

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PANTUN
(MONOTUN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
SISWA KELAS V SDN LIRBOYO 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

SIKEN AGIL WIGANATA

NPM: 2214060158

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

JULI 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

SIKEN AGIL WIGANATA

NPM: 2214060158

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PANTUN
(MONOTUN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
SISWA KELAS V SDN LIRBOYO 1**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada panitia ujian/sidang skripsi
Program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2026

PEMBIMBING I



Encil Puspitonigrum, M.Pd.

NIDN 0719068703

PEMBIMBING II



Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

NIDN 0012076704

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SIKEN AGIL WIGANATA
NPM 2214060158

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PANTUN
(MONOTUN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
SISWA KELAS V SDN LIRBOYO 1**

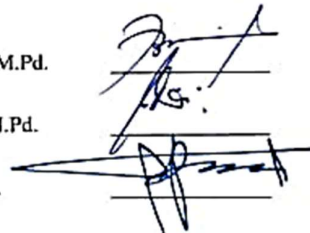
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Juli 2026

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Encil Puspitoningrum, M.Pd.
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Siken Agil Wiganata

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal lahir : Kediri, 29 Desember 2003

NPM : 2214060158

Fak/Prodi : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2026



Siken Agil Wiganata

NPM. 2214060158

MOTTO

“Success is great. But failure is sort of necessary.”

-George Russel-

PERSEMBAHAN

Saya, orang tua saya yaitu Bapak Budiyono dan Ibu Robiul Mauludiyah, serta Kakak Loka dan Adik Kerin. Salah satu teman saya yang andil dalam membantu saya sampai pada akhir proses meraih gelar sarjana.

ABSTRAK

Siken Agil Wiganata: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pantun (Monotun) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SDN Lirboyo 1

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monotun, Keterampilan Menulis Pantun

Latar belakang penelitian ini diperoleh melalui hasil triangulasi data, di mana pada hasil wawancara dengan guru kelas V diketahui terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dengan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Lirboyo 1, di mana media pembelajaran belum optimal digunakan oleh guru. Kemudian, hasil belajar siswa pada keterampilan menulis pantun masih di bawah rata-rata ketetapan kriteria tujuan pembelajaran sekolah. Berdasarkan hasil analisis ini diketahui bahwa pembelajaran menulis pantun membutuhkan solusi berupa media yang interaktif agar meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Monotun yang layak sebagai solusi dari kesenjangan yang ada. Sehingga kelayakan media dilihat dari (1) Bagaimana kevalidan media Monotun dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas V, kemudian (2) Bagaimana kepraktisan media Monotun dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas V, dan (3) Bagaimana keefektifan media Monotun dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun kelas V SDN Lirboyo 1.

Teori yang digunakan dalam pengembangan media ini merujuk pada teori *board games* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian, teori-teori mengenai keterampilan menulis pada sekolah dasar tingkat tinggi. Selain itu, penelitian terdahulu sebagai referensi untuk mengembangkan media Monotun. Di mana media Monotun dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* dilaksanakan melalui model ADDIE (Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi). Teknik pengumpulan data berupa angket validasi, angket respon, dan tes keterampilan menulis pantun. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji terbatas dengan subjek guru dan delapan siswa serta uji luas dengan subjek 20 siswa kelas V SDN Lirboyo 1.

Hasil penelitian dan pengembangan media Monotun menyatakan bahwa (1) hasil uji validasi media dan materi yaitu 95% kriteria **sangat valid**, kemudian (2) hasil kepraktisan Monotun guru dan siswa yaitu 96% kriteria **sangat praktis**, dan (3) hasil keefektifan media yaitu 80% siswa tuntas dengan kriteria *N-Gain* yaitu 0,7 tinggi, sehingga media dinyatakan **efektif**. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media Monotun dinyatakan layak dengan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SDN Lirboyo 1.

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan proposal skripsi ini berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PANTUN (MONOTUN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS V SDN LIRBOYO 1**. Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penyusunan proposal ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, saran, serta motivasi yang tak ternilai selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Andri Pitoyo, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, saran, serta motivasi yang tak ternilai selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan revisi terhadap penulisan skripsi ini.
7. Ibu Ita Kurnia, M.Pd., sebagai validator materi yang telah membantu memberikan validasi materi pantun.

8. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., sebagai validator media yang telah membantu memberikan validasi media Monotun.
9. Ibu Widi Wulansari, M.Pd. sebagai validator instrumen penelitian.
10. Bapak Rian Damariswara, M.Pd., yang senantiasa menjadi dosen pembimbing seminar proposal saya.
11. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri.
12. Ibu Nindar Rahajeng, S.Pd., selaku wali kelas V SDN Lirboyo 1 Kota Kediri.
13. Bapak dan Ibu Guru SDN Lirboyo 1 Kota Kediri.
14. Siswa-siswi SDN Lirboyo 1 Kota Kediri.

Selama proses penelitian, penulis banyak belajar mengenai dinamika pembelajaran di sekolah dasar serta penelitian bidang pendidikan. Penulis menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil dari penelitian skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar.

Kediri, 11 Juli 2026

Penulis



Siken Agil Wiganata

NPM. 2214060158

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	33
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III.....	39
METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Model/Pendekatan Pengembangan	39

B. Prosedur Pengembangan	39
C. Desain Pengembangan	50
D. Tempat Dan Waktu Perancangan	55
E. Instrumen Penelitian.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data	78
G. Teknik Analisis Data	79
H. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk	84
BAB IV	91
HASIL DAN PEMBAHASAN	91
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	91
B. Data Uji Coba.....	109
C. Analisis Data	136
D. Revisi Produk.....	140
E. Kajian Produk Akhir	143
BAB V.....	151
PENUTUP	151
A. Simpulan	151
B. Implikasi.....	153
C. Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA	156
LAMPIRAN.....	163

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penskoran Keterampilan Menulis Pantun Siswa.....	31
Tabel 2. 2 Tujuan Pembelajaran Pantun Kelas V	32
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara Guru Aspek Kebutuhan Media Monotun	44
Tabel 3. 2 Perlengkapan Media Monotun	51
Tabel 3. 3 Spesifikasi media Monotun.....	55
Tabel 3. 4 Jadwal Penelitian.....	56
Tabel 3. 5 Instrumen Pengumpulan Data	58
Tabel 3. 6 Instrumen Pedoman Observasi Proses Pembelajaran di Kelas V.....	59
Tabel 3. 7 Instrumen Pedoman Wawancara untuk Wali Kelas V	62
Tabel 3. 8 Lembar Validasi Ahli Media Monotun.....	68
Tabel 3. 9 Lembar Validasi Materi pada Media Monotun.....	70
Tabel 3. 10 Tabel Lembar Angket Respon Kepraktisan untuk Guru.....	72
Tabel 3. 11 Lembar Angket Respon Kepraktisan untuk Siswa	75
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Penilaian Materi Pantun Kelas V SD.....	77
Tabel 3. 13 Skala Kriteria Valid	81
Tabel 3. 14 Skala Kepraktisan Produk	82
Tabel 3. 16 Kriteria <i>N-Gain</i>	83
Tabel 4. 1 Spesifikasi Media Monotun	98
Tabel 4.2 Validator Materi dan Media.....	107
Tabel 4.3 Penyajian Skor Ahli Validasi Materi	110
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Soal.....	113
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Monotun.....	114
Tabel 4. 6 Hasil Angket Uji Kepraktisan Guru	118
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Siswa (Terbatas)	122

Tabel 4. 8 Hasil Uji Kepraktisan Siswa (Luas)	124
Tabel 4. 9 Nilai Keterampilan Menulis Pantun Siswa (Uji Terbatas)	127
Tabel 4. 10 Banyaknya Siswa Tuntas (Pre-Test).....	128
Tabel 4. 11 Banyaknya Siswa Tuntas (Post-Test)	129
Tabel 4. 12 Nilai Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V (Uji Luas)	131
Tabel 4. 13 Banyaknya Siswa Tuntas (Pre-Test).....	132
Tabel 4. 14 Banyaknya Siswa Tuntas (Post-Test)	134
Tabel 4. 15 Rata-Rata Validasi Media dan Materi	137
Tabel 4. 16 Rata-Rata Kepraktisan Guru	138
Tabel 4. 17 Rata-Rata Kepraktisan Siswa	138
Tabel 4. 18 Visual Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flow Chart Kerangka Berpikir	38
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	39
Gambar 3. 2 Prototipe Media Monotun	50
Gambar 4. 1 Papan Media Monotun	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	163
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	167
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Di Sekolah	169
Lampiran 4 Surat Pemanfaatan Produk.....	171
Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan	173
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	176
Lampiran 7 Hasil Validasi Instrumen.....	228
Lampiran 8 Hasil Validasi Materi	236
Lampiran 9 Hasil Validasi Media.....	244
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Guru	250
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Siswa.....	255
Lampiran 12 Hasil Pre Test Dan Post Test Siswa	259
Lampiran 13 Hasil Wawancara Guru	270
Lampiran 14 Hasil Observasi Pembelajaran	277
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	280
Lampiran 16 Berita Acara Ujian Skripsi.....	283
Lampiran 17 Lembar Revisi TTD Penguji.....	285
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian.....	290

