

KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PENILAIAN TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SINJAI

Tiara Febrian¹, Sulastriningsih Djungmingin², Hasriani³

¹PBSI Universitas Negeri Makassar

¹tiarafebrian964@gmail.com , ²sulastriningsih@unm.ac.id ,

³hasriani86@unm.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to (1) analyze the effectiveness of using the snake and ladder game as an assessment tool for understanding biographical texts among 10th grade students at Sinjai 1 Public High School. (2) examine the differences in the results of understanding biographical texts among 10th grade students at Sinjai 1 Public High School before and after the implementation of the snake and ladder game as an assessment tool. The type of research used is quantitative research with a single-group pre-post-test design. Data collection techniques were carried out through written tests divided into pre-tests and post-tests. The population of this study was all tenth-grade students at SMA Negeri 1 Sinjai, while the research sample was 28 students from class X.1, determined using purposive sampling. Data analysis was conducted using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results showed that the students' biography text assessment results were in the very poor category, with an average score of 38.93 in the range of 0-49. After the implementation of the snake and ladder game assessment media, the students' assessment results showed a significant increase with an average score of 84.75 in the range of 70-84. Based on the results of the paired sample t-test using SPSS, a significance value (Sig.2-tailed) < 0.000 was obtained, which is smaller than 0.05 with a t-count of -36.781, so the hypothesis is accepted. Thus, it can be concluded that the Snakes and Ladders game is effective in teaching biographical texts to 10th-grade students at Sinjai State High School 1

Keywords: effectiveness, snake and ladder, biographical text, assessment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan hasil penilaian pemahaman teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai sebelum penggunaan media permainan ular tangga. (2) Mendeskripsikan hasil penilaian pemahaman teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai setelah penggunaan media permainan ular tangga. (3) Mendeskripsikan keefektifan penggunaan permainan ular tangga sebagai media penilaian terhadap pemahaman teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain single-group pre-post-test. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis yang dibagi menjadi pretest dan posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas X.1 yang berjumlah 28 orang dan ditentukan dengan pendekatan purposive sampling. Analisis data digunakan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian teks biografi siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang, dengan nilai rata-

rata yang didapatkan sebesar 38,93 yang berada pada rentang 0-49. Setelah penerapan media penilaian permainan ular tangga, hasil penilaian siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 84,75 yang berada pada rentang 70-84. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig.2-tailed) < 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dengan t-hitung sebesar -36,781, sehingga Hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai

Kata Kunci: keefektifan, ular tangga, teks biografi, penilaian

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran dan pengajaran memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh strategi, metode, serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Magfiroh dan Ulya (2024), pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Sadiman dalam Pagarra dkk. (2022) menjelaskan bahwa media merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan media interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu Sukma dan Trisni Handayani (2022). Bahkan, beberapa media interaktif mampu memberikan respons terhadap interaksi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

aktif dan bermakna Novaliendry (2013). Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa Aeni dkk. (2022).

Dalam kegiatan pembelajaran, penilaian memiliki kedudukan yang sangat penting karena menjadi alat untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai dasar dalam memperbaiki proses pembelajaran, memberikan umpan balik kepada siswa, serta menentukan tindak lanjut pembelajaran berupa pengayaan maupun remedial. Miller, Linn, dan Gronlund dalam Amrulloh (2020) menyatakan bahwa penilaian hasil belajar merupakan serangkaian prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai capaian belajar peserta didik sebagai dasar pengambilan keputusan terkait prestasi dan kinerja siswa. Oleh sebab itu, diperlukan media penilaian yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan

penilaian adalah permainan ular tangga. Permainan ini dipilih karena mudah dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, baik sebagai media pembelajaran, evaluasi, maupun penilaian. Selain itu, permainan ular tangga telah dikenal luas oleh peserta didik sehingga mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini juga tidak memerlukan akses teknologi yang kompleks sehingga dapat digunakan pada sekolah dengan keterbatasan sarana digital. Penggunaan permainan edukatif seperti ular tangga diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Penggunaan media penilaian berbasis permainan ular tangga dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks biografi di kelas X SMA. Teks biografi merupakan salah satu bentuk sastra nonfiksi yang memuat kisah kehidupan tokoh dan mengandung berbagai nilai keteladanan. Menurut Hasriani (2018), sastra anak memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik melalui penanaman nilai-nilai positif. Salah satu bentuk sastra yang mampu

memberikan pengetahuan, pengalaman hidup, dan keteladanan adalah teks biografi. Dalam Kurikulum Merdeka, teks biografi diajarkan pada peserta didik kelas X fase E. Rahayu dan Pristiwati (2022) menjelaskan bahwa teks biografi merupakan teks yang menceritakan riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain dengan struktur orientasi, peristiwa dan masalah, serta reorientasi.

