PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA RAKSASA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V SDN PASIRJAYA

Meri Sapitri[1], Riga Zahara Nurani[2], Hatma Heris Mahendra[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Perjuangan Tasikmalaya
[1]Merisapitri17@gmail.com, [2]rigazahara@unper.ac.id, [3]hatmaheris@unper.ac.id

ABSTRACT

Primary school students' rhyme writing skills are very important in training students' writing skills so that learning must be improved. The aim of this research is to determine the increase in rhyme writing skills by using the snakes and ladders learning media. giant, The research method used in this research is Classroom Action Research (PTK). There was an increase in the creativity of class V students at SDN Pasirjaya in rhyme writing skills. This is shown by an increase in the average student score from 82.10 in cycle I and 90.39 in cycle II, both results are included in the very good category. Apart from that, learning outcomes show an increase from 76.31% learning completeness in cycle I to 86 .84% in cycle II, with 33 out of 38 students achieving learning completion. The conclusion of this research is that the use of giant snakes and ladders learning media is effective in improving the rhyme writing skills of class V students at SDN Pasirjaya.

***Keyword** : Learining media, Giant Snaks and Ledders, Rhyme Writing*

ABSTRAK

Keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar sangat penting dalam melatih ketermpilan menulis siswa sehingga harus dilakukan peningkatkan pembelajaran,. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan eterampilan menulis pantun dengan menggunakan media pembeajaran ular tangga raksasa, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terdapat peningkatan kretivitas siswa kelas V di SDN Pasirjaya dalam keterampilan menulis pantun. Hal ini ditunjukan Peningkatan rata-rata nilai siswa dari 82.10 pada siklus I dan 90,39 pada siklus II, kedua hasil tersebut termasuk k dalam kategori sangat baik Selain itu, hasil pembelajaran menunjukan peningkatan dari 76,31% ketuntasan belajar pada siklus I menjadi 86,84% pada siklus II, dengan 33 dari 38 siswa mencapai ketuntasan belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengunaan media pembelajaran ular tangga raksasa efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun Siswa kelas V SDN Pasirjaya.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Ular Tangga Raksasa, Menulis Pantun

A. Pendahuluan

Pembelajaranya Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan menulis, berbicara, menyimak dan membaca. Menurut Oman (2017) pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi suatu keharusan, karena bahasa berfungsi sebagai alat komunkai antarmanusia, menjadi identitas khas bangsa

Indonesia, dan berperan sebagai bahasa nasional. Salah satunya adalah karya sastra puisi lama yaitu pantun. Menulis pantun adalah aktivitas untuk mengungkapkan ide atau perasaan melalui penyusunan baris sampiran dan isi, mengikuti pedoman syarat-syarat pantun yang telah ditetapkan. Selain itu, keberhasilan menulis sebait pantun juga tergantung pada kesesuaian antara jenis pantun yang diinginkan dengan kontennya, ketidaksesuaian dapat membuat pantun menjadi tidak tepat. Oleh karena itu, perlu adanya latihan dan peningkatan kemampuan siswa dalam menulis pantun.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di SDN Pasirjaya, kecamatan Tanjungjaya Kabupaten Tasikmlaya masih ada beberapa permasalahan yaitu mengenai rendahnya keterampilan menulis pantun. Faktor yang menjadi penyebab hal itu terjadi salah satunya adalah 1) Siswa menganggap menulis pantun itu sulit sehingga mempengaruhi pada kemahiran siswa dalam membuat pantun 2) Penyampaian materi yang masih kurang menarik karena 3) Penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku yang ada dikelas, 3) Proses pembelajaran juga kurang melibatkan siswa.

Dari beberapa faktor terbsebut mengakibatkan siswa kesulitan ketika diminta membuat sebuah pantun, sehingga siswa tidak terlalu aktif dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis pantun.

