PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PANTUN PADA SISWA KELAS V SDN BUNULREJO 2 KOTA MALANG

Annisa Rahmawati[1], Ni Luh Sakinah Nuraini[2]
[1,2]Universitas Negeri Malang
[1]annisa.rahmawati.2531137@students.um.ac.id, [2]niluh.sakinah.fip@um.ac.id,

ABSTRACT

This study was conducted in response to the low learning motivation of fifth grade students in studying rhymes, which was attributed to the use of less engaging instructional methods and the limited availability of interactive learning media. The research aimed to develop a snakes and ladders learning medium based on rhyme material to enhance students' learning motivation at SDN Bunulrejo 2 Malang. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed product was a snakes and ladders learning medium integrating advice rhyme materials with question cards, challenge cards, and opportunity cards. The product was evaluated through expert validation involving both material and media experts to determine its feasibility. The findings demonstrated that the developed learning medium exhibited a high level of feasibility, receiving validation scores of 95.45% from the material expert and 93.18% from the media expert, indicating that it was appropriate for field implementation. Field testing demonstrated a substantial improvement in students' learning motivation, increasing from 80% (high category) to 95.38% (very high category), representing a 15.38% increase. The results demonstrate that the snakes and ladders learning medium effectively promotes students' learning motivation while fostering a more interactive, engaging, and meaningful learning environment.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran pantun akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan minim penggunaan media interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ular tangga pantun gunameningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Bunulrejo 2 Kota Malang. Penelitian menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dengan rincian tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga berbasis materi pantun nasihat yang dilengkapi dengan kartu soal, kartu tantangan, dan kartu peluang. Validasi dilaksanakan oleh ahli materi serta ahli media gunamenguji kelayakan produk. Hasil validasi mencerminkan jika media pembelajaran mempunyai tingkat kelayakan

sangat baik dengan persentase 95,45% dari ahli materi serta 93,18% dari ahli media, sehingga layak diujicobakan. Hasil uji coba lapangan menjabarkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 80% (kategori tinggi) menjadi 95,38% (kategori sangat tinggi), dengan selisih peningkatan sebesar 15,38%. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga pantun terbukti efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan berkreasi peserta didik. Menurut Farhurohman (2017) pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi suatu keharusan, sebab bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi antarmanusia, menjadi identitas khas bangsa Indonesia, dan berperan sebagai bahasa nasional. Salah satu materi yang diajarkan pada kelas V adalah pantun. Pantun merupakan bagian dari karya sastra puisi lama asli Indonesia. Menurut Waluyo (2018), pantun tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat menanamkan nilai-nilai moral dan kearifan lokal. Maka dari itu, pembelajaran pantun pada sekolah dasar perlu dikembangkan melalui pendekatan yang inovatif agar pembelajaran lebih menarik dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bu Siti selaku Wali Kelas 5C di SDN Bunulrejo 2 Kota Malang, pembelajaran pantun kurang diminati oleh siswa. Faktor yang menjadi penyebab permasalahan tersebut adalah 1) penyampaian materi kurang menarik, 2) pembelajaran pantun cenderung hanya memberikan contoh dan meminta siswa membuat pantun tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif, 3) siswa menganggap menulis pantun itu sulit sehingga siswa terbiasa mencari dari internet. Dari beberapa faktor tersebut mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam memahami dan menciptakan pantun.

Pembelajaran pantun bisa jadi lebih menarik dengan media pembelajaran (Melinda, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan

motivasi siswa pada pembelajaran pantun adalah dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Media ini mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Media ini menjadi media pembelajaran alternatif sekaligus inovatif yang dipakai guru untuk menyampaikan materi dengan lebih variatif (Aprilianto & Mariana, 2018).

Terdapat beberapa studi yang membahas media pembelajaran ular tangga. Penelitian oleh Rafidah, dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) pada materi pantun Bahasa Indonesia kelas V di MIN 2 Madiun mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh tingginya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam mempelajari materi pantun. Pada akhir pembelajaran, peserta didik menjabarkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun pantun sesuai dengan kaidah yang meliputi struktur, rima, serta kreativitas dalam penyusunan isi pantun. Temuan penelitian mencerminkan jika media MUTAN merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mendukung pengembangan kreativitas serta keterampilan menulis pantun peserta didik.

Temuan oleh Dani (2024) menjabarkan peningkatan minat belajar peserta didik terhadap materi pantun pada siswa kelas V MI Al Ma'arif 02 Singosari usai penerapan media pembelajaran ular tangga. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil angket yang menjabarkan tingkat respons positif yang tinggi, yaitu sebesar 54,2% peserta didik menyatakan sangat menyukai penggunaan media pembelajaran ini pada pembelajaran. Selaras dengan temuan tersebut, media pembelajaran ular tangga dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran pantun di jenjang sekolah dasar.