Pembelajaran teks biografi tidak hanya menuntut siswa memahami isi teks secara faktual, tetapi juga mampu memaknai nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Melalui pembelajaran teks biografi, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, serta keterampilan literasi. Namun, pada kenyataannya pembelajaran teks biografi masih sering dilakukan secara konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran maupun penilaian. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media penilaian yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam memahami materi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Larasati dkk (2023) mengenai pemanfaatan media Wordwall.net sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran. Penelitian Prastika dkk. (2024) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media ular tangga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Sativa dan Syaban (2022) menyatakan bahwa media evaluasi berbasis permainan ular tangga dinilai valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain oleh Handayani dan Febriani (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan game based learning berbantuan permainan ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan permainan ular tangga sebagai media penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi di tingkat SMA, masih terbatas. Sebagian besar penelitian

sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran lain atau pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya menggunakan pendekatan kualitatif sehingga pengukuran efektivitas media belum dianalisis secara kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji efektivitas permainan ular tangga sebagai media penilaian teks biografi melalui pendekatan kuantitatif agar diperoleh data yang lebih objektif mengenai pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada keefektifan permainan ular tangga sebagai media penilaian teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penilaian pemahaman teks biografi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga serta mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks biografi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, baik sebagai

alternatif media penilaian interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun sebagai referensi bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen (pre-experimental design) yang sesuai dengan kriteria yakni apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh perlakuan/treatment tertentu terhadap yang lain Sugiyono (2024).

Penelitian ini menerapkan desain single-group pre-post-test, yaitu jenis pra-eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembandingan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas X SMA Negeri 1 Sinjai yang berjumlah 369 orang. Sementara itu, pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pendekatan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2024). Kelas yang

dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X.1 dengan siswa sebanyak 28 orang.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh melalui penelitian pretest dan posttest, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t dengan menggunakan bantuan program SPSS. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media evaluasi berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran teks biografi di SMA Negeri 1 Sinjai. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk table nilai, deskripsi statistic, serta kategori penilaian yang dipaparkan pada bagian berikut.

Deskripsi data diperlukan untuk memperdalam pemahaman tentang variable penelitian. Hasil dari pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini :

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviat	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
PRETEST	28	408,00	25,00	58,00	52,8571	14,14173	74,831
POSTTEST	28	27,00	68,00	95,00	82,6071	1,60137	8,473
Valid N (listwise)	28						

Gambar 1 Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil analisisi statistic deskriptif pada gambar di atas, dapat diketahui bahwa jumlah

sampel siswa kelas X.1 yang dianalisis pada tahap pretest dan posttest adalah sebanyak 28 siswa. Nilai minimum yang siswa dapatkan pada saat pretest adalah 25 dan pada saat posttest adalah 68. sedangkan untuk nilai maximum yang siswa peroleh pada saat pretest adalah 58 dan saat posttest adalah 95.

a. Analisis Data Awal

Data berikut menyajikan hasil pretest siswa kelas X.1 SMA Negeri 1 Sinjai sebelum diberikan perlakuan penggunaan media penilaian ular tangga dalam pembelajaran teks biografi:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Penilaian Teks Biografi Siswa Kelas X.1 Sman 1 Sinjai Sebelum Menggunakan Permainan Ular Tangga

Pretest		
Nilai	Frekuensi	Persentase
25	1	4%
30	2	7%
33	6	21%
35	2	7%
38	4	14%
40	2	7%
43	6	21%
45	1	4%
48	3	11%
58	1	4%
Total	28	100%

Mengacu pada Tabel 1, distribusi nilai pretest dari 28 siswa menunjukkan variasi yang cukup beraagam. Pada kategori nilai tertinggi, hanya 1 siswa (4%) berhasil meraih skor 58, disusul 3 siswa lainnya

(11%) yang mendapatkan nilai 48. Hanya 1 siswa (4%) yang memperoleh nilai 45. Terdapat 6 siswa (21%) yang memperoleh nilai 43. Dan untuk kelompok menengah yaitu nilai 40 dicapai oleh 2 siswa (7%), dan nilai 38 didapatkan oleh 4 siswa (14%). Selanjutnya nilai 33 didapatkan oleh 6 siswa (21%). Terdapat pula nilai 30 yang diraih oleh 2 siswa (7%), dan 1 siswa (4%) mendapatkan nilai terendah yakni 25.

Untuk mengkategorikan nilai-nilai siswa tersebut, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Kategori Nilai Hasil Penilaian Teks Biografi Siswa Kelas X.1 Sebelum Menggunakan Permainan Ular Tangga

Pretest		
Interval	Frekuensi	Kategorisasi
85-100	0	Sangat Baik
70-84	0	Baik
60-69	0	Cukup
50-59	1	Kurang
0-49	27	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil Pretest, Kategori nilai menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori rendah; Sangat Kurang 27 siswa, Kurang sebanyak 1 siswa, dan tidak ada yang mencapai kategori Cukup, Baik, dan Sangat Baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian teks biografi siswa sebelum menggunakan permainan ular tangga

sebagai media penilaian masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang belum mampu mengidentifikasi struktur, menemukan gagasan pokok, menelaah ciri kebahasaan, dan menulis teks biografi. Hasil tersebut menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penilaian menggunakan media permainan ular tangga.

Pada saat pretest terlihat kemampuan siswa dalam mengidentifikasi struktur masih sangat rendah, pada aspek menentukan gagasan pokok, ciri kebahasaan, dan kata serapan siswa masih sangat kurang. Siswa belum mampu untuk mengidentifikasi gagasan pokok yang terdapat dalam teks biografi, serta masih keliru dalam menentukan ciri kebahasaan dan kata serapan. Dari sisi menulis, teks yang disajikan siswa masih sangat dangkal dan belum mencakup konteks secara menyeluruh, runtutan peristiwa yang dituliskan belum diceritakan secara kronologis, dan belum memuat pesan dan nilai moral yang biasanya terdapat dalam teks biografi.

Pada saat pelaksanaan pretest, beberapa siswa menunjukkan tingkat fokus yang kurang optimal dalam

mengerjakan soal, hal ini diduga dipengaruhi oleh situasi kelas dan karakteristik instrumen penilaian yang digunakan. Selain itu, bentuk soal yang serupa juga berpotensi mendorong terjadinya diskusi antar siswa selama pengerjaan sehingga sebagai peneliti harus meningkatkan intensitas pengawasan selama pelaksanaan pretset untuk meminimalkan kemungkinan kerja sama yang tidak sesuai prosedur dan menjaga keaslian hasil jawaban siswa agar nilai yang dihasilkan lebih murni. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian teks biografi siswa kelas X.1 SMAN 1 Sinjai sebelum penerapan penilaian ular tangga masih tergolong rendah.

b. Analisis Data Akhir

Data hasil tes akhir penilaian teks biografi siswa kelas X.1 SMA Negeri 1 Sinjai setelah penggunaan media penilaian permainan ular tangga disajikan sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Penilaian Teks Biografi Siswa Kelas X.1 Sman 1 Sinjai Sesudah Menggunakan Permainan Ular Tangga

Posttest		
<i>Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase</i>
68	1	4%
70	2	7%
73	2	7%
75	3	11%
78	2	7%
80	4	14%
83	2	7%

85	1	4%
88	3	11%
90	3	11%
93	1	4%
95	4	14%
Total	28	100%

Berdasarkan table 4.4 di atas, hasil analisis statistik deskriptif pada bagian nilai posttest teks biografi setelah perlakuan menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh yakni 95 sebanyak 4 siswa (14%), skor 93 dan 85 diperoleh masing-masing 1 siswa (4%), dan skor 90, 88, dan 75 diperoleh masing-masing oleh 3 siswa (11%). Kemudian skor 83, 78, 73, dan 70 masing-masing diperoleh oleh 2 siswa (7%), kemudia skor 80 diperoleh oleh 4 siswa (14%), dan skor terendah 68 diperoleh oleh 1 siswa (4%). Deskripsi nilai hasil penilaian teks biografi siswa X.1 SMA Negeri 1 Sinjai setelah penggunaan media penilaian permainan ular tangga disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Kategori Nilai Hasil Penilaian Teks Biografi Siswa Kelas X.1 Sesudah Menggunakan Permainan Ular Tangga

Pretest		
<i>Interval</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Kategorisasi</i>
85-100	12	Sangat Baik
70-84	15	Baik
60-69	1	Cukup
50-59	0	Kurang
0-49	0	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil posttest, distribusi nilai menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil penilaian setelah penerapan media penilaian permainan ular tangga. Dari total 28 siswa, sebanyak 12 siswa (43%) mencapai kategori Sangat Baik, 15 siswa (54%) berada pada kategori Baik, 1 siswa 4% pada kategori Cukup, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori Kurang, dan Sangat Kurang. Hasil ini berbeda signifikan dibandingkan hasil pretest yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori Sangat Kurang. Dengan demikian, posttest menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa telah bergerak ke kategori Baik hingga Sangat Baik, yang menandakan adanya perkembangan pemahaman terhadap teks biografi.

Temuan pada table tersebut juga selaras dengan pengamatan pada saat proses posttest berlangsung yang menunjukkan perubahan sikap dan performa yang lebih baik saat penilaian. Siswa terlihat lebih fokus menjawab pertanyaan, dan lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses penilaian, beberapa siswa bahkan mengajukan diri untuk melempar dadu terlebih dahulu. Dan variasi soal yang berbeda dapat

meminimalisir proses kerja sama terjadi dalam proses penilaian sehingga kemurnian hasil nilai dapat terjaga.

Dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian teks biografi siswa kelas X.1 SMAN 1 Sinjai setelah penerapan media permainan ular tangga tergolong dalam kategori Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media penilaian permainan ular tangga, skor yang didapatkan oleh siswa mengalami peningkatan yang diiringi dengan perubahan performa yang tampak selama pengamatan proses penilaian. Dengan demikian, sebagian besar siswa sudah menunjukkan perkembangan yang lebih positif dalam pembelajaran teks biografi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai keefektifan permainan ular tangga sebagai media penilaian teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut. 1. Hasil penilaian pemahaman teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai sebelum penggunaan media permainan ular

tangga (pretest) menunjukkan bahwa hasil penilaian teks biografi siswa termasuk dalam kategori sangat kurang. Nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 38,93 dengan nilai tertinggi 58 dan terendah 25.

Hasil penilaian pemahaman teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sinjai setelah penggunaan media permainan ular tangga (posttest) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 84,75 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 68.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, dan Salsabila Baliani Putri Sopian. 2022. "PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6):1835. doi:10.33578/jpfkip.v11i6.9313.
- Amrulloh, M. Afif. 2020. "SISTEM PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 7:125–48. doi:https://doi.org/10.24042/albayan.v7i2.350.
- Handayani, Hopi, dan Eka Asih Febriani. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 4(1):167–76. doi:10.24036/nara.v4i1.308.
- Hasriani, Hasriani. 2018. "REPRESENTASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM BACAAN NONFIKSI BIOGRAFI PAHLAWAN NASIONAL (Suatu Kajian Sastra Anak)." Thesis, Universitas Negeri Makassar.
- Larasati, Putti, Ida Bagus Putrayasa, dan I. Nengah Martha. 2023. "Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(3):395–412. doi:10.14421/njpi.2023.v3i3-3.
- Magfiroh, Meilina Avivah Zahwa, dan Chafit Ulya. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Teks Biografi Kelas X." 2.

- Novaliendry, Dony. 2013. "APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO)." 6(2).
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. pertama. Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Prastika, Yulia, Baidowi Baidowi, Junaidi Junaidi, dan Sripatmi Sripatmi. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI Pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(4):2286–94.
doi:10.29303/jipp.v9i4.2802.
- Rahayu, Imaniah Kusuma, dan Rahayu Pristiwati. 2022. "Biografi Sastrawan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi untuk Peserta Didik SMA." 12(2).
- Sativa, Fairus Oryza, dan Moh. Balya Ali Syaban. 2022. "Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):6981–89.
doi:10.31004/basicedu.v6i4.3442.
- Sugiyono, Sugiyono. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 30. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukma, Khofifah Indra dan Trisni Handayani. 2022. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4):1020–28.
doi:10.31949/jcp.v8i4.2767.