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa di jenjang sekolah dasar. Menurut pendapat Athifah et al., (2022) yang menyatakan bahwa Bahasa Indonesia termasuk ke dalam kelompok mata pelajaran wajib di sekolah dasar dan harus diajarkan oleh guru mulai dari fase A (kelas I-II), fase B (kelas III-IV) dan fase C (kelas V-VI). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki karakteristik yang wajib dipenuhi yaitu pembelajaran yang terintegrasi, kemudian karakteristik yang kedua yaitu pembelajaran bahasa Indonesia secara holistik, ketiga pembelajaran bahasa Indonesia yang tematik, kontekstual, serta komunikatif. Kemudian pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada hasil namun juga mementingkan proses, dan karakteristik terakhir yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang PAIKEM (Samsiyah, 2016: 10). Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib harus memiliki karakteristik di atas dalam pembelajarannya, sedangkan topik pembahasan pembelajaran Bahasa Indonesia baik di jenjang dasar hingga perguruan tinggi tidaklah berbeda. Hal ini diutarakan oleh Nurhasanah (2017) bahwa topik yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari berbagai jenjang itu sama meliputi keterampilan berbahasa membaca, menulis, menyimak dan berbicara, perbedaan dari tiap jenjang terletak pada pengembangan materinya.

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat hal yang harus dikuasai oleh siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan empat keterampilan yang harus dimiliki siswa sekolah dasar yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Nani & Hendriana, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa ini sudah didapat siswa sejak usia dini. Pada awal masuk usia sekolah dasar pembelajaran keterampilan berbahasa yang utama diajarkan adalah membaca dan menulis (Agusalim et al., 2022: 25). Salah satu dari

keterampilan berbahasa yang utama diajarkan di fase tinggi yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis menurut Rikmasari & Kurniati (2021) adalah kemampuan dalam mengutarakan ide maupun gagasan secara tertulis, dengan tujuan memberitahu orang lain. Keterampilan menulis ini tidak bisa didapatkan secara alami harus terdapat proses belajar dan pelatihan diri.

Pembelajaran menulis pantun Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa dapat menyalurkan kreativitasnya dalam menuangkan tulisan pada karya pantun mereka. Maka dari itu, keterampilan menulis pada pembelajaran di sekolah dasar menuntut siswa untuk mampu menghasilkan sebuah tulisan yang disebut dengan karya tulis (Novianti & Putri, 2022). Pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan kondisi nyata pembelajaran pantun di kelas. Pada kenyataannya pembelajaran terkait dengan keterampilan menulis pantun ini dianggap sangat sulit oleh beberapa siswa. Hal ini dibuktikan dengan data penelitian mengenai tingkat keterampilan menulis pantun milik Taufik (2022) dimana dari 317 narasumber yang berasal dari 10 Sekolah Dasar yang ada di wilayah Bandung hanya terdapat 142 narasumber atau sekitar 44% siswa yang memperoleh kategori cukup dalam menulis pantun, sehingga simpulan dari data ini yaitu keterampilan menulis pantun siswa sekolah dasar masih harus dilakukan peningkatan lagi. Permasalahan terkait rendahnya keterampilan menulis pantun seperti pemaparan di atas juga dialami oleh siswa SDN Lirboyo 1.

Berdasarkan hasil observasi, ketika pembelajaran materi pantun di kelas V, media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal, sehingga pembelajaran pantun ini fokus pada penyampaian materi secara verbal. Media yang digunakan guru berupa media visual poster berisi materi pantun, kemudian kegiatan pembelajaran pantun yang diajarkan hanya melalui verbal, sehingga membuat siswa belum secara optimal atau kurang partisipasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar materi pantun. Hal ini juga terbukti pada saat observasi pembelajaran pantun kelas V, banyak siswa yang belum bisa mengikuti pembelajaran secara kondusif ketika guru

menjelaskan mengenai materi pantun. Masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan, kemudian ketika diarahkan untuk membaca materi pantun pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa), hanya terdapat dua siswa yang membaca materi dengan seksama sedangkan lainnya lebih banyak teralihkannya dengan bermain alat tulisnya.

Lebih lanjut mengenai hasil dari studi dokumen dengan mempelajari nilai latihan harian menulis pantun siswa. Hasilnya menunjukkan masih banyak nilai keterampilan menulis siswa yang lebih rendah dibandingkan dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dari sekolah sebesar ≥ 75 . Pada hasil studi dokumen ini juga ditemui kesulitan belajar siswa pada materi pantun yaitu mencocokkan rima yang tepat tiap antar baris pantun, kemudian belum bisa membedakan antara sampiran dan isi sebuah pantun, serta belum mampu membuat pantun dengan jumlah 4 baris.

Hasil wawancara dengan guru mengenai kesulitan dalam mengajarkan materi pantun yaitu kurangnya sumber belajar pantun yang menarik minat siswa. Hal tersebut membuat guru hanya mampu mengajarkan materi ini dengan beracuan pada buku pegangan guru, lalu diajarkan dengan metode ceramah dan kegiatan belajar hanya berupa mengerjakan soal dan membaca materi. Berkaitan dengan sumber belajar pantun yang menarik, ketika diwawancarai, guru mengharapkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar pantun yang dapat mengajak siswa bermain dan belajar. Jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran maka akan membuat hasil belajarnya meningkat. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis siswa dari yang rendah ke tinggi pada materi pantun, solusi yang diberikan yaitu menerapkan pembelajaran pantun menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Keberadaan media pembelajaran dalam proses belajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sangatlah penting. Hal ini sesuai dengan konsep dasar media pembelajaran itu sendiri, media pembelajaran merupakan alat yang difungsikan oleh pendidik atau guru untuk meningkatkan keterampilan siswa serta menjadi komponen

pendukung efektivitas pada saat proses transfer informasi atau belajar mengajar di kelas (Magdalena, 2024: 26-34). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka media pembelajaran perlu diterapkan untuk sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai permainan yaitu monopoli. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Monotun atau Monopoli Pantun diperlukan agar siswa dapat memiliki minat dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis pantun.

Monotun atau Monopoli Pantun dijadikan media pembelajaran bahasa Indonesia yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis. Pada penelitian milik Permatasari et al., (2025) media Monotun yang digunakan pada pembelajaran materi pantun dikatakan valid dan praktis berdasarkan penilaian dari uji ahli media, materi, design dan juga uji coba penggunaan sebanyak dua kali oleh guru dan siswa. Sedangkan, hasil dari keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media monopoli juga diutarakan dalam penelitian milik Tiara & Hamidah (2023) dimana hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata terdapat 16 siswa, kemudian sama dengan rata-rata yaitu 16 siswa, sedangkan di bawah rata-rata hanya 5 siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media monopoli terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Dimana karakteristik pembelajaran pantun tidak hanya berupa pembelajaran yang verbal, namun juga harus diintegrasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk sarana bermain dan belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V?
2. Bagaimana kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut ini:

1. Untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran Monotun (Monopoli Pantun) pada materi pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi yaitu pertama, manfaat penelitian dari segi teoritis, dan kedua manfaat penelitian dari segi praktis. Manfaat teoritis sebuah penelitian merupakan manfaat yang didapat dari adanya penelitian ditujukan terhadap disiplin bidang ilmu baik

