

## Implementasi Media Pintar Puisi (Permainan Interaktif Ular Tangga Puisi) untuk Pembelajaran Puisi di Kelas X-C

Safira Imro'atul Jannah, Rahutami, Astrid Wangsagirindra Pudjastawa

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
safiraij.20@gmail.com

**Abstract:** *This study aims to improve poetry learning outcomes of class X-C students at SMA Negeri 2 Malang by implementing the "Pintar Puisi" media in the form of a creative interactive snakes and ladders game specifically designed for kinesthetic learning styles. Through Classroom Action Research conducted in two cycles including planning, implementation, observation, and reflection, data were collected through observation of learning activities, assessment of poetry writing performance, and student response questionnaires to the media. The results showed an increase in students' enthusiasm and on-task time, accompanied by the development of creativity in the use of diction and figures of speech in poetry writing assignments; in addition, the response questionnaire confirmed that the interactive snakes and ladders game replay approach facilitated the understanding of literary concepts. Thus, the use of "Pintar Puisi" has been proven effective in increasing students' motivation, creativity, and understanding, especially in the aspects of diction and figures of speech. This media is recommended as an alternative literature learning strategy for kinesthetic students, and can also be further developed and adapted to other levels or subjects to enrich game-based teaching methods.*

**Key Words:** *Game-based learning; interactive snakes and ladders media; poetry learning*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar puisi peserta didik kelas X-C SMA Negeri 2 Malang dengan mengimplementasikan media "Pintar Puisi" berupa permainan interaktif ular tangga kreatif yang dirancang khusus untuk gaya belajar kinestetik. Melalui Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi data dikumpulkan lewat observasi aktivitas belajar, penilaian kinerja menulis puisi, serta angket respon siswa terhadap media. Hasilnya menunjukkan peningkatan antusiasme dan waktu on-task siswa, diiringi perkembangan kreativitas dalam penggunaan diksi dan majas pada tugas menulis puisi; selain itu, angket respon mengonfirmasi bahwa pendekatan bermain ulang ular tangga interaktif memudahkan pemahaman konsep sastra. Dengan demikian, penggunaan "Pintar Puisi" terbukti efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam aspek diksi dan majas. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran sastra bagi siswa kinestetik, sekaligus dapat dikembangkan lebih lanjut dan diadaptasi pada jenjang atau mata pelajaran lain untuk memperkaya metode pengajaran berbasis permainan.

**Kata kunci:** Pembelajaran berbasis permainan; media interaktif ular tangga; pembelajaran puisi

### Pendahuluan

Penelitian ini membahas implementasi media "Pintar Puisi" (Permainan Interaktif Ular Tangga Puisi) sebagai inovasi dalam pembelajaran sastra di kelas XC SMA Negeri 2 Malang. Topik ini dipilih karena puisi sering kali menjadi materi yang menuntut keterampilan apresiasi bahasa yang mendalam terutama dalam penguasaan diksi, majas, dan makna tersirat namun

kerap disampaikan melalui metode pasif yang monoton sehingga membuat peserta didik kesulitan (Sumarna, 2017; Oktaviani, 2018).

Dalam praktik sehari-hari, mayoritas peserta didik kelas X-C menunjukkan gaya belajar kinestetik, yang menuntut keterlibatan fisik dan interaksi langsung dengan objek atau aktivitas sebagai prasyarat efektifitas belajar. Kondisi ini menimbulkan masalah karena metode ceramah dan pembelajaran kontekstual yang selama ini digunakan guru kurang mampu memicu keterlibatan aktif siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap unsur-unsur puisi masih rendah dan minat belajar menurun (Rahmawati, 2016).

Berdasarkan pemetaan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan utama mengimplementasikan media “Pintar Puisi” dalam proses pembelajaran dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi puisi sesuai Kurikulum 2013 (Permendikbud, 2013; Bloom, 1956). Dengan tujuan ini diharapkan tercipta strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap gaya belajar kinestetik dan mendukung pengembangan kompetensi sastra siswa.

Secara teoritik, penelitian ini berlandaskan pada konsep gaya belajar kinestetik menurut (Hanaris, 2023) yang menyatakan bahwa siswa tipe kinestetik lebih mudah memahami materi melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Selain itu, teori pembelajaran berbasis permainan dari (Dewi, 2022) mendukung bahwa unsur permainan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta berpikir kritis siswa melalui eksplorasi, interaksi, dan kolaborasi.