Kenyataan dilapangan setelah dilakukan observasi mengenai keterampilan menulis pantun di kelas V SDN Pasirjaya terbukti masih rendah. Peneliti mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pasirjaya, terutama di kelas V. Dari 38 siswa, hanya 8 atau 21,05% siswa memperoleh nilai 70 ke atas dapat dikatakan mencapai KKM, sementara 30 atau 78,95% siswa memperoleh nilai di bawah 70 atau tidak mencapai KKM beberapa hal yang menjadi tanda siswa belum mencapai KKM diantaranya yaitu, 30 siswa tersebut belum mahir mencari kata-kata yang sesuai agar pantun dapat berirama serta kesesuaian tema dengan isi pantun yang masih kurang tepat. Kondisi ini sebagai latar belakang penelitian dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis pantun yang disebabkan oleh kesulitan siswa pada kegiatan pembelajaran.

Solusi dari permasalahan diatas, peneliti ingin memberikan hal baru pada pembelajaran khususnya dalam pembelajaran menulis pantun yaitu dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga raksasa. Rifki Afandi (2015:87) meyatakan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatakan hasil belajar siswa hal itu ditunjukan oleh pengaruh media pembelajaran media ular tangga raksasa pada pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga raksasa adalah media pembelajaran berbentuk papan permainan berukuran besar yang didalamnya memuat

materi-materi mengenai pantun, dan didesain menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Fatria (2017 : 136) menyatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran ,membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.” Media pembelajaran Ular tangga termasuk dalam kategori media visual karena memuat berbagai gambar yang dapat diamati. Manfaat penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk menciptakan kelas yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian pada kelas V SD Negeri Pasirjaya Kabupaten Tasikmalaya, dengan judul penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Pasirjaya”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Risky Setiawan (2017:1), "penelitian tindakan kelas adalah suatu kewajiban bagi guru sebagai pendidik dengan tujuan utama menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di lingkungan sekolah. Berikut penjelasan tahapan siklus PTK dalam penelitian ini :

1. Perencanaan
   1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.
   2) Peneliti mempersiapkan materi dan media yang akan digunakan.
   3) Peneliti membuat lembar kerja kelompok.
   4) Peneliti menyusun lembar penilaian hasil belajar dan penilaian observasi aktifitas peserta didik.
   5) Peneliti menyusun instrument penilaian RPP dan lembar observasi dan aktivitas guru.
   6) Peneliti menyusun evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan

   Menurut Triwiyanto (2015: 178) pelaksanaan pembelajaran merupakan implemetasi dari RPP meliputi kegiatan pendahuluan, ini dan kegiatan penutup . Pelaksanaan dalam penelitian ini mengikuti pedoman dari rencana pembelajaran yang telah disusun. Proses pembelajaran bersifat fleksibel, artinya dapat disesuaikan dengan kondisi yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti, yang juga berperan sebagai guru, melakukan pengajaran sesuai

dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sambil secara simultan mengamati perkembangan menggunakan panduan observasi yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan.

3. Pengamatan (Observasi)

   Menurut Widoyoko (2014: 46) observasi adalah pengamatan secara berurutan mengenai unsur-unsur yang terlihat pada suatu objek penelitian Tahap pengamatan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

   1) Peneliti mengamati proses pembelajaran berlangsung.
   2) Peneliti mengamati hasil belajar seluruh siswa pada kegiatan pembelajaran menulis pantun dengan memperhatikan aspek yang akan dicapai.
   3) Peneliti memantau setiap peningkatan keterampilan menulis pada setiap kegiatan.
   4) Peneliti menyusun data aktivitas dan hasil belajar siswa ketika proses pembelajaran.

4. Refleksi

   Data yang diperoleh selama tahap observasi kemudian dipertimbangkan oleh peneliti dalam bentuk refleksi. Refleksi ini melibatkan analisis hasil observasi, penilaian terhadap proses, dan dampak dari tindakan perbaikan yang akan diterapkan. Selain itu, refleksi juga mencakup kriteria dan perencanaan untuk tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya atau siklus kedua



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Alur PTK Model Kemmis dan Mc.Taggart

Sumber : Sugiyono (2019)

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Pasirjaya yang berada di Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 semester II pada bulan Maret. Jumlah siswa dalam penelitian ini yaitu 38 siswa yang mana terdiri dari 20 orang siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan 2 siklus yaitu ,siklus pertama dilakukan 1 pertemuan pada hari Rabu tanggal 20 Maret 2024 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Sedangkan siklus kedua dilakukan pada hari Senin tanggal 25 Maret 2024 dengan alokasi yang sama seperti siklus pertama yaitu 3 x 35 menit.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif diperoleh dari hasil tes pada setiap siklus. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil

observasi, wawancara dan hasil dokumentasi.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan 2 siklus yang mana masing-masing siklus dilaksanakan 1 petemuan. Data diperoleh berupa pengamatan aktivitas guru dan siswa pada akhir pembelajaran.hasil tes evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan siswa.

