



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Desain dan Persepsi Guru pada Media Papan Kantong Pantun untuk Mengenal Jenis-jenis Pantun

Nurul Fatikhaturrohman¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro,
Indonesia

ikatika56061@gmail.com

abstrak – Puisi lama memiliki berbagai bentuk dan jenis yang mencerminkan kekayaan budaya serta kreativitas masyarakat nusantara, salah satunya adalah pantun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain dan persepsi guru pada media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun. Penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi digunakan pada penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru yang berjumlah empat orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan pendekatan *thematic analysis* dari Braun & Clarke, serta validasi data menggunakan Triangulasi sumber. Hasil dan pembahasan pada penelitian ini adalah desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun yang memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) Pemahaman materi, 3) Estetika dan desain, 4) Motivasi dan keterlibatan, serta 5) Keterlibatan emosional. Simpulan pada penelitian ini adalah respon guru terhadap media papan kantong pantun dalam kategori setuju

Kata kunci – Pantun, papan kantong pantun, dan persepsi guru.

Abstract – Old poetry has various forms and types that reflect the cultural richness and creativity of the Indonesian people, one of which is quatrain. The purpose of this study is to determine teachers' designs and perceptions of pantun pocket boards as a medium for learning about the types of quatrain. Qualitative research with an exploratory approach was used in this study. The participants in this study were four teachers. Data collection techniques in this study used questionnaires. Data analysis techniques used the thematic analysis approach from Braun & Clarke, and data validation used source triangulation. The results and discussion of this study are the design of a pantun pocket board media to learn about the types of quatrain, which includes 1) ease of use, 2) understanding of the material, 3) aesthetics and design, 4) motivation and involvement, and 5) emotional involvement. The conclusion of this study is that teachers' responses to the quatrain pocket board media fall into the agree category.

Keywords – Quatrain, quatrain pocket boards, and teachers' perceptions.

PENDAHULUAN

Puisi lama memiliki berbagai bentuk dan jenis yang mencerminkan kekayaan budaya serta kreativitas masyarakat Nusantara, salah satunya adalah pantun. Pantun adalah salah satu bentuk puisi lama yang sangat populer dan dikenal luas di berbagai bahasa daerah di Nusantara (Alviani, 2017). Istilah *pantun* berasal dari bahasa Jawa Kuno, yaitu *tuntun*, yang memiliki makna menyusun atau mengatur (Cemerlang, 2018). Sedangkan Pangesti (2015) berpendapat bahwa pantun berakar dari kata *patuntun* dalam bahasa Minangkabau, yang memiliki arti *penuntun* atau *petunjuk*. Sebagai salah satu bentuk puisi lama yang khas, pantun memiliki struktur dan ciri-ciri tertentu yang membedakannya dari jenis puisi lainnya.

Sebagai karya sastra lisan yang diwariskan dari generasi ke generasi, pantun tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga struktur dan kaidah khas yang menjadikannya mudah dikenali. Pantun memiliki ciri-ciri bahwa setiap bait terdiri atas empat baris, dan setiap barisnya mengandung sekitar 4–6 kata atau 8–12 suku kata (Alisyahbana dalam Setiawan, 2024). Secara keseluruhan, struktur pantun terdiri atas dua bagian utama, yaitu sampiran dan isi (Winarni dkk., 2025). Isi pantun mencerminkan berbagai aspek kehidupan manusia, seperti nasihat, percintaan, humor, sindiran, nilai-nilai keagamaan, serta berbagai pengalaman hidup lainnya (Hidayati, 2015). Keberagaman tema dan isi tersebut kemudian menciptakan berbagai jenis pantun yang memiliki fungsi dan tujuan berbeda sesuai dengan konteks sosial dan budaya Masyarakat yang menggunakannya.

Ragam tema dan makna yang terkandung dalam pantun mencerminkan adanya pembagian jenis pantun yang berbeda-beda sesuai dengan usia, pengalaman, dan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Waridah (2017) menjelaskan bahwa jika dilihat dari isinya, pantun dapat dibagi menjadi tiga kelompok utama yaitu 1) pantun anak-anak, yang berisi ungkapan kegembiraan maupun kesedihan, 2) pantun muda, yang mencakup tema pengenalan, perpisahan, kesedihan, nasib, humor, dan teka-teki, 3) pantun orang tua, yang berhubungan dengan nasihat, nilai adat, dan ajaran agama. Pantun yang diperuntukan bagi anak-anak umumnya mengandung pesan-pesan pendidikan serta nilai moral yang sederhana (Junaidah, 2025).

Papan kantong pantun merupakan inovasi media pembelajaran kreatif yang dirancang untuk membantu siswa mengenal, memahami, dan mengklasifikasikan berbagai jenis pantun dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Media ini berbentuk papan yang dilengkapi dengan kantong-kantong berisi kartu pantun yang dapat dilepas-pasang, sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Melalui Papan Kantong Pantun, guru dapat mengemas materi pembelajaran pantun secara visual dan kinestetik, mendorong kolaborasi antarsiswa, serta menumbuhkan minat belajar sastra. Purta dkk. (2024) berpendapat bahwa media ini juga mendukung pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), di mana siswa dapat mengasah kreativitas dan kemampuan berbahasa dengan cara menyusun, mencocokkan, atau menebak jenis pantun berdasarkan isi dan struktur.

Papan kantong pantun adalah media pembelajaran berbentuk papan besar yang dilengkapi dengan kantong-kantong berwarna-warni, di mana setiap kantong berisi kartu pantun. Kartu-kartu tersebut dapat digunakan siswa untuk berbagai aktivitas pembelajaran, seperti memasang sampiran dengan isi pantun, mengklasifikasikan jenis-jenis pantun, atau menyusunnya sesuai struktur yang benar. Warna-warna cerah pada kantong memberikan daya tarik visual yang meningkatkan motivasi belajar, sementara kegiatan interaktifnya mendorong partisipasi aktif, kerja sama, dan pemahaman konsep pantun secara lebih mendalam serta menyenangkan.

Persepsi guru mengenai kegunaan media pembelajaran mencerminkan adanya respon yang kurang menguntungkan terhadap pemanfaatan media dalam proses pengajaran (Rozie, 2018). Persepsi sendiri merupakan proses kognitif yang melibatkan kemampuan individu untuk memberikan makna terhadap berbagai rangsangan atau sensasi yang diterima oleh inderanya. Dalam proses tersebut, seseorang tidak hanya mengenali stimulus, tetapi juga menafsirkannya dan menghubungkannya dengan pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki sehingga terbentuk pemahaman yang bermakna (Dania & Novziransya, 2021). Persepsi juga dapat dipahami sebagai kemampuan individu dalam menentukan batas, bentuk, dan posisi suatu objek atau rangsangan yang diterimanya (Hakim dkk., 2021). Melalui pengaturan dan identifikasi rangsangan tersebut, individu kemudian dapat

memberikan makna yang sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi digunakan pada penelitian ini. Penelitian ini tergolong sebagai penelitian eksplorasi karena berupaya menggali secara mendalam penggunaan Media Papan Kantong Pantun sebagai inovasi pembelajaran dalam mengenalkan berbagai jenis pantun kepada siswa. Penelitian eksplorasi berfungsi sebagai tahapan permulaan dalam sebuah perencanaan riset yang utuh dan sistematis. Pada fase ini, peneliti mencari gambaran awal mengenai fenomena yang diteliti guna membangun dasar pemahaman sebelum melanjutkan ke tahap penelitian yang lebih mendalam (Hermawan & Amirullah, 2021). Tahap ini biasanya belum menghasilkan temuan yang bersifat pasti, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat dan meyakinkan (Firtiandi dkk., 2022).

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru yang berjumlah 5 orang. Alasan pemilihan partisipan ini adalah karena guru terlibat secara langsung pada proses pembelajaran pantun di sekolah tersebut. Mengenai jumlah partisipan yang terbatas juga sudah sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif eksploratif. Data yang terkumpul ke depannya dimungkinkan untuk menjawab pertanyaan yang lebih dalam. Data yang lebih banyak, kadang tidak menjamin untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam. Berdasarkan pertimbangan tersebut, pemilihan guru yang memahami karakteristik siswa di sekolah tersebut juga sangat penting, karena hal ini menjanjikan landasan yang baik untuk mempertimbangkan dan melakukan evaluasi serta perbaikan dalam pengembangan papan kantong pantun sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angkeet

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
Kemudahan Penggunaan	1. Media mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.					
	2. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.					
	3. Media mudah diakses tanpa memerlukan perangkat atau aplikasi tambahan yang rumit.					
	4. Media dapat digunakan dengan efisien tanpa memerlukan waktu lama untuk persiapan.					
Pemahaman Materi	5. Media membantu siswa memahami konsep jenis-jenis mekanik dengan lebih mudah.					
	6. Media Papan Kantong Pantun membantu siswa memahami pola rima pantun dengan lebih mudah.					
	7. Media menyajikan informasi secara runtut dan logis.					
	8. Media mendukung tujuan pembelajaran yang diharapkan.					
Estetika dan Desain	9. Desain media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.					
	10. Warna, tata letak, dan bentuk media terlihat serasi dan rapi.					
	11. Kualitas bahan dan tampilan media terlihat profesional.					
	12. Kombinasi warna pada media terlihat harmonis dan mendukung kenyamanan belajar.					
Motivasi dan Keterlibatan	13. Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					
	14. Siswa tampak antusias saat menggunakan media ini.					
	15. Media mendorong rasa ingin tahu siswa sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.					
	16. Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.					
Keterlibatan Emosional	17. Media menciptakan suasana menyenangkan dan interaktif.					
	18. Media membantu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa merasa nyaman dan tidak tertekan.					
	19. Siswa menunjukkan respon positif terhadap media.					
	20. Media membantu siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari.					

Dikembangkan oleh peneliti dari Iqbal (2023)

Keterangan

- 1 : Sangat tidak setuju (STS)
- 2 : Tidak setuju (TS)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (SS)

Teknik analisis tematik (*thematic analysis*) digunakan pada penelitian ini. Teknik analisis data menggunakan pendekatan *thematic analysis* dari Braun & Clarke. Prosedur ini meliputi enam tahap, yaitu 1) Memahami keseluruhan data, 2) Memberi kode awal, 3) Mengidentifikasi kemungkinan tema, 4) Mengevaluasi dan menyempurnakan tema, 5) Menetapkan tema, 6) Menamai tema secara jelas, dan 7) Menyusun laporan akhir (Braun & Clarke dalam Karlina & Endarti, 2025).

Triangulasi sumber merupakan upaya memverifikasi informasi dengan membandingkan temuan yang diperoleh dari beragam informan yang menjadi sumber data (Nurfajriani dkk., 2024). Triangulasi sumber dilakukan dengan mengevaluasi kembali informasi yang telah dikumpulkan melalui beragam pihak atau sumber untuk memastikan keakuratannya (Mekarisce, 2020). Melalui teknik tersebut, peneliti dapat menghimpun informasi dari sejumlah informan yang berbeda (Susanto dkk., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun

a. Papan kantong pantun



Gambar 1. Papan kantong pantun

Papan kantong pantun adalah media pembelajaran yang dirancang dengan kreatif untuk membantu siswa mengenali jenis-jenis pantun. Papan berwarna hitam, dihias dengan elmen visual yang menarik seperti pelangi, awan, matahari, bunga, dan lebah, sehingga tampilan lebih hidup dan menarik terutama bagi siswa sekolah dasar. Pada bagian tengah papan terdapat enam kantong berbentuk amplop dengan warna berbeda, masing-masing amplop diberi label sesuai kategori pantun seperti pantun jenaka, pantun nasehat, pantun teka-teki, pantun agama, pantun pribahasa, dan pantun cinta. Kantong-kantong tersebut berfungsi sebagai tempat penyimpanan kartu pantun.

Media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa dapat mengambil, membaca, dan mengelompokkan pantun secara langsung melalui kantong-kantong tersebut. Desain yang menarik serta penggunaan perpaduan berbagai warna, papan ini mampu menarik perhatian serta minat belajar siswa. Selain itu, media ini membantu guru memaparkan materi secara lebih efektif, karena lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Kartu pantun



Gambar 2. Kartu pantun

Kartu pantun merupakan sarana pembelajaran yang dibuat untuk membantu siswa memahami dan melafalkan pantun. Setiap kartu berisi satu pantun dengan tampilan elegan berwarna hitam, dihiasi dengan bingkai emas yang memberikan kesan rapi. Pantun-pantun yang dicantumkan mencakup beberapa tema seperti pesan moral, nilai-nilai keagamaan, persahabatan dan lain-lain.

Penggunaan kartu pantun adalah ketika dadu pantun telah dilemparkan dan muncul jenis pantun yang terpilih, maka siswa akan mencari kantong yang sesuai dan nantinya mengambil satu kartu pantun lalu dibaca atau dapat juga diskusikan isi pantun tersebut. Adanya media kartu pantun selain menjadi pelengkap kartu pantun juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih hidup tidak monoton. Serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pesan pada pantun secara lebih mendalam.

c. Dadu pantun



Gambar 3. Dadu pantun

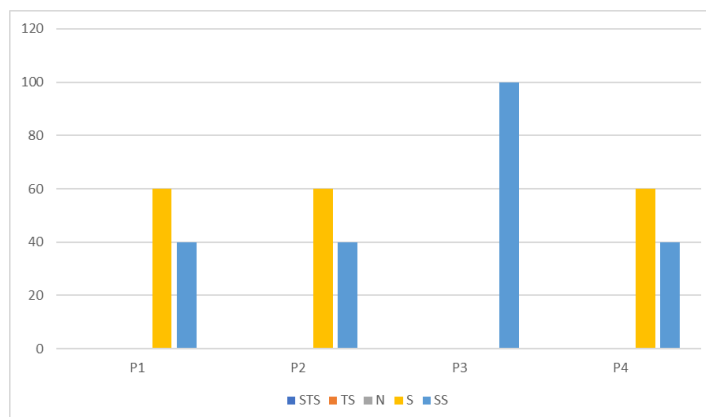
Dadu pantun adalah media pelengkap yang digunakan untuk membantu siswa mengenal beberapa jenis pantun. Dadu ini terdiri dari enam sisi dengan masing-masing sisi tertulis satu jenis pantun diantaranya yaitu, pantun agama, pantun teka-teki, pantun jenaka, pantun nasehat, pantun pribahasa, dan pantun cinta. Setiap sisi dibuat dengan warna yang berbeda-beda agar lebih menarik perhatian siswa.

Pada saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat melempar dadu dan membaca jenis pantun yang ada pada sisi atas. Setelah itu siswa diminta mencari, membaca, atau membuat pantun sesuai jenis yang pantun yang didapatkan. Aktivitas ini membuat pembelajaran pantun lebih variatif dan menyenangkan. Selain itu, dadu pantun juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami ragam pantun.

2. Persepsi guru pada media papan kantong pantun

a. Kemudahan penggunaan

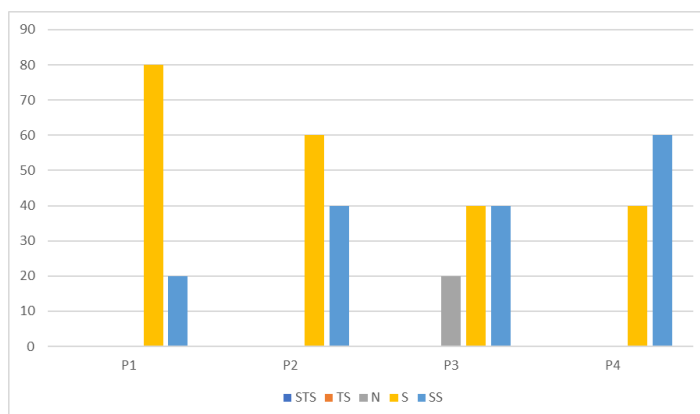
Persepsi guru terhadap aspek desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun dicari menggunakan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan ini rata-rata guru menjawab sangat setuju sebanyak 55% dan setuju sebanyak 45%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 4. Aspek kemudahan penggunaan

b. Pemahaman materi

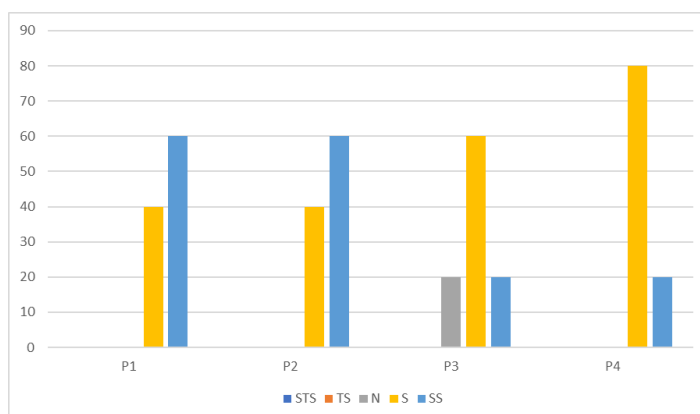
Persepsi guru terhadap aspek desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun dicari menggunakan empat pertanyaan. Pada aspek pemahaman materi ini rata-rata guru menjawab sangat setuju sebanyak 40%, setuju sebanyak 55%, dan netral sebanyak 5%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 5. Aspek pemahaman materi

c. Estetika dan desain

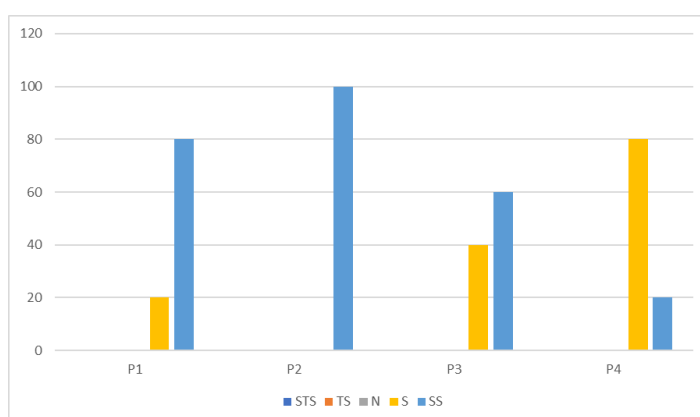
Persepsi guru terhadap aspek desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun dicari menggunakan empat pertanyaan. Pada aspek estetika dan desain ini rata-rata guru menjawab sangat setuju sebanyak 40%, setuju sebanyak 55%, dan netral sebanyak 5%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 6. Aspek estetika dan desain

d. Motivasi dan keterlibatan

Persepsi guru terhadap aspek desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun dicari menggunakan empat pertanyaan. Pada aspek motivasi dan keterlibatan ini rata-rata guru menjawab sangat setuju sebanyak 65% dan setuju sebanyak 35%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.

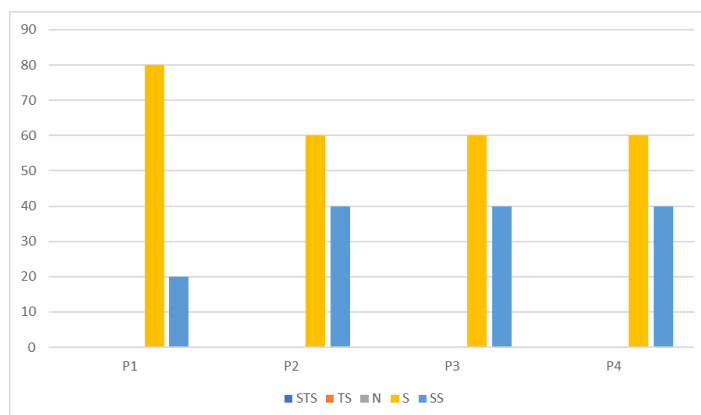


Gambar 7. Aspek motivasi dan keterlibatan

e. Keterlibatan emosional

Persepsi guru terhadap aspek desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun dicari menggunakan empat pertanyaan.

Pada aspek keterlibatan emosional ini rata-rata guru menjawab sangat setuju sebanyak 35% dan setuju sebanyak 65%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 8. Aspek keterlibatan emosional

Secara keseluruhan, data hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan pilihan sangat setuju terhadap media papan kantong pantun sebanyak 25 sedangkan guru memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap media papan kantong pantun sebanyak 5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi guru pada media papan kantong pantun dalam kategori setuju.

Media papan kantong pantun dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai pedoman dan pembelajaran (Ramadhan, 2025). Media ini memudahkan siswa dalam mempelajari jenis pantun. Selain itu juga, penggunaan papan kantong pantun dapat membuat siswa lebih aktif karena pembelajaran terasa lebih menarik dan interaktif (Ambarita dkk., 2023).

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media papan kantong pantun untuk mengenal jenis-jenis pantun yang memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) Pemahaman materi, 3) Estetika dan desain, 4) Motivasi dan keterlibatan, serta 5) Keterlibatan emosional. Sementara itu, persepsi guru terhadap papan kantong pantun berada pada kategori setuju.

REFERENSI

- Alviani, P. (2017). *Cakap peribahasa, puisi baru & pantun*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Ambarita, J., Simanullang, M. P. K. P. S., & Adab, P. (2023). *Implementasi pembelajaran berdiferensiasi*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Cemerlang, T. S. (2018). *Sastra Indonesia lengkap*. Tangerang: Ilmu Cemerlang Group.
- Dania, I. A., & Novziransyah, N. (2021). Sensasi, persepsi, kognitif. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 20(1), 14-21. <https://doi.org/10.30743/ibnusina.v20i1.59>.
- Firtiandi, P. Dkk (2022). *Metode riset bisnis*. Depok: Khalifah Mediatama.
- Hakim, F. B., Yunita, P. E., Supriyadi, D., Isbaya, I., & Ramly, A. T. (2021). Persepsi, pengambilan keputusan, konsep diri dan value. *Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 1(3). <https://doi.org/10.32832/djip-uika.v1i3.3972>.
- Hermawan, S. & Amirullah. (2021). *Metode penelitian bisnis*. Malang: MNC Publishing.
- Hidayati, I. (2015). *Kumpulan pantun untuk SD-SMP*. Yogyakarta: Indonesia Tera.
- Iqbal, M. (2023). Angket Persepsi Guru dan Siswa (1). <https://id.scribd.com/document/682126041/Angket-Persepsi-Guru-dan-Siswa-1>. (Diakses 5 November 2025).
- Junaidah. (2025). *Kumpulan pantun kearifan dan pesan tradisi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Karlina, L., & Endarti, A. T. (2025). Housewives' perceptions of long-term contraceptive methods (LMPs) in cikahuripan village. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Perkotaan*, 5(2), 343–361. <https://doi.org/10.37012/jkmp.v5i2.3040>.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.
- Pangesti, M. D. (2015). *Buku pintar pantun dan peribahasa Indonesia panduan praktis menguasai berbagai hal tentang kebudayaan negeri Indonesia*. Jakarta Timur: Pustaka Nusantara Indonesia.
- Putra, R. A., Cumalasari, E. I., Fusianita, R. L., & Hidayati, F. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan (*gamebased learning*) materi sistem tata surya terhadap hasil belajar siswa kelas vi sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 748-762. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17591>.
- Ramadhan, N. (2025). Analisis motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran papan pantun siswa kelas IV SD YPNU Medan. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 5(1), 7379-7393. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.21147>.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99-113. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>.
- Setiawan, A. (2024). *Ada pantun di tempat kerja*. Yogyakarta: Bukunesia.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.
- Waridah, E. (2017). *Kumpulan lengkap peribahasa, pantun, & majas*. Jakarta Selatan: Penerbit Bmedia Inprint Kawan Pustaka.
- Winarni, S., Pratiwi, C. P., & Widyanigrum, H. K. (2025). *Ayo belajar pantun!*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.