Hasil penelitian Budiati & Silfia (2023) menyatakan jika media pembelajaran ular tangga puisi rakyat berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas peserta didik. Penggunaan

lagu sebagai media pendukung yang dikembangkan oleh peneliti berperan membangun pemahaman konsep materi pantun kepada peserta didik secara lebih optimal, sehingga mampu menjawab berbagai pertanyaan yang terdapat pada media permainan ular tangga dengan lebih tepat. Selain itu, media pembelajaran ini mendukung guru dalam melaksanakan proses penilaian, baik pada aspek keterampilan, pengetahuan, maupun aspek lain yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas menjabarkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa usai menerapkan media pembelajaran ular tangga. Sehingga, peneliti mengembangkan media ini sebagai alternatif untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bunulrejo 2 dalam menulis pantun.

Media ular tangga pantun yang dikembangkan memiliki unsur keterbaruan yang memberikan pengalaman belajar berbeda dan menarik bagi siswa. Pertama, papan permainan berukuran besar yang dicetak dalam bentuk banner menciptakan skala visual yang mengesankan sehingga siswa seolah-olah memasuki arena permainan. Kedua, terdapat tiga jenis kartu permainan, yaitu kartu soal, kartu tantangan, dan kartu peluang. Dengan adanya kartu tersebut dapat membuat jalannya permainan terasa hidup dan memberikan pengalaman berbeda yang tidak hanya menguji pemahaman tentang pantun, namun juga mengasah keberanian, kreativitas, dan kerja sama dalam kelompok. Ketiga, petak berwarna abu-abu dengan aturan mundur dua langkah menambah unsur kejutan dalam permainan. Hal ini menciptakan rasa tegang sekaligus antisipasi, serta mengajarkan siswa bahwa dalam permainan maupun proses belajar, ada kalanya mereka harus menghadapi hambatan dan belajar untuk bangkit kembali. Perpaduan ketiga unsur tersebut menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan, sekaligus melatih pemahaman, kreativitas, keberanian, dan kerja sama siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Krismony, dkk., (2020), model ADDIE dipilih sebab mempunyai tahapan pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel, sehingga slearas diterapkan sebagai pedoman pada tahapan pengembangan suatu produk pembelajaran. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan memperbarui produk yang sudah tercipta sehingga menjadi lebih efisien, praktis, serta efektif (Sugiyono, 2022). Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran ular tangga dengan materi pantun nasihat yang diperuntukkan kelas 5 sekolah dasar. Produk yang dikembangkan akan diujikan hingga memenuhi kategori valid oleh ahli.

Pada penelitian ini melewati beberapa tahapan. Tahap dimulai dari tahap analisis dilaksanakan guna mengidentifikasi karakter siswa, materi, dan tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran ular tangga sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya, tahap pengembangan dilaksanakan dengan membuat prototipe serta menguji kelayakan media melalui validasi ahli materi serta ahli media. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian, keakuratan, penyajian, serta kemanfaatan materi, sedangkan ahli media memberikan nilai pada tampilan, kualitas, kesesuaian, serta interaktivitas media. Untuk pengolahan skor yang dipaparkan sebagai berikut.

$$Skor = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal\ (44)} \times 100\%$$

Hasil penilaian validasi ahli materi serta ahli media akan dikategorikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100%	Sangat baik	Bisa diterapkan tanpa revisi
70,01 – 85,00%	Baik	Bisa diterapkan namun perlu revisi
50,01 – 70,00%	Kurang Baik	Bisa diterapkan dengan revisi besar
I1	Tidak Baik	Tak boleh diteraokan

Tahap implementasi (implementation) peneliti akan mengujicobakan media pembelajaran ular tangga pantun pada kelas 5C di SDN Bunulrejo 2 Kota Malang. Selanjutnya peneliti akan memberikan

angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Untuk pengolahan skor yang dipaparkan sebagai berikut.

$$Skor = \frac{Jumlah\ skor\ angket}{Jumlah\ siswa} \times 100\%$$

Hasil pengolahan skor angket siswa akan dikategorikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Kategori Motivasi Belajar Siswa