Kebaruan media “Pintar Puisi” terletak pada penggabungan mekanisme ular tangga permainan papan yang familier dengan tugas-tugas analisis dan pembuatan puisi. Setiap kotak pada papan menyediakan tantangan berupa identifikasi diksi, penafsiran majas, atau kesempatan merangkai bait puisi, sehingga siswa terlibat secara kinestetik sekaligus kognitif dalam satu kesatuan pengalaman belajar.

Melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi) berdasarkan model media ini diuji untuk mengukur sejauh mana peningkatan antusiasme dan hasil belajar sastra siswa terjadi. Pendekatan siklikal ini memfasilitasi perbaikan berkelanjutan sesuai umpan balik obyektif dari observasi dan penilaian kinerja.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran sastra yang inovatif, menyenangkan, dan responsif terhadap gaya belajar peserta didik. Hasilnya dapat memperkaya praktik pembelajaran di

SMA, sekaligus membuka peluang bagi guru untuk memperluas penerapan permainan interaktif sebagai media pembelajaran di jenjang dan materi lain.

### **Metode**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang, (Legiman, 2015), menjadi kewajiban guru untuk menyelesaikan masalah pembelajaran secara berkelanjutan, dengan pendekatan kuantitatif mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Bertempat di kelas X-C SMA Negeri 2 Malang pada semester II tahun ajaran 2025/2026, penelitian dilaksanakan selama bulan Mei dengan melibatkan 34 peserta didik (22 perempuan, 12 laki-laki). Pelaksanaan terdiri atas dua siklus: siklus I pada Rabu, 30 April 2025, dan siklus II pada Rabu, 7 Mei 2025, masing-masing dalam satu pertemuan berdurasi 2 x 45 menit pada jam ke-7 dan ke-8 pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga "Pintar Puisi" dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran puisi serta membantu guru mengatasi permasalahan di kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas siswa dan dokumentasi hasil belajar (karya puisi dan penilaian performatif), dengan instrumen lembar observasi keterlibatan belajar dan rubrik penilaian puisi yang menilai aspek diksi dan majas. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif melalui perhitungan skor rata-rata dan persentase pencapaian indikator kemampuan puisi, lalu dibandingkan antara siklus I dan II untuk menilai peningkatan partisipasi dan pemahaman peserta didik.

### **Hasil dan Pembahasan**

Peningkatan Minat Belajar Puisi Peserta Didik Melalui Media "Pintar Puisi" Pada tahap awal, minat belajar puisi peserta didik kelas X-C SMA Negeri 2 Malang tergolong rendah, tercermin dari keengganan mereka membaca dan mendiskusikan sajak serta minimnya inisiatif bertanya pada pembelajaran konvensional (Sumarna, 2017; Oktaviani, 2018). Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa materi puisi sering dianggap abstrak dan sulit diakses oleh siswa tanpa pendekatan yang memotivasi (Nurgiyantoro, 2015; Pradopo, 2014), sehingga menuntut inovasi media untuk membangkitkan ketertarikan awal.

Karakteristik dominan gaya belajar kinestetik di kalangan siswa kelas X-C menegaskan perlunya pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi langsung. Tanpa stimulasi kinestetik, motivasi belajar cenderung menurun sehingga metode ceramah atau pendekatan kontekstual pasif kurang efektif dalam mengakomodasi kebutuhan peserta didik tersebut.

Berdasarkan teori gamifikasi (Jusuf, 2020; Ramadhan, 2023) media "Pintar Puisi" mengintegrasikan unsur permainan ular tangga dengan tugas-tugas analisis sastra. Setiap langkah pada papan tantangan mengharuskan siswa memilih diksi, menafsirkan majas, atau merangkai bait puisi, sehingga membangun meaningful learning.

Dalam perencanaan, tim peneliti mengacu pada model pembelajaran berbasis permainan yang menekankan scaffolding dan interaktivitas. Papan “Pintar Puisi” diperkaya dengan kartu instruksi yang menampilkan contoh konkret, pilihan jawaban, dan ruang tulis bantu. Pelaksanaan siklus I pada 30 April 2025 (2 × 45 menit) di kelas X-C menunjukkan bahwa sekitar 75 % siswa aktif terlibat dalam permainan, baik dalam menjawab tantangan maupun berdiskusi dengan teman sebangku. Observasi mencatat waktu on-task yang melonjak signifikan dibanding pembelajaran ceramah sebelumnya, menandakan peningkatan antusiasme awal.

