aktif. Daya tarik media pembelajaran merupakan aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam proses pemilihan maupun pengembangan media pembelajaran. Tingkat kemenarikan suatu media berpengaruh terhadap kemampuannya dalam menarik minat serta memusatkan perhatian siswa selama proses belajar, sehingga pemanfaatan media yang tersedia dapat berlangsung secara lebih efektif (Setiawan et al., 2023).

Adapun perbedaan konteks antara penelitian ini dengan penelitian Septianti yang dilakukan di jenjang SD memerlukan kartu kata dengan kosa kata yang lebih sederhana namun tetap kaya imajinasi



(Septianti et al., 2024). Penggunaan kartu kata membantu merepresentasikan gagasan abstrak terkait keterampilan menulis pantun ke dalam bentuk yang lebih nyata melalui penyediaan contoh pantun yang relevan dengan ide kata maupun gambar yang ditampilkan (Sumaryani et al., 2024). Media gambar merupakan salah satu media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran menulis puisi (Agusrita et al., 2020). Infografis menyajikan gambar-gambar yang diharapkan membuat peserta didik tertarik untuk membaca dan gambar tersebut merupakan visualisasi materi pelajaran agar peserta didik mudah memahami materi (Muktadir & Susanta, 2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu kata disertai gambar juga efektif di kelas IV SD dengan penyesuaian kartu yang sesuai perkembangan kognitif siswa. Kreativitas anak usia SD perlu dirangsang melalui media yang konkret, interaktif, dan memberikan ruang ekspresi, yang kesemuanya terpenuhi dalam media kartu kata. Selain itu, penelitian ini memiliki dimensi tambahan berupa respons terhadap fenomena penggunaan AI, yang menunjukkan bahwa media kartu kata efektif mengembalikan otonomi kreatif siswa karena memberikan pengalaman berpikir yang tidak dapat digantikan oleh AI. Dua siswa yang pada Siklus II masih belum mencapai kategori kreatif (nilai 50) merupakan siswa dengan kesulitan belajar yang cukup kompleks, bukan semata karena ketidakefektifan media. Hal ini memerlukan penanganan pembelajaran yang lebih individual di luar konteks PTK ini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu kata terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV A SDN Banjarejo Kota Madiun dalam menulis puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini tercermin dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 65,04 pada Siklus I menjadi 80,25 pada Siklus II. Jumlah siswa yang menunjukkan kreativitas dalam menulis puisi meningkat signifikan dari 10 siswa (35,71%) pada Siklus I menjadi 26 siswa (92,86%) pada Siklus II. Peningkatan kreativitas tersebut terlihat pada keenam dimensi Guilford, meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran berpikir, elaborasi, sensitivitas, dan ekspresi diri yang mengalami perkembangan positif dari Siklus I ke Siklus II. Media kartu kata juga terbukti mampu mengurangi ketergantungan siswa pada kecerdasan buatan (AI) dengan menghadirkan pengalaman berpikir kreatif yang autentik dan menyenangkan.

Saran yang dapat dikemukakan adalah: (1) Guru Bahasa Indonesia kelas IV SD disarankan untuk mengintegrasikan media kartu kata sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran menulis puisi; (2) Sekolah disarankan menyediakan berbagai media pembelajaran berbasis kartu yang mendorong kreativitas siswa sebagai alternatif atas ketergantungan pada AI; (3) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan variasi media kartu kata berbasis digital interaktif untuk menjembatani antara literasi digital dan kreativitas mandiri.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agusrita, Arief, D., Surya, R. B., & Yunita, R. (2020). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar XI*, Darnis Arief², Rafly Surya Bagaskara³, Rahmania Yunita⁴ Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia^{1,2,4} UIN Imam Bonjol Padang, Sumatera Bar. 4(3), 604–609.
- Amalia, R. F., Ayu, N., Murniati, N., & Indiati, I. (2023). *Analisis Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas IV A SD Negeri Bugangan 03*. 7, 12678–12688.
- Anindhita, P. B. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. 7(2), 1095–1106.
- Aprinawati, L., & Fitri, L. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi menggunakan Model Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar*. 3(3), 1211–1216.
- Firdaus, J. A., Ummah, R. I., Aprialini, R. R., & Faizin, A. (2025). *Ketergantungan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) pada Tugas Akademik Mahasiswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif*. 14(1), 1203–1214.
- Guilford. (n.d.). *CHARACTERISTICS OF CREATIVITY*.
- Helmiyah, & Megawati. (2024). *Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa Dengan Menggunakan*



- Media Flashcard Di Kelas 3 SD Negeri No . 173 / II Marigeh. 4, 1–14.*
- Mardiah, R. T., & Indihadi, D. (2022). *Keterampilan Menulis Puisi dengan Media Gambar Tokoh Pahlawan di Kelas IV SD. April.* <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1545>
- Miftahul Huda. (n.d.). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* 304–305.
- Mubin, M., Juniar, S., & Islam, U. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.* 2003, 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Muktadir, & Susanta, A. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Gambar Menggunakan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar pada Pelajaran Bahasa Indonesia.* 3(2), 262–276.
- Nasution, F. H., Ananda, P., Fadilla, S., & Nasution, J. S. (2024). *Hakikat Media Pembelajaran Menulis di Kelas Tinggi.* 2(4).
- Patindra, G. (2024). *Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) ChatGPT dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Sekolah Dasar.* 13(4), 891–900.
- Rahayu, A., & Saskia, A. (2025). *Metode Penelitian Tindakan Kelas : Konsep , Tahapan dan Keunggulan dalam Praktik Pembelajaran.* 4(4), 828–836. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5792>
- Ratno, S., Rahmadani, S., Purba, E. J., & Silalahi, R. (2024). *Analisis Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa dan Keterampilan Belajar Siswa Kelas 6 di SDN 106163 Bandar Klippa.* 4.
- Rohman, A. A. (2023). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Guilford Berdasarkan Gaya Berpikir Siswa.* 5(2), 67–81.
- Santana, A., Agnes, A., Yani, D., Ananda, D., Bella, E., Harahap, F. I., & Amalia, N. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELEGENCE (AI) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA.* 10, 385–396.
- Septianti, V., Pratiwi, A. S., & Tasikmalaya, U. M. (2024). *Pengaruh Media Kartu Gambar terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN Sirnagalih.* 4(2), 65–74. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.2.65-74>
- Setiawan, H., Karma, I. N., Hakim, M., Saputra, H., & Marijo. (2023). *Efektivitas Media Gurita Kata Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Sekolah Dasar.* 141–152.
- Sobri, A., Nuraeni, S., Rosmayanti, A., & Vihanura, L. (2025). *JGI : JURNAL GURU INDONESIA Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama : Systematic Literature Review JGI : JURNAL GURU INDONESIA.* 5(2), 189–199. <https://doi.org/10.51817/jgi.v5i2.816>
- Sobri Sutikno. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Prosmala Hadisaputra (ed.)). Holistica.
- Sumaryani, Setiyadi, D., & Ricahyono, S. (2024). *Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa SD.* 3(2), 131–141. <https://doi.org/10.25273/The>
- Wahyuni, & Rahmiati. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar.* *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1220–1229. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2941>
- Witarsa, R., & Sofiarni, E. (n.d.). *Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi.* 5(2), 2085–2090.