psikologi, pendidikan atau yang lain. Sedangkan, manfaat praktis dari sebuah penelitian itu sendiri diartikan sebagai manfaat dari hasil penelitian yang ditujukan kepada subjek maupun objek dari sebuah penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis yaitu dapat dijadikan sumbangsih karya ilmiah dalam bidang ilmu pendidikan terutama tingkat dasar. Sehingga dapat menambah teori-teori baru terkait dengan hasil belajar bahasa Indonesia materi pantun menggunakan media monopoli. Serta hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti lain dalam mengembangkan fokus atau ruang lingkup yang sama dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat praktis yang terbagi atas tiga hal antara lain yaitu manfaat praktis yang pertama bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pantun menggunakan media pembelajaran Monopoli Pantun atau Monotun. Tidak hanya pada hasil belajar saja, namun juga dalam pemahaman konsep dasar terkait dengan materi pantun. Manfaat praktis yang kedua yaitu bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk guru berinovasi dalam pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi pantun dengan media pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan, sehingga siswa dapat bermain dan belajar. Kemudian, manfaat praktis yang ketiga yaitu bagi sekolah dapat digunakan sebagai saran untuk membuat kebijakan terkait dengan sistem pembelajaran di sekolah agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrika, V. V., & Damayanti, M. I. (2024). Pengembangan Media Monopoli Pantun (Monotun) Untuk Keterampilan Menulis Pantun Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Viqā: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(02), 154–163.
- Agusalim, Suryanti, dan Madiani. (2022). *Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*. Bintang Semesta Media.
- Amalia, R. A., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis pada Peserta Didik Kelas Rendah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Amral, & Asmar. (2020). *Hakikat belajar & pembelajaran*. Guepedia.
- Apriansah, D., Muktadir, A., & Lusa, H. (2018). Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 43–50.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Astuti, M. (2022). *Evaluasi Pendidikan*. Deepublish.
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 187–195. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dari, A. W. (2018). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN MELALUI TEKNIK KOOPERATIF TIPE TALKING CHIPS (KANCING GEMERINCING) PADA SISWA KELAS IV DI SDN 55 SELUMA*. [SKRIPSI]. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Deviana, E., & Sabri, T. (2017). Korelasi Minat Baca dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *JPPK: Urnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(2).

- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design Of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD MI. *Primary*, 09(01), 23–34.
- Firdaus, Z. A., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09(05), 3254–3263.
- Hake. (1999). *Analyzing charge Gain scores*. America Educational Research Association's Division, Measurrement and Research Methodology.
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26–31. <https://www.journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572/393>
- Handayani, S., Imswatama, A., & Agustiani, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Monopoli Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 02(01), 31–35.
- Hariadi, S. (2020). Pengembangan Multimedia Teks Wawanrembug Berbasis Blended Learning pada Siswa VIII. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1), 39–58. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.125>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Hikaya, N., Hamzah, R. A., Rahmadani, E., & Putri, A. (2025). *Mengembangkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar*. 08(01), 1–13.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Igo, L., Nurlaila, M., & Suardin, S. (2023). Analisis Kesulitan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri Mole di Kabupaten Wakatobi. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 248–256.
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD Muhammad. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Irmaningsih, T. (2020). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas Ii Sdn Kedungpane 02 Semarang*. [SKRIPSI]. Universitas Negeri Surabaya.

- Jalinus, N., Ganefri, Emeritus, Jailani, Yunos, Alias, M., Syahril, Sukardi, & Risfendra. (2021). *Riset Pendidikan dan Aplikasinya*. UNP Press.
- Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Antasari Press*. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *METODOLOGI RESEARCH AND DEVELOPMENT (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (Sepriano & Efitra (eds.)). PT. Sonpedia Publishinng Indonesia.
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2023). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- Kahar, M. S., Ibrahim, & Wekke, I. S. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Adab.
- Kawuri, & Suhdi. (2024). Pengembangan Media Monopoli Kuis Pada Materi Kerajaan yang Ada di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SDN Bulu Kediri. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 18(2).
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Khairani, D. N. (2021). *PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 MUARO JAMBI*. [SKRIPSI]. Universitas Bathanghari Jambi.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>
- Kusna, K. R., Septianingrum, K., & Chaeroh, M. (2024). Mengungkap Faktor-Faktor Penghambat Kemampuan Menulis Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Birul Walidain Widodaren. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 789–794.
- Kusuma, M. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Lina, L. (2021). *Namira Belajar Pantun*. CV Sulthan Press.
- Magdalena, I. (2022). *Menjadi Evaluator Pemmbelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Magdalena, I. (2024). *Media pembelajaran sekolah dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahyudin, N. (2023). *Permainan Board Game berbasis Neurosains dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Deepublish.