Pada kegiatan awal peneliti melakukan diskusi bersama wali kelas mengenai pelaksanaan penelitian, perencanan penelitian menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa lalu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terstruktur. Menyiapkan media pembelajaran ular tangga raksasa yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis pantun. Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa. Membuat LKPD sebagai alat bantu mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis pantun. Membuat lembar tes evaluasi sebagai alat penilaian hasil belajar menulis pantun. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian bersama wali kelas.

Kemudian selanjutnya tahap pelaksanaan penelitian siklus I yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 20 Maret 2024 yang dilakukan selama 1 pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pada penelitian Siklus I ini dimulai dari pukul 08.00 sampai pukul 09.30. jumlah siswa yang menjadi objek penelitian terdiri dari 20 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan yang dilakukan adalah menyampaikan beberapa hal atas tujuan dan maksud peneliti melakukan pembelajaran di kelas tersebut lalu peneliti memperkenalkan diri kepada siswa kelas V dan menyampaikan kembali tujuan kedatangan peneliti. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran , kegiatan inti peneliti melakukan Tanya jawab, meragsang pngetauan siswa, menjelaskan materi dan menerapkan media pembelajaran ular tangga raksasa, dan kegiatan penutup peneliti melakukan refleksi dan membuat kesimpulan bersama siswa. selanjutnya peneliti membagikan lembar tes evaluai yang harus diisi oleh siswa untuk mendapat nilai hasil belajar menulis pantun menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengamatan. Hal yang diamati adalah aktivitas guru atau peneliti

dan hasil belajar menulis pantun dengan mengunakan media pembelajaran ular tangga raksasa dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan hasil tes evaluasi keterampilan siswa pada siklus I.

Tahap terakhir itu refleksi yang dilakukannya evaluasi hasil pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran, Berdasarkan hasil tes tulis yang dilakukan pada siklus I hasil belajar menulis pantun siswa masih rendah. Kendala yang di alami siswa belum tuntas adalah sebagai berikut 1) Siswa masih kebingungan antara sampiran dan isi pantun. 2) Siswa juga masih belum bisa menyelesaikan soal nomor 3 dan 4 mengenai pembuatan pantun yang ada pada lembar evaluasi. 3) Peneliti terlalu singkat dalam menyampaikan materi sehingga kurang banyak dalam memberikan contoh. 4) Hasil keterampilan belajar yang dilakukan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 85%. Berikut data yang diperoleh pada tes evaluasi siklus I.

Tabel 1 hasil tes evaluasi siklus I

No	Interval	Jumlah Siswa	Ket.
1.	86-100	12 Orang	Sangat baik
2.	71-85	17 Orang	baik
3.	66--70	9 Orang	Perlu Bimbingan
4.	56-65	-	
5.	<55	-	
Total siswa	38		
Tuntas	29	76,31%	
Tidak Tuntas	9	23,69%	

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, dengan melalui kegiatan observasi, tes, pelaksanaan pembelajaran dan refleksi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa belum mencapai pencapaian keberhasilan penelitian. Sehingga perlu dilakukan penelitin siklus II.

