

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, Y., & Legowo, S. 2022. *Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar*. 3(1), 13–30.
- Anggraini, I. W., & Umam, N. K. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Pantun Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD*. 05(03), 9654–9664.
- Anniza, M., Ramadanti, W., & Riwayati, S. 2024. *Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22*. 4(4), 91–96.
- Alisjahbana, S. T. 2008. *Puisi Lama*. Yogyakarta: PT Dian Rakyat.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asneli, Gusnetti, Thaher, A. 2013. Peningkatan Kemampuan Membuat Pantun Dengan Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV SDN 01 Sintoga Kabupaten Padang Pariaman. Vol. 2 No. 2: Kumpulan Artikel Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bung Hatta. Diakses melalui <https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFKIP/article/view/1349>
- Budiati, N.F. dan Silfia, S.N.P. 2023. Pengaplikasian Media Pembelajaran Utang Sikat (Ular Tangga Puisi Rakyat) untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas 4 SDN Tempursari 01. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) Volume 2 (2), 1 – 6, 2023 ISSN: 2987-3940. Diakses melalui <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Dani. F.A. 2024. Meningkatkan minat belajar pantun melalui media pembelajaran Ular Tangga pada siswa kelas 5 MI Al Ma'arif 02 Singosari. . *Jurnal. Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)* eISSN: 3024-8140 Volume 2, Issue 7, 2024 pp. 63-69. Diakses melalui <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/8030>
- Djamaris, E. 1990. *Menggali Khazanah Sastra Melayu Klasik*. Balai Pustaka.
- Hakam, A., Khairunnisa, S. Amaliyah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam.. *Jurnal. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* – Vol. 5, No.1

- Harahap, A., & Harahap, N. K. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal. Dirasatul Ibtidaiyah* Vol. 3 No. 2 Tahun 2023
- Hendri. 2020. Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Metode Tulis Berantai Diintegrasikan Media Kartu Pintar. *Jurnal. Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*. E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175 Vol 4 No 1, January 2020. Diakses melalui http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i1.174
- Ibrahim, D., Puluhulawa, M., Gui, M. D., Bidjai, T., Dumako, M. H., Badu, S. Q., Hulukati, E., & Djafri, N. 2023. *Jurnal. Attractive : Innovative Education Journal*. 5(2).
- Ibrahim, N. 2023. *Jurnal. Aliterasi : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Sastra Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Penulisan Pantun dengan Menggunakan Media Gambar*. 3(2), 95–101.
- Indrawati, S. S., & Hasanudin, C. 2025. Desain dan Persepsi Siswa pada Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Pantun. *Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset IKIP*
- Julian, M., & Fathu, A. (2025). *Implementasi Media Ular Tangga dalam Membangun Keterlibatan Kelompok di SDN Pondok Pinang 10 Jakarta*. 2435–2447.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Kemendikbud RI.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row.
- Khoirotunnisa, R. P., Hasanah, M., & Dermawan, T. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Bermuatan Nilai Budaya dengan Strategi Pohon Kata untuk Siswa Kelas VII. 1*, 238–244.
- Legowo, Y.A.S. 2022. Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Jurnal. Journal Of Islamic Primary Education* Volume 3 No 1, Juli 2022, halaman 13-30
- Levie, W. H., & Lentz, R. 1982. Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195-232.
- Lumbantobing, W. L., & Dimmera, G. 2022. *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan*. 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>

- Ningsih, S. P., & Jayanti, E. (2021). *ORBITAL : JURNAL PENDIDIKAN KIMIA*. 5, 49–66.
- Marwati, Mahliani, Ibrahim, N. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Penulisan Pantun dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal. Aliterasi: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Sastra*. Volume 3(2) 2023: 95-101. Diakses melalui <https://journal.umuslim.ac.id/index.php/alt/article/view/1925>
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nursisto. 2000. *Ikhtisar Kesusastraan Indonesia*. Adicita Karya Nusa.
- Pebriana, P. H., Mufarizuddin, Sumianto. 2021. *Jurnal. INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education Analisis Kemampuan Mahasiswa PGSD dalam Membuat Alat Peraga Bahasa Indonesia*. 1, 596–600.
- Putrayasa, I. B., & Sudana, I. N. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar*. 2(12), 1190–1197. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1190-1197>
- Purwandini, F.P., Wibowo, S., Wulan, B.R.S., Fitriany, A., Rahmawati, E. 2022. Analisis Pembelajaran Menulis Teks Pantun pada Siswa Kelas VA SD Nation Star Academy Tahun Pelajaran 2021-2022. *Jurnal. Jurnal Primary*, ISSN 2443-0455 Volume 3 No.1, April 2022
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. 2024. *Pemanfaatan Media Berbasis Game dalam Dasar Else (Elementary School Education*. 8(3), 11–12.
- Rani, A. 2006. *Ikhtisar Sastra Indonesia*. CV Pustaka Setia.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sari, N. N. 2024. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pintar Pantun Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Tarigan, H. G. 2011. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Angkasa.

- Usman, Z. 1964. *Kesusastraan Lama Indonesia*. Gunung Agung.
- Waluyo, H. J. 2002. *Apresiasi Puisi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wati, A. 2021. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 2– No. 1 (68-73)
- Widiana, I. W., & Parera, N. P. G. 2019. Media Permainan Ular Tangga untuk Pengetahuan IPA. *Jurnal. Journal of Education Technology*. Vol. 3 (4) pp. 315-322
- Yoga, S. N. 2024. *Pembelajaran Pantun dan Dampaknya dalam Pembentukan Karakter Siswa*. 2(2). Jurnal. Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan Vol. 2, No. 2 April 2024 diakses melalui DOI: <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i2.1013>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, dan Syahrizul. 2024. Pengembangan Model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation*). *Jurnal. Jurnal Pendidikan Tambusai*: Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024