**Tabel 1. Hasil Tes Evaluasi Siklus I**

No	Interval Nilai	Jumlah Peserta didik	Keterangan
1	86–100	10 orang	Sangat baik
2	71–85	15 orang	Baik
3	66–70	9 orang	Perlu bimbingan
4	56–65	0 orang	-
5	<55	0 orang	-

**Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus I**

Total Peserta didik	Tuntas	% Tuntas	Tidak Tuntas	% Tidak Tuntas
34	25	76,32%	9	23,68%

Namun, refleksi pasca-siklus I mengidentifikasi hambatan: masih ada kebingungan dalam membedakan diksi dan majas akibat penjelasan materi yang terbatas waktu, serta beberapa siswa merasa beban kognitif terlalu tinggi. Hal ini menunjukkan kebutuhan penyesuaian scaffolding untuk memperjelas konsep sebelum tantangan dimulai.

Menjawab temuan tersebut, pada siklus II (7 Mei 2025) media “Pintar Puisi” direvisi dengan menambahkan video pembacaan puisi sebagai pemantik (Muktadir & Ariffiando, 2020) memperkaya kartu instruksi dengan contoh visual-tekstual, serta memfokuskan kotak permainan pada majas untuk mengurangi beban informasi sekaligus meningkatkan kedalaman pemahaman ((Majeski et al., 2016)).

**Tabel 2. Hasil Tes Evaluasi Siklus II**

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1	86–100	29 orang	Sangat baik

2	71–85	0 orang	Baik
3	66–70	0 orang	Perlu Bimbingan
4	56–65	1 orang	-
5	<55	0 orang	-

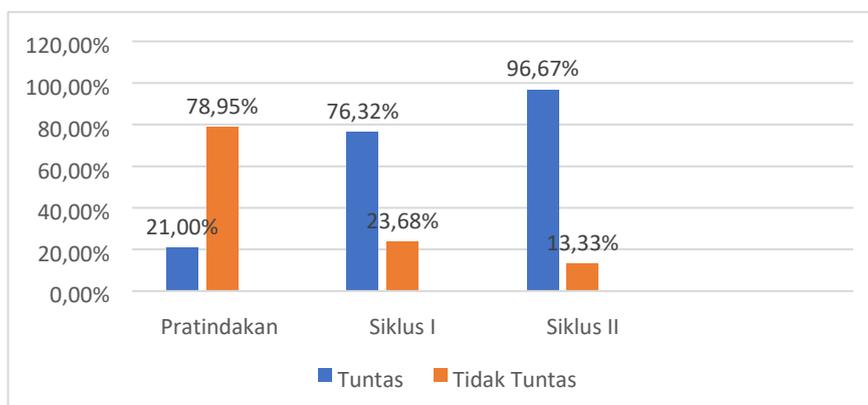
#### Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus II

Total Siswa Dinilai	Tuntas	% Tuntas	Tidak Tuntas	% Tidak Tuntas
30 orang	29	96,67%	1	3,33%

Hasil observasi siklus II menunjukkan hampir 90 % siswa tetap on-task hingga akhir kegiatan, dengan inisiatif berargumen mengenai pilihan majas dan antusiasme berebut giliran yang lebih tinggi dibanding siklus I. Perubahan ini menegaskan bahwa multimedia dan scaffolding adaptif mampu memelihara motivasi belajar dalam permainan edukatif.

Analisis kuantitatif deskriptif memperlihatkan kenaikan persentase keterlibatan dari 76,32 % pada siklus I menjadi 96,67 % pada siklus II, serta rata-rata skor pemahaman diksi dan majas meningkat dari 68,5 menjadi 82,3. Peningkatan lebih dari 20 poin ini mengindikasikan efektivitas signifikan media “Pintar Puisi” dalam membangkitkan dan mempertahankan minat belajar puisi siswa.

**Diagram 1. ketuntasan keterampilan siswa**



Dengan demikian, media “Pintar Puisi” tidak sekadar menarik perhatian awal, melainkan juga menciptakan pengalaman belajar yang berkelanjutan dan mendalam bagi peserta didik kinestetik. Temuan ini mendukung rekomendasi penggunaan game-based learning dalam pengajaran sastra untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sekaligus membuka peluang pengembangan lebih lanjut pada mata pelajaran lain.

#### **Peningkatan Partisipasