



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi: Bagaimana Desain dan Persepsi Guru?

Yulistya¹(✉), Cahyo Hasanudin²

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

Yulistya214@gmail.com

abstrak – Keterampilan menulis mencakup kemampuan menuangkan gagasan atau isi pikiran secara imajinatif seperti menulis puisi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain dan persepsi guru terhadap media ular tangga. Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan eksplorasi, Pengumpulan data menggunakan angket, teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dari braun & clarke, serta teknik validasi menggunakan triangulasi sumber. Hasil dari penelitian ini adalah desain media Ular Tangga memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan siswa, dan 5) keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar. Simpulan dalam penelitian ini bahwa persepsi guru terhadap media ular tangga dalam kategori setuju.

Kata kunci – Keterampilan Menulis, Media Ular Tangga, Puisi

Abstract – Writing skills include the ability to express ideas or thoughts imaginatively, such as writing poetry. The purpose of this study was to determine teachers' designs and perceptions of the snake and ladder media. Qualitative research was used in this study with an exploratory approach. Data collection was conducted using questionnaires, data analysis techniques using Braun & Clarke's thematic analysis technique, and validation techniques using source triangulation. The results of this study are that the design of the snake and ladder media includes 1) ease of use, 2) understanding of the material, 3) aesthetics and design, 4) student motivation and engagement, and 5) emotional engagement and learning comfort. The conclusion of this study is that teachers' perceptions of snake and ladder media fall into the "agree" category.

Keywords – Writing Skills, Snake and Ladder Media, Poetry

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Siregar dkk., 2017). Keterampilan menulis merupakan tahap akhir yang dikuasai siswa setelah mampu menguasai keterampilan berbahasa lainnya (Suprayogi dkk., 2021). Menulis termasuk kegiatan produktif dan ekspresif (Prakoso, 2021). Keterampilan menulis (writing skill) mencakup kemampuan

menuangkan gagasan atau isi pikiran, mulai dari menulis kata hingga tahap mengarang (Munawarah & Zulkiflih, 2021).

Menurut Suriamiharja dalam Qadaria dkk. (2023) tujuan utama menulis agar karya tulis bisa dimengerti dengan baik oleh pembaca yang menggunakan bahasa yang sama. Dengan demikian, keterampilan menulis di sekolah bertujuan supaya siswa bisa mengekspresikan ide, pendapat, dan perasaan mereka (Anggraeni, 2017). Keterampilan menulis juga memberikan manfaat bagi siswa, seperti memperkuat tata bahasa, memperkaya kosakata, dan memberi kesempatan menggunakan bahasa secara aktif (Masden dalam Sukirman, 2020).

Komponen utama dalam menulis meliputi penguasaan bahasa tulis, pemahaman terhadap isi tulisan sesuai topik, dan pengetahuan tentang berbagai jenis tulisan (Dayu & Anggrasari, 2018). Proses menulis terdiri atas tiga, yakni prapenulisan, penulisan, dan pasca-penulisan (Harahap, 2023). Bentuk keterampilan menulis yang sering ditemui antara lain esai, laporan, karya sastra, buku, komik, dan puisi (Trismanto, 2017).

Salah satu bentuk karya tulis yang paling ekspresif adalah puisi. Hakikat puisi yakni tidak memiliki makna jika tidak ditafsirkan oleh pembaca. Justru melalui tafsiran dan penilaian pembaca, puisi menjadi hidup dan bermakna (Hasanah dkk., 2019). Puisi merupakan karya sastra yang menggambarkan perasaan penyair, seperti cinta, duka, penyesalan, atau pengorbanan, yang bisa ditujukan kepada manusia, alam, hewan, bahkan Tuhan (Gilang dkk. dalam Hasibuan, 2020). Selain itu, puisi bersifat imajinatif (Dirman, 2022).

Dalam sejarahnya, puisi ada dua jenis, yaitu puisi klasik dan modern (Passos dkk., 2023). Puisi modern bersifat bebas dan tidak terikat aturan-aturan baku (Rahimah, 2017), contohnya balada, satire, epigram, romansa, himne, alergi, dan ode. Sebaliknya, puisi klasik memiliki aturan seperti jumlah baris, rima, dan irama tertentu, misalnya pantun, syair, seloka, dan gurindam (Kadiran, 2018).

Puisi memiliki dua unsur utama, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik (Meyliyawati & Sahrudin, 2018). Unsur intrinsik ada tema, diksi, gaya bahasa, ritma, tipografi, dan amanat (Septiani & Sari, 2021), sedangkan unsur ekstrinsik berkaitan

dengan faktor luar yang memengaruhi isi dan makna puisi (Cantantia dkk., 2021). Kedua unsur ini saling berhubungan dan membentuk kesatuan dalam puisi.

Dalam pembelajaran puisi, guru perlu menciptakan inovasi melalui media yang bisa membuat keaktifan dan suasana belajar yang menyenangkan (Sapitri, 2024). Media yang bisa digunakan yaitu media ular tangga, permainan papan yang terdiri atas kotak bernomor, ular, dan tangga yang mengatur pergerakan pemain (Novita & Sundari, 2020). Media ular tangga adalah sebuah alat permainan anak yang masih populer hingga saat ini, karena ular tangga termasuk salah satu permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak (Baiquni, 2016). Dalam konteks pembelajaran menulis puisi, setiap kotak dapat berisi instruksi, kata kunci, atau tantangan yang berkaitan dengan unsur pembentuk puisi seperti tema, diksi, rima, majas, dan imajinasi (Wati, 2021). Dengan demikian, siswa belajar menulis puisi secara bertahap dan menyenangkan (Kumala, 2020).

Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran menulis puisi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode tradisional (Ardi & Desstya, 2023). Melalui permainan ini, siswa dapat berinteraksi, bekerja sama, dan berkompetisi secara positif (Malinda, 2024). Aktivitas ini juga meningkatkan motivasi intrinsik karena siswa merasa tertantang untuk menciptakan karya yang lebih baik (Cicilia dkk., 2025). Selain itu, permainan membantu mengurangi rasa takut dalam menulis karena suasana belajar menjadi santai dan menghibur (Najikhah dkk., 2024). Dengan pendekatan ini, keterampilan menulis puisi siswa diharapkan meningkat dari segi struktur dan kreativitas (Utami & Abdullah, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dengan penelitian kualitatif serta menggunakan pendekatan eksplorasi. Penelitian eksplorasi biasanya dilakukan untuk menelusuri dan memahami secara lebih mendalam suatu topik atau permasalahan yang belum banyak dijelaskan sebelumnya (Suryani & Hendriyadi, 2016). Penelitian jenis ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan “apa” guna mengetahui hakikat dari fenomena yang diteliti (Fuad dkk., 2019). Penelitian eksplorasi digunakan karena penelitian ini berupaya menggali bagaimana desain media ular tangga Pupa

dikembangkan serta bagaimana persepsi guru terhadap media tersebutnya. Penelitian eksploratif berguna menemukan dan memahami fenomena yang belum banyak dikaji secara mendalam melalui pengumpulan data deskriptif (Sugiyono, 2019).

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru di SDN Sukorejo dengan jumlah 10 orang. Alasan pemilihan partisipan ini adalah karena guru tersebut telah menggunakan atau memahami penggunaan media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket ataupun kuesioner merupakan instrumen penelitian yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis dan digunakan untuk memperoleh jawaban atau tanggapan dari responden yang dipilih, baik melalui wawancara langsung maupun pengisian mandiri (Salma dalam Purwanto, 2022). Adapun instrumen angket dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	1. Media Ular Tangga PUPA mudah digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.					
	2. Guru dapat memahami cara menggunakan media tanpa kesulitan.					
	3. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.					
	4. Desain media memudahkan guru dalam memandu kegiatan belajar.					
	5. Siswa dapat mengikuti aturan permainan dengan mudah.					
Pemahaman Materi	6. Media membantu siswa memahami unsur-unsur puisi (tema, diksi, rima, dan majas).					
	7. Contoh puisi dalam media sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar.					
	8. Kegiatan dalam media membantu siswa menuangkan ide ke dalam bentuk puisi.					
	9. Materi menulis puisi dalam media sesuai dengan kurikulum.					
	10. Media memperkaya pengetahuan siswa tentang menulis puisi.					
Estetika dan Desain	11. Desain media Ular Tangga PUPA menarik perhatian siswa.					
	12. Warna, gambar, dan bentuk media tampak menarik.					
	13. Ukuran tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca.					
	14. Tata letak dan tampilan media rapi serta					

	menarik.				
Motivasi dan Keterlibatan Siswa	15. Media membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran menulis puisi.				
	16. Siswa lebih fokus saat pembelajaran menggunakan media ini.				
	17. Media menumbuhkan minat siswa dalam menulis puisi.				
	18. Kegiatan dalam media mendorong siswa untuk berpikir kreatif.				
	19. Media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.				
Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar	20. Siswa merasa senang mengikuti kegiatan menulis puisi menggunakan media ini.				
	21. Media membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dalam menulis.				
	22. Guru merasa terbantu dengan adanya media Ular Tangga PUPA.				
	23. Media ini dapat digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar.				
	24. Media Ular Tangga PUPA efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1) (dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data disini menggunakan teknik analisis tematik. Analisis tematik yaitu metode dasar dalam analisis data kualitatif karena memberikan keterampilan inti yang dapat diterapkan pada berbagai bentuk analisis kualitatif lainnya (Braun & Clarke, dalam Karimah dkk., 2022). Pendekatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola tematik yang ada dari hasil wawancara dan tanggapan guru mengenai desain serta persepsi terhadap media ular tangga PUPA. Menurut Braun dan Clarke proses analisis tematik dilakukan melalui enam tahapan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Analisis tematik (Braun dan Clarke dalam Adelliani dkk., 2023)

1. Familiarisasi data, yakni tahap memahami data secara mendalam melalui pembacaan dan pendengaran berulang terhadap data yang diperoleh agar peneliti dapat mengenali pola dan makna yang terkandung di dalamnya (Ghifari dkk., 2025).
2. Pembuatan kode awal, yaitu proses menguraikan data menjadi unit-unit kecil berupa segmen informasi bermakna seperti kata, frasa, atau ide yang relevan dengan fokus penelitian (Ma'ruf, 2025).
3. Konstruksi tema, yaitu pengelompokan data atau kode yang maknanya sama ke dalam tema-tema yang lebih luas, kemudian peneliti menyusun dan menelaah tema berdasarkan relevansi dan keterkaitannya dengan penelitian (Moniaga dkk., 2024).
4. Peninjauan tema, yakni tahap memeriksa kembali kesesuaian setiap tema agar tema yang dipilih benar-benar mewakili keseluruhan data yang diperoleh (Sarjito, 2024).
5. Penentuan dan penamaan tema, pada tahap ini peneliti mendefinisikan setiap tema serta memberi nama yang jelas dan deskriptif untuk menggambarkan esensi tema dan hubungannya dengan pertanyaan penelitian (Rianto, 2024).
6. Penyusunan laporan, yaitu tahap akhir di mana peneliti menyusun narasi atau laporan hasil penelitian dengan mengaitkan tema-tema yang telah terbentuk dengan teori maupun literatur yang relevan (Martins dkk., 2024).

Validasi data ini dengan teknik triangulasi sumber. Triangulasi yaitu teknik yang digunakan untuk meningkatkan keabsahan data melalui pembandingan berbagai sumber informasi (Moleong, 2017). Triangulasi sumber didalam penelitian ini dilakukan melalui membandingkan hasil angket dan wawancara dari beberapa guru untuk memastikan konsistensi data.

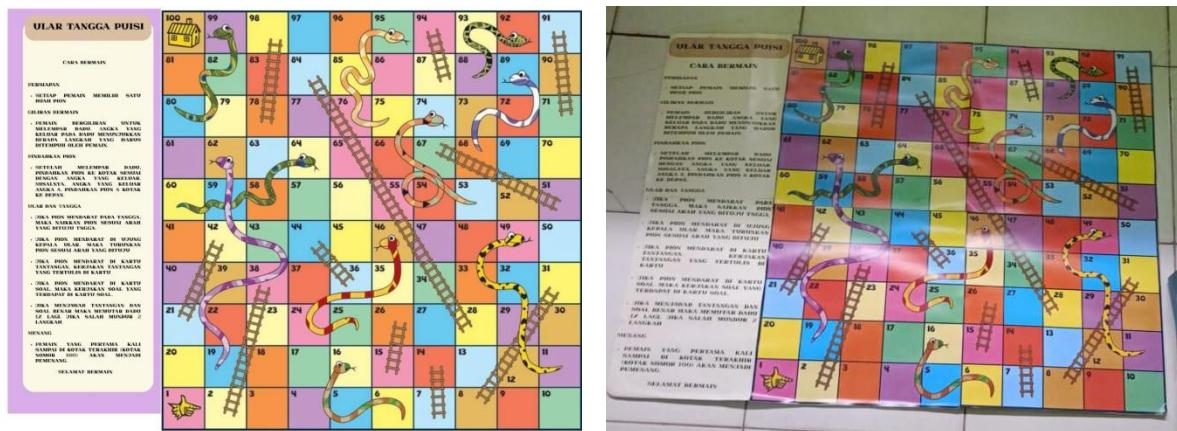
HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi.

Media Ular Tangga Puisi dirancang sebagai inovasi pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain dengan proses belajar menulis puisi. Desain utama media ini berbentuk papan permainan ular tangga berukuran 100 kotak yang

tersusun secara zig-zag sebagaimana permainan tradisionalnya. Papan permainan dibuat dengan warna-warna cerah dan ilustrasi ular serta tangga yang menarik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar.

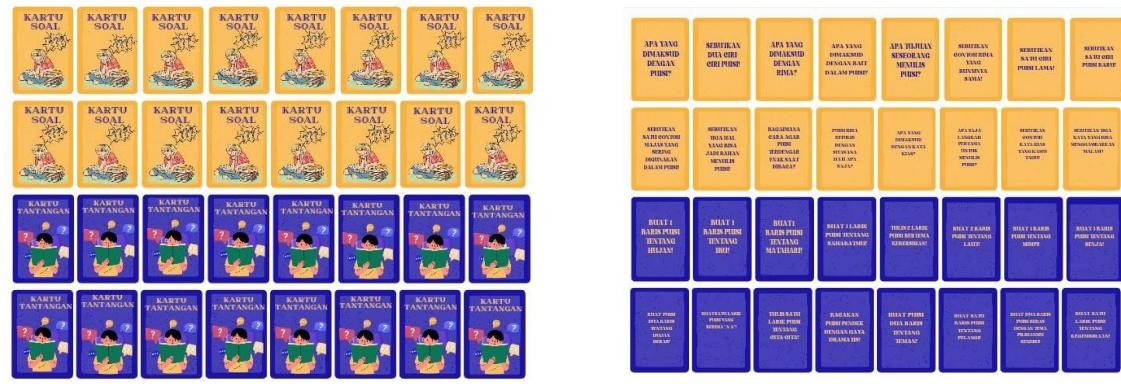
Cara bermain disusun mengikuti petunjuk yang tertera pada media. Pemain memilih pion, melempar dadu, lalu menggerakkan pion sesuai angka pada dadu. Jika pion mendarat di tangga, pemain naik ke kotak yang ditunjuk, sedangkan jika pemain mendarat di kepala ular, maka pemain harus turun ke ekor ular tersebut. Ketika pion berhenti pada kotak biru, siswa diwajibkan menarik kartu tantangan dan menulis puisi sesuai instruksi. Sebaliknya, saat pion berhenti pada kotak oranye, siswa harus menjawab kartu soal yang diperoleh. Jika jawaban salah atau siswa tidak mampu membuat puisi sesuai instruksi kartu, guru dapat memberi konsekuensi mundur 1-2 kotak.



Gambar 2. Papan Media Ular Tangga

Selain papan permainan, media ini dilengkapi dua jenis kartu, yakni kartu soal dan tantangan, sebagaimana ditampilkan dalam foto kedua dan ketiga. Kartu soal berwarna oranye berisi pertanyaan singkat dan padat mengenai konsep-konsep dasar puisi. Pertanyaan ini berfungsi untuk menguji pemahaman siswa terhadap teori, memberikan penguatan materi, serta memastikan bahwa setiap pemain yang naik atau turun kotak memiliki pengetahuan dasar yang cukup mengenai unsur-unsur puisi. Di sisi lain, kartu tantangan berwarna biru berisi perintah yang menuntut siswa membuat puisi secara spontan. Tantangan tersebut dapat berupa tugas sederhana seperti menulis satu baris puisi, hingga tantangan kompleks seperti membuat satu bait puisi lengkap dengan penggunaan majas. Kombinasi dua jenis

kartu tersebut menunjukkan bahwa media ini bukan hanya fokus pada pemahaman teori, tetapi juga menstimulasi kreativitas dan keberanian siswa dalam menulis puisi.



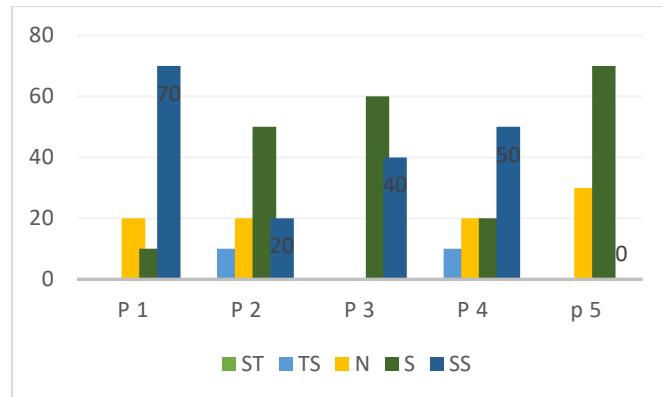
Gambar 3. Kartu Soal dan Kartu Tantangan

Mekanisme ini menjadikan permainan lebih interaktif dan penuh antisipasi sehingga membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar. Secara keseluruhan, media Ular Tangga Puisi menunjukkan desain pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, teori puisi, dan praktik menulis secara seimbang sehingga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis puisi dengan lebih kreatif sekaligus menyenangkan.

Persepsi Guru Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi

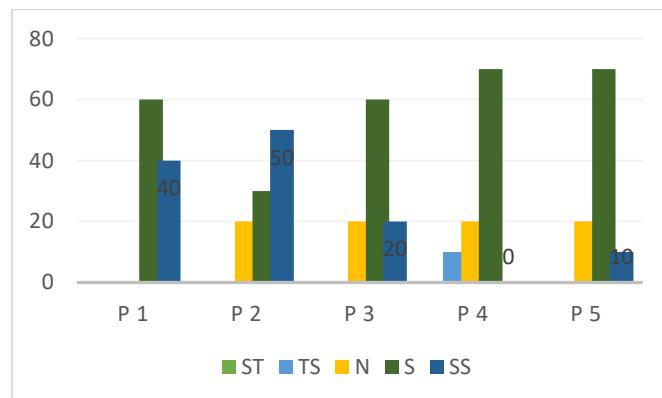
1. Kemudahan Penggunaan

Persepsi guru pada aspek kemudahan penggunaan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 36%, menjawab setuju sebanyak 42%, menjawab netral sebanyak 18%, menjawab tidak setuju sebanyak 4%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 4.** Diagram Aspek Kemudahan

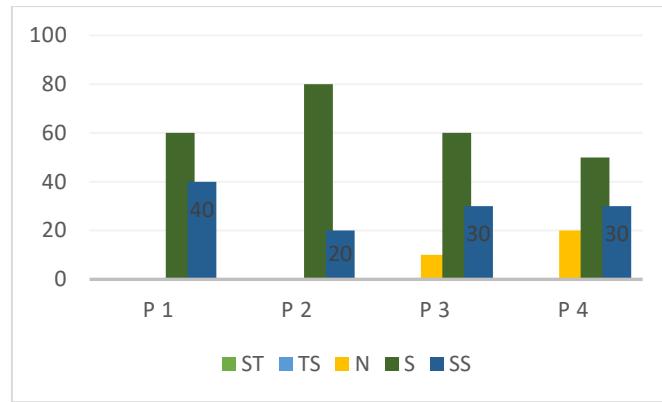
2. Pemahaman materi

Persepsi guru pada aspek pemahaman materi untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek pemahaman materi rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 24%, menjawab setuju sebanyak 58%, menjawab netral sebanyak 16%, menjawab tidak setuju sebanyak 2%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 5.** Diagram Aspek Pemahaman Materi

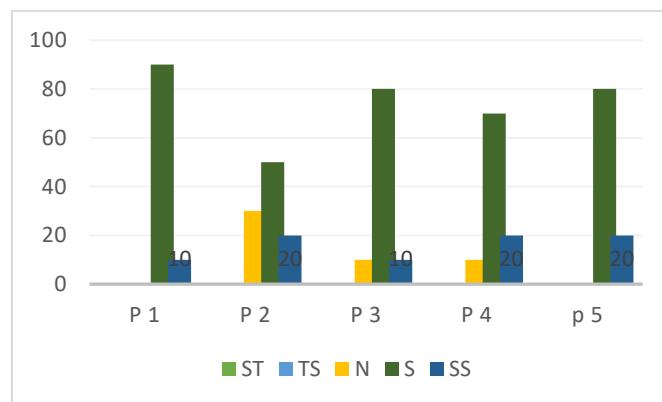
3. Estetika dan Desain

Persepsi guru pada aspek estetika dan desain untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek estetika dan desain rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 30%, menjawab setuju sebanyak 62,5%, menjawab netral sebanyak 7,5%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 6.** Diagram Aspek Estetika dan Desain

4. Motivasi dan Keterlibatan Siswa

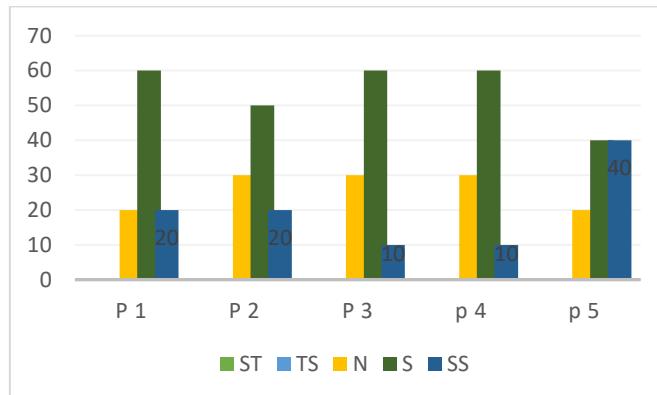
Persepsi guru pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 16%, menjawab setuju sebanyak 74%, menjawab netral sebanyak 10%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 7.** Diagram Aspek Motivasi dan Keterlibatan Siswa

5. Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Persepsi guru pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 20%, menjawab setuju sebanyak 54%, menjawab netral sebanyak 26%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak

setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 8. Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media ular tangga sebanyak 50 sedangkan guru memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media Ular Tangga sebanyak 10. Hal ini bisa disimpulkan respons guru terhadap media Ular Tangga dalam kategori setuju. Media Ular Tangga yaitu alat bantu belajar visual untuk siswa sekolah dasar. Media Ular Tangga adalah alat bantu belajar visual untuk siswa SD. Ular tangga adalah permainan tradisional yang masih populer di kalangan anak-anak dan menjadi sarana bermain yang efektif (Baiquni dalam Rivai dkk., 2022). Permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. (Watini, 2022). Media Ular Tangga merupakan sarana pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media Ular Tangga memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan siswa, dan 5) keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar sedangkan persepsi guru terhadap media Ular Tangga menunjukkan dalam kategori setuju.

REFERENSI

- Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis tematik pada penelitian kualitatif*. Penerbit Salemba: Jakarta Pusat.
- Anggraeni, K. (2017). Efektivitas model menulis kolaborasi dengan media big book terhadap keterampilan menulis kreatif. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 1-10. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i2.590>.
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 29-30. <https://journals.ums.ac.id/bPPP/article/view/22934>.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v1i2.1187>.
- Cantantia D. C., Surastina, S., & Maryova, F. (2021). Pengaruh model pembelajaran kuasai terhadap kemampuan menulis puisi pada siswa kelas VII SMP Xaverius 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2020/2021. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1-12. <https://www.stkipgribi.ac.id/index.php/warahan/article/view/109>.
- Cicilia, C., Bakri, M., & Rizal, A. (2025). Analisis media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. *EduPrimaria of Journal*, 1(1), 54-60. <https://jurnal.unibos.ac.id/epj/article/view/4387>.
- Dayu, D. P. K., & Anggrasari, L. A. (2018). Pengaruh penggunaan media big book writing terhadap keterampilan menulis bahasa indonesia siswa kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 21-32. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i1.114>.
- Dirman, R. (2022). Analisis struktur puisi dalam kumpulan puisi "Aku Ini Binatang Jalang" karya Chairil Anwar. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(11), 1635-1646. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i11.2704>.
- Fuad, M. A. Z., Sartimbul, A., Iranawati, F., Sambah, A. B., Yona, D., Hidayati, N., Harlyan, L. I., Sari, S. H. J., Rahman, M. A. (2019). *Metode penelitian kelautan dan perikanan prinsip dasar penelitian, pengambilan sampel, analisis, dan interpretasi data*. universitas Brawijaya press: Malang.

Ghifari, T. H. E., Anwar, U., Priyatmono, B., & Muhammad, A. (2025). Peran pembimbing kemasyarakatan dalam mengupayakan pemidanaan alternatif pada perkara anak yang berkonflik dengan hukum di Bapas kelas I Serang. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(4), 3541-3547. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i4.1818>.

Harahap, M. A, P. K., Hasibuan, A. R., Siregar, A. H., Khairunnisa, S., & Ramadhani, N. H. (2023). Efektivitas metode dikte untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 119-128. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1123>.

Hasanah, D. U., Achsani, F., & Akbar Al Aziz, I. S. (2019). Analisis penggunaan gaya bahasa pada puisi-puisi karya Fadli Zon. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 13-26. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i1.8187>.

Hasibuan, M. N. S. (2020). Kajian semiotik dalam puisi ketika engkau bersebahyang karya Emha Ainun Najib. *Jurnal Education and development*, 8(2), 26-26. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1658>.

Kardian, A. (2018). Upaya meningkatkan keterampilan menyimak puisi dengan menggunakan metode course review horay. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 11(1), 15-22. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v11i1.25>.

Karimah, B. P. H., Priharsari, D., & Tibyani, T. (2022). Analisis penggunaan e-commerce terhadap bisnis usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1298-1305. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10784>.

Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan belajar menggunakan media ular tangga pembelajaran Bahasa Inggris siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44-47. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v1i1.1065>.

Ma'ruf. J. J. (2025). *Metode riset bisnis sampul depan*. USK Press: Banda Aceh.

Malinda, E. Q. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa indonesia materi kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9), 1737-1748. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgdsd/article/view/63625>.

Martins, L. V., Yanto, F., Novianto, U., Dewi, K. A. K., Sugianto, S., Fuah, R. W., Pesiwarissa, L. F., Haryono, S., Ahmadi, A., Budiarti, S., Imamia, T. L., Darnawati, D., Rusmayani, N. G. A. L., Sakti, D. P. B., Santoso, F. I., Safitri, J., (2024). *Pengantar metodologi penelitian: strategi dan teknik.* CV. Intelektual Manifes Media: Bali.

Meliyawati, M., & Sahrudin, A. (2018). Pengaruh model talking stick terhadap kemampuan menganalisis unsur intrinsik puisi ode pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cigeulis. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 157-162. <https://doi.org/10.30653/003.201842.58>.

Moleong, L. J. (2004). *Metodologi penelitian kualitatif.* Remaja Rosda Karya: Bandung.

Moniaga, F., hidayati, F., Fhitri, W., Dewi, S. H., Yuliana, A., Yulianti, N. L. P. N., Susanto, D. A., Yanto, N., misnawati, D., Choerudin, A., resiana, A., Wenno, I. H., (2024). *Pengantar metodologi penelitian kualitatif.* CV. Gita Lentera: Padang, Sumatra Barat.

Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran keterampilan menulis (maharah al-kitabah) dalam bahasa arab. *Loghat Arabi: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Bahasa Arab*, 1 (2), 22-34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>.

Najikhah, F., Masfuah, S., Fatimah, S., Anggraini, R., & Styaningsih, M. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dalam materi majas metafora. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 228. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.55100>.

Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.

Passos, A. D., Robot, M., & Margareta, K. M. (2023). Analisis unsur instrinsik dan ekstrinsik puisi "oh! Liberdade!" karya Xanana Gusmao. *Optimisme: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 4(2), 18-22. <https://doi.org/10.35508/optimisme.v4i2.13668>.

Prakoso, A. R., Seriardana, P., & Adnyani, L. D. S. (2021). Implementasi genrebased approach untuk meningkatkan keterampilan menulis explanation text. *Indonesian Gender and Society Journal*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.23887/igsj.v2i1.39206>.

Purwanto, A. (2022). *Konsep dasar penelitian kualitatif: Teori dan contoh praktis.* Penerbit P4I: Lombok, NTB.

Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis belajar siswa SD kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97-106. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>.

Rahimah, A. (2017). Citraan dalam puisi "Surat Cinta" Karya WS. Rendra. *Jurnal Education And Development*, 4(3), 93-93. <https://doi.org/10.37081/ed.v4i3.659>.

Rianto, A. (2024). *Metode penelitian sosial: buku ajar*. K-Media: Bantul, Yogyakarta.

Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31-37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>.

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>.

Sarjito, A. (2024). *Metode penelitian sektor pertahanan*. Indonesia Emas Group: Bandung.

Septiani, E., & Sari, N. I. (2021). Analisis unsur intrinsik dalam kumpulan puisi goresan pena anak matematika. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(1), 96-114. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v7i1.1170>.

Siregar, Y. E., Rachmadtullah, R., & Angger Warhdani, P. (2017). Keterampilan menulis narasi melalui pendekatan konstruktivisme di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112-123. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/5359>.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta: Bandung.

Sukirman, S. (2020). Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>.

Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan keterampilan menulis siswa sman 1 semaka melalui web sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283-294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>.

Suryani, S. & Hendriyadi, H. (2016). *Metode riset kuantitatif teori dan aplikasi pada penelitian bidang manajemen dan ekonomi Islam*. prenada media: Jakarta Timur.

Trismanto, T. (2017). Keterampilan menulis dan permasalahannya. *Bangun Rekaprima*, 3(1), 62-67. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v3i1.764>.

Utami, IK, & Abdullah, MH (2020). Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema tempat tinggalku pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (3), 581-589. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgds/article/view/35321>.

Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

Watini, S. (2022). Penerapan model atik untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini melalui media permainan ular tangga raksasa. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 157-167. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.79>.