- Maulina, D. E. (2015). Keanekaragaman Pantun di Indonesia. *Semantik*, 1(1), 107–121.
- Munawaroh, F. H., Janah, U. I. W., Suparno, A. D., Niswa, B. A., Mufidah, I., Sari, S. A., ... & Aisyah, S. N. (2021). *Model dan media pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Scopindo Media Pustaka.
- Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>
- Nashiroh, A. D., Safitri, A., Putri, A. K., Irsa, A. H., Kusuma, A. P., & Nurhayati, E. (2023). Pentingnya Keterampilan Menulis Dalam Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Tingkat 1 DIII Keperawatan Sutopo. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(11), 918–924.
- Novianti, F., & Putri, F. D. C. (2022). Model Cooperative Learning Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Di Sekolah Dasar. *Educational Journal of Bhayangkara*, 2(1).
- Nurfadhillah, S., Rosnaningsih, A., & UMT, K. 4D P. (2021). *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 87–93. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/1830/1644>
- Nurmalia, L. (2023). *Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Oktavianawati, P. (2022). *Khazanah Pantun Indonesia*. Bee Media Pustaka.
- Permatasari, I., Saputra, E. R., Alia, D., & Indonesia, U. P. (2025). *Monotun: monopoli pantun sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar*. 08(01), 169–180.
- Pitoyo, A., dan Suryahandayani. (2022). *Aku Bisa Menulis Karya Ilmiah*. CV Cakrawala Satria Mandiri.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE* (2nd ed.). Prenada Media Group.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., dan Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidiyah*, 8(2), 459–468.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rachmawati. (2013). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja

- guru. *Jurnal Ekonomi*, 1(1).
- Rachmawati, & Daryanto. (2013). *Penilaian Kinerja Guru dan Angka Kreditnya*. Gava Media.
- Rayanto, Y. H., Supriyo, & Sugianti. (2020). *Applying Obejectivist Instructional Design of Addie Model on Learning Reading Comprehension*. 477(Iccd), 795–799. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201017.175>
- Rikmasari, R., & Kurniati, P. R. (2021). Peranan Model Think Talk Write (TTW) Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa SD Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 20–28.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) konsep, teori-teori, dan desain penelitian*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. In kemenag.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode penelitian R&D (Research and Development) : Kajian teoretis dan aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Salirawati, D. (2021). *Smart Teaching*. Bumi Aksara.
- Samala, A. D., Fajri, B. R., & Ranuharja, F. (2019). Desain dan implementasi media pembelajaran berbasis mobile learning menggunakan moodle mobile app. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(2), 13–19.
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. Cv. Ae Media Grafika.
- Seftiani, E. E. (2020). *Metode Karya Wisata Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Enok Elin Seftiani Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya*. 6(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/9351>
- Setyosari, P. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PENGEMBANGAN* (4th ed.). Kencana.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik* (Terjemahan Narulita Yusron). Bandung: Nusamedia.
- Sucipto. (2024). *Mengenal Teks Pantun*. AhSyara Media Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. AlfaBeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung CV. Alfabeta. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV. Alfabeta.
- Sujitno. (2023). *Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akuntansi* (Edisi Pert). Adab.

- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(2), 245–258.
- Suyono, Azizah, U., & Yonata. (2024). *Bagaimana Merumuskan Kerangka Berpikir Penelitian*. PT. Lestari Nusantara Abadi Group.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa CV.
- Taufik, I. N. (2022). Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(531–538).
- Tiara, M. S. W., & Hamidah, D. N. (2023). Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.26499/loa.v18i1.5553>
- Tohardi, A. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial+ Plus*. Tanjungpura University Press.
- Ulfa, C. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI GAMES SMART PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA PADA SISWA KELAS IV SDN MANGGIS 2*. [SKRIPSI]. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wahyudi, W., Nugroho, B. A. P., dan Praptanti, I. (2017). *Bahasa Indonesia Kesehatan*. Penerbit ANDI.
- Wendi, W. R. D. (2018). *Ayo Berbalas Pantun*. PT Intan Pariwara.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka.
- Widiana, I. W. (2021). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Rajawali Press.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Wulandari, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Teknik Kooperatif Tipe Talking Chips (Kancing Gemerincing) Pada Siswa Kelas IV

di SDN 55 Seluma. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1).

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3982–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian bagi Pemula*. Penerbit Widina.

Zaini, A. (2014). Pembelajaran Menulis Di Sdn Sekecamatan Solokuro, Kabupaten Lamongan. *EDU-KATA*, 1(1), 31–40.