Tingkat Pencapaian	Kategori
0 – 40%	Motivasi Rendah
41 – 60%	Motivasi Sedang
61 – 80%	Motivasi Tinggi
81 – 100%	Motivasi Sangat Tinggi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE dengan langkah Analysis, Design, dan Development. Tahap awal yaitu analisis (analysis). Pada tahap analisis dilaksanakan dengan mengetahui masalah belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 materi pantun nasihat. Dari masalah yang telah diidentifikasi melalui wawancara dengan wali kelas 5, siswa kurang termotivasi dengan pembelajaran materi pantun nasihat. Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya dilakukan dengan penyampaian materi, memberikan contoh, dan meminta siswa untuk membuat pantun. Pembelajaran seperti ini dirasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Jadi dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang bisa meningkatkan motivasi siswa. Mengacu pada hasil penyebaran angket pada siswa kelas 5C, rerata motivasi belajar siswa terhadap materi pantun diperoleh dengan presentase 80% dengan kategori motivasi tinggi. Melalui wawancara dengan beberapa siswa, media pembelajaran yang paling banyak diminati ialah media pembelajaran berbasis permainan. Hasil kajian literatur mencerminkan jika penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga memiliki efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, integrasi media permainan juga berperan dalam mengembangkan kompetensi nonakademik, meliputi kemampuan komunikasi, keterampilan kolaboratif, serta kemampuan menghargai dan menerima pendapat orang lain (Saharani, dkk., 2024). Berbagai aspek tersebut dapat mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial siswa.

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dirancang dengan menyajikan pertanyaan dan tantangan pada setiap petaknya yang disesuaikan dengan materi pantun nasihat. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diminta menyelesaikan setiap pertanyaan yang diperoleh sebagai bentuk evaluasi pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan metode ini siswa akan berlatih untuk berkolaborasi dan berpikir cepat dalam memahami konsep-konsep materi pantun melalui aktivitas yang menyenangkan. Ardi dan Anatri (2023) menyatakan bahwa usai permainan selesai, siswa menjabarkan jika usai mengikuti permainan, peserta didik menunjukkan tingkat penerimaan yang baik terhadap implementasi pembelajaran melalui media permainan. Penerapan strategi pembelajaran tersebut bisa mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Strategi ini dinilai sesuai diterapkan pada tingkat sekolah dasar sebab selaras dengan ciri khusus perkembangan peserta didik yang masih menerapkan belajar melalui aktivitas bermain dan interaksi dengan rekan sebaya. dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lama yang berpusat pada guru, sehingga bisa meningkatkan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran serta mendukung pengembangan kemampuan numerasi. Sebaliknya, penerapan metode ceramah secara dominan cenderung membatasi partisipasi aktif peserta didik, sehingga berpotensi jenuh (Nasucha dkk., 2015).

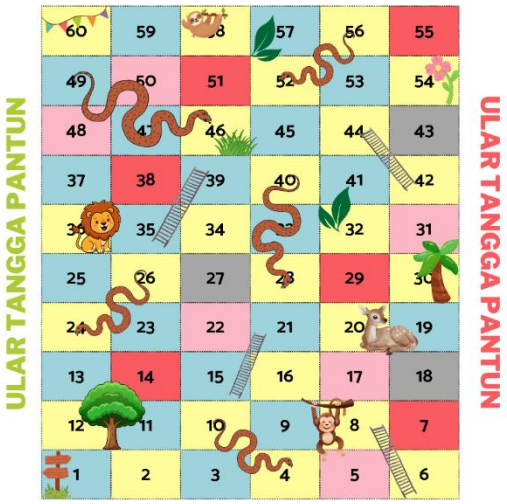
Penelitian yang dilakukan oleh Sapitri, dkk. (2024) mencerminkan jika media pembelajaran ular tangga efektif guna meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas 5. Temuan penelitian menjabarkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang tercermin dari kenaikan rerata nilai, yaitu dari 82,10 pada siklus I menjadi 90,39 pada siklus II. Peningkatan tersebut sejalan dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 76,31% menjadi 86,84%, sehingga sebanyak 33 dari 38 peserta didik berhasil meraih kriteria ketuntasan belajar pada siklus II. Dari peningkatan yang didapatkan, bisa diartikan jika permainan ini terbukti

bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis pantun.

Hasil penelitian oleh Dani (2024), mencerminkan jika penerapan alat pembelajaran berbasis permainan yang sama dengan penelitian saat ini berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada materi pantun. Temuan tersebut didukung oleh hasil angket yang menjabarkan tingkat apresiasi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga. Sebanyak 54,2% peserta didik menyatakan sangat menyukai pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran. Sebanyak 20% peserta didik memberikan respons netral terhadap penerapan media tersebut pada saat pembelajaran materi pantun. Selanjutnya, 11,4% peserta didik menjabarkan jika penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat yang cukup baik dalam mendukung pemahaman materi. Sementara itu, 6,7% peserta didik mengemukakan bahwa media pembelajaran tersebut kurang membantu proses belajar, sedangkan 4,3% peserta didik menyatakan jika pemanfaatan media belum memberikan dukungan yang optimal terhadap pemahaman materi pantun. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran berbasis permainan bisa direkomendasikan sebagai media alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran pantun pada jenjang sekolah dasar.Berdasarkan beberapa penelitian di atas, Pendekatan pembelajaran berbasis permainan, contohnya permainan ular tangga, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bisa memaksimalkan aktivitas pembelajaran di kelas. Penerapan media pembelajaran tersebut tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mendorong tumbuhnya motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan belajar melalui pengintegrasian unsur edukatif dan rekreatif. Media pembelajaran berbasis permainan dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang tepat guna mendorong terwujudnya pembelajaran yang bermakna, fokus pada peserta didik, dan berkelanjutan, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan

pengembangan berbagai kompetensi esensial (Saharani, dkk. 2024).

Tahap kedua ialah design. Pada tahap ini peneliti akan mendesain komponen yang dibutuuhkan guna mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan materi pantun nasihat. Diputuskan desain papan media ular tangga memiliki 60 kotak berwarna yang terdiri atas warna biru, kuning, merah, merah muda, dan abu-abu. Kotak berwarna biru dan kuning untuk kartu soal, kotak berwarna merah untuk kartu tantangan, kotak berwarna merah muda untuk kartu peluang, dan kotak berwarna abu-abu mencerminkan jika pion harus mundur 2 langkah. Pada papan ular tangga berisikan gambar ular, tangga, hiasan hewan, dan hiasan tumbuhan. Perancangan media ular tangga disusun menggunakan bantuan Canva. Komponen media ular tangga meliputi, papan permainan, 6 pion, 2 dadu, 64 kartu soal, 32 kartu tantangan, 32 kartu peluang, dan petunjuk permainan.



Gambar 1 Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Pantun

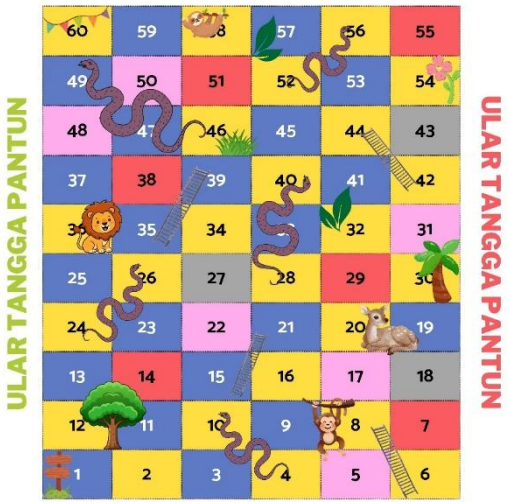
Tahap berikutnya yaitu development. Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan desain media ular tangga melalui validasi ahli. Validasi yang diterapkan meliputi validasi materi serta validasi media. Validasi materi dimaksudkan guna mengetahui kelayakan materi pada media yang dirancang (Febriyanti & Hidayat, 2024). Sedangkan validasi media dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pada aspek efisiensi dan kemenarikan media (Audri et al., 2024). Hasil validasi ahli dipaparkan dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji Validasi

No.	Validator	Persentase
1.	Validator ahli materi	95,45%
2.	Validator ahli media	93,13%

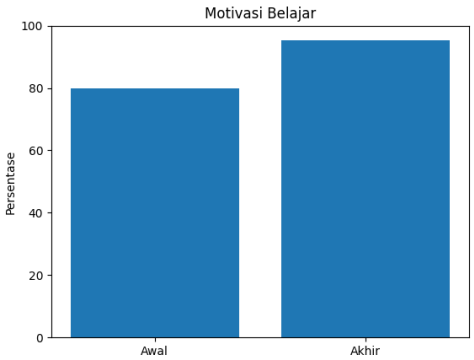
Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil uji validasi materi

dengan persentase 95,45% dan hasil uji validasi media dengan persentase 93,18%. Bisa disimpulkan jika media pembelajaran ular tangga tersebut layak diujicobakan di lapangan. Terdapat saran yang diberikan oleh validator untuk mengubah warna petak pada papan permainan. Saran yang disampaikan oleh para ahli sebagai bahan evaluasi serta acuan oleh peneliti guna melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebelum dilaksanakan tahap uji coba. Kemudian dilanjutkan revisi media pembelajaran permainan ular tangga yang dipaparkan pada gambar berikut sejalan dengan masukan validator.



Gambar 2 Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Pantun Hasil Revisi

Uji coba lapangan dilaksanakan usai penelilti melaksanakan perbaikan selaras dengan saran dari validator. Uji coba lapangan diterapkan pada kelas 5C di SDN Bunulrejo 2 Kota Malang guna mengetahui respon siswa dan tingkat motivasi belajar materi pantun.



Grafik 1 Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Hasil uji coba lapangan menjabarkan tingkat motivasi belajar peserta didik sebesar 95,38%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan kenaikan persentase sebesar 15,38%. Selain itu, peserta didik kelas VC memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi pantun. Antusiasme siswa benar-benar terasa ketika mereka memainkan ular tangga

ini. Di usia yang masih penuh keceriaan dan kegembiraan, belajar sambil bermain adalah cara yang ampuh untuk menarik perhatian mereka. Melalui pengalaman langsung yang mereka alami sendiri, siswa tidak hanya duduk pasif, namun mereka menjadi lebih aktif, terampil, dan cara belajarnya pun terasa lebih beragam. Suasana kelas yang ringan dan siswa tidak akan mengalami rasa jenuh selama pembelajaran, sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih efektif serta mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari. Ketika motivasi belajar dipicu oleh kesenangan, siswa dapat lebih percaya diri dalam memantapkan pemahaman, mengasah keterampilan, serta melatih kemampuan berpikir mereka untuk menemukan dan memecahkan masalah.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan materi pantun nasihat dilaksanakan menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) melalui model pengembangan ADDIE. Hasil validasi materi mendapatkan persentase 95,45%, sedangkan hasil validasi media mencapai persentase 93,18%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori “layak diujicobakan di lapangan”.

Implementasi media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi pantun nasihat menjabarkan efektivitas dalam mendukung guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tingkat motivasi belajar peserta didik kelas VC di SDN Bunulrejo 2 Kota Malang sebelum penerapan alat pembelajaran berada pada kategori “Motivasi Tinggi” dengan persentase sebesar 80%. Usai penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga, dorongan belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 15,38%, sehingga mencapai persentase 95,38% dan termasuk dalam kategori “Motivasi Sangat Tinggi”

DAFTAR PUSTAKA

Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan edukasi (game) sebagai strategi pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(1), 139–158. https://doi.org/https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47

Ardi, Sinta D. K., & Anatri D. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *5*(1), 1-9.

Audri, A. F., Gandamana, A., Simanjuntak, S., Tarigan, D., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 2806-2820.

Budiati, Fitriana Nur., & Silfia, Sekar Nabila Phasa. (2023). *Pengaplikasian Media Pembelajaran Utang Sikat (Ular Tangga Puisi Rakyat) untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas 4 SDN Tempursari 01*. Artikel disajikan dalam Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Madiun, 15 Juni.

Dani, Fira Afriani. 2024. Meningkatkan Minat Belajar Pantun Melalui Media pembelajaran Ular Tangga pada Siswa Kelas 5 MI Al Ma'arif 02 Singosari. *Maliki Interdisciplinary Journal*, *2*(7), 63-69.

Farhurohman, Oman. 2017. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, *9*(1), 23-34.

Febriyanti, K. N., & Hidayat, W. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Berbantuan Thunkable dengan Model Project Based Learning pada Materi CSS Kelas X Program Keahlian PPLG. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism (JITPro)*, *2*(2), 184-194. https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p184-194

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *3*(2), 249-257.

Melinda, V. A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi pokok sistem tata surya untuk siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 40-45.

Nasucha, Y., Huda, M., Santoso, T., & Ihsanudin, M. (2015). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia: Implementasi Strategi Pengembangan Paragraf Tanya Jawab Antarsiswa. *Warta UMS*, *18*(2), 145-152.

Rafidah, A. A., Kurniawan, A. Y., Putri, H. N., & Meisari, D. A. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran MUTAN (Misteri Ular Tangga Aktivitas Nikmati Pengetahuan) dalam Materi Pantun Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 di MIN 2 Madiun*. Artikel disajikan dalam Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Madiun, 27 Juni.

Saharani, D. M., Karimah, A., Maulana, M. R., Nurdaningrum, F.,

Jamal, A., Kasana, A. M., Fabiola, D. F., & Lestari C, O. P. (2024). Eduladders: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Materi Bumi dan Alam Semesta pada Tingkat Sekolah Dasar. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, *3*(2), 74–81.

Sapitri, M., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Pasirjaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(2), 964-973. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3425

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Waluyo, H. J. (2018). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Sastra*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.