Penelitian siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 Maret 2024 yang dilakukan selama 1 pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pada penelitian Siklus II ini dimulai dari pukul 08.00 sampai pukul 09.30. jumlah siswa yang menjadi objek penelitian terdiri dari 20 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus II yaitu tahap perencanaan, Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran siklus II yang disusun sebagai berikut peneliti melakukan diskusi bersama wali kelas mengenai pelaksanaan penelitian, perencanan penelitian menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terstruktur, menyiapkan media

pembelajaran ular tangga raksasa yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis pantun, membuat lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa, membuat LKPD sebagai alat bantu mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis pantun, membuat lembar tes evaluasi sebagai alat penilaian hasil belajar menulis pantun, menentukan waktu pelaksanaan penelitian bersama wali kelas

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaaa penelitian yang dilakukan dengan tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan dengan menyampaikan beberapa hal atas tujuan dan maksud peneliti melakukan pembelajaran di kelas tersebut lalu peneliti memperkenalkan diri kepada siswa kelas V dan menyampaikan kembali tujuan kedatangan peneliti. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran , kegiatan inti peneliti memberikan contoh pantun di papan tulis dengan menjelaskan dengan rinci bagaimana cara membuat pantun dan memperinci bagian-bagian pantun. Lalu peneliti juga mememberi penjelasan mengenai jenis-jenis pantun dan ciri-ciri pantun agar wawasan siswa bertambah. Kemudian setelah siswa memahami materi peneliti mengajak siswa belajar sambil bermain, peneliti menunjukan media pembelajaran ular tangga raksasa sebagai media pembelajaran menulis pantun. peneliti menjelaskan tata cara permainan ular tangga raksasa tersebut, dan kegiatan penutup kegiatan akhir pembelajaran, peneliti melakukan refleksi dan membuat kesimpulan bersama siswa. selanjutnya peneliti membagikan lembar tes evaluasi yang harus diisi oleh siswa untuk mendapat nilai hasil belajar menulis pantun menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa, dan membuat kesimpulan bersama siswa.

Tahap terakhir adalah pengamata peneliti melakukan refleksi kegiatan ini berisi tahap refleksi yang dilakukannya evaluasi hasil pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran Berdasarkan hasil penelitian siklus II, dengan melalui kegiatan observasi, tes, pelaksanaan pembelajaran dan refleksi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa memperoleh nilai rata-rata pada tes tulis yaitu 90,39, dengan persentase ketuntasannya sebesar 86,84%, untuk pencapaian KKM dapat dikatakan sudah mencapai nilai rata-rata 70 dan sudah mecapai indikator keberhasilan penelitian

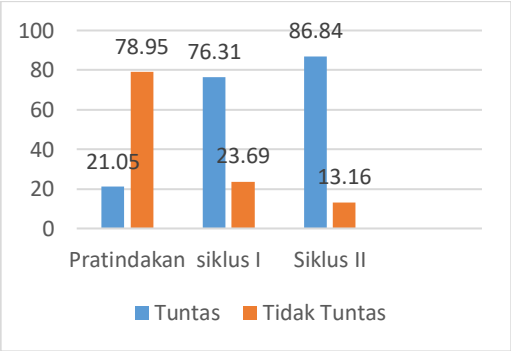
yaitu 85%. Maka dari itu, penelitian dikatakan sudah berhasil. Dan penelitian dihentikan pada siklus II. Berikut data yang diperoleh dari hasil tes evaluasi siklus II :

Tabel 2 hasil tes evaluasi siklus II

No	Interval	Jumlah Siswa	Ket.
1.	86-100	26 Orang	Sangat baik
2.	71-85	7 Orang	baik
3.	66--70	5 Orang	Perlu Bimbingan
4.	56-65	-	
5.	<55	-	
Total siswa		38	
Tuntas		33	86,84%
Tidak Tuntas		5	13,16%

Berdasarkan penelitian Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan pratindakan, siklus I dan siklus II dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa dan memperoleh ketuntasan belajar sebagai berikut :

Gambar 2 Diagram Ketuntasan keterampilan siswa



Berdasarkan diatas menunjukan peningkatan nilai siswa dari mulai kegiatan pratindakan, siklus I dan siklus II. Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mampu mencapai KKM. Terbukti dalam penelitian ini bahwasannya media pembelajaran ular tangga raksasa mampu meningkatkan hasil belajar menulis pantun siswa. Sesuai dengan penelitian terdahulu Nanik (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menghasilkan aktivitas siswa yang optimal sehingga mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis pantun. Selain itu, Rifki Afandi (2015:87) meyatakan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatakan hasil belajar siswa hal itu ditunjukan oleh pengaruh media pembelajaran media ular tangga raksasa pada pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa tes evaluasi siklus I memperoleh 76,31% dan siklus II memperoleh 86,84%, maka pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II memperoleh peningkatan 10,53%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, keterlibatan antara penelitian ini dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa terbukti dapat meningkatkan hasil menulis pantun pada siswa kelas V di SDN Pasirjaya.

Hasil penelitian Keterampilan menulis pantun menunjukaan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis pantun membangun kreativitas siswa serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun. Hal tersebut dibuktikan oleh peningkatan hasil belajar menulis pantun menunjukan nilai rata-rata 79,57 dengan ketuntasan 78,95%. Hasil yang diperoleh dari hasil belajar tes evaluasi yang dilakukan 2 siklus, dimana pada penelitian siklus I memperoleh nilai rata – rata adalah 82,10, dengan ketuntasan 76,31%, dan pada penelitian siklus II memperoleh nilai rata – rata adalah 90,39 dengan ketuntasannya 86,84%, dan persentase kenaikannya sebesar 10,53%. Dari peningkatan yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga raksasa terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis pantun di Kelas V SDN Pasirjaya.

DAFTAR PUSTAKA

Apriansah, Dedi; Muktadir, Abdul; Lusa, Herman. Studi Identifikasi Jenis-jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu.*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar; 1(1*)

Ayu Aprella, Dea; Baedowi, Sunan; Mudzantum. (2019). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar PGSD Undiksha 7(3)*

Desfitria, Rahmah; Sri Nugraheni, Aninditya. (2021). Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2(1)*

Dwi Putra, Eric; Herni Sullystiawati, Lusia; Indah Sari, Yunita. (2023). Pendampingan Inovasi Pembelajaran Matematika SMP Melalui Permainan Ular Tangga Bebasis Etnomatika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2023

Fitriani Zainal, Nur.(2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika 3(1)*

Hasnah Safitri, Alikta. (2016). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Wayang Purwa *Lakon Gathukaca Lair. Universitas Sebelas Maret*

Kartika Dewi, Tyas. (2017). Pengaruh Penggunan Classroom Reading Program Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Pendidikan Guru Dasar 10(6)*

M Febriana. (2018). The Influence Of The Power Of Two Learning Strategy On The Writing Pantun Ability Of Student Of Indonesian Language And Literature Education Program FKIP UMSU. *Jurnal bahtersia*

Mukhtari, Zaenal. (2022). Program Desa Berdikari Dalam Mewujudkan Kemandirian Pangan Bagi Masyarakat Desa Tanjungpura. Universitas Siliwangi.

Nanik, (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal mitra pendidikan 1(8)*

Nur Blantoro, Rudi. (2022). Pengaruh Tingkat Penyesuaian Diri dan Dukungan Sosial Terhadap Hasil B elajar Matematika Siswa Di Era New Normal. STKIP PGRI PACITAN

Nurhayati ,Sri; Eko Hari Cahyono, Bambang; Irawati, Lulus. (2022) . Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Pendekatan Kontestual dan Media Kartu Pantun Pada Kelas V SDN Paron 2 Ngawi*. Jurnal Pendidikan Multidisipiner*

Setyadiharja, Rendra. (2020). Khazanan Negeri Pantun. Kuala Lumpur: CV BUDI UTAMA

Triskawati; Rapita Silalahi, Beta. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan 1(1)*

Trivaika, Erga; Andri Senubekti, Mamok. (2022). Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android,*Jurnal Nuansa Informatika 16(2)*

Wati, Anjelina. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1)*

Wijaya, Septiarif Hakim. (2023). Penysunan Rancangan Peraturan Daerah Kabupaten Wonosobo Tentang Penyelenggaraan Pendidikan (Untuk Mengganti Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan Kabupaten Wonosobo. *Universitas Islam Sultan Agung*

Yusanti, Sri; Teiri N, Ayi; & Oktariana, Riza. (2022). Pengembangan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kemampuan Logical Thingking Anak Kelompok A Di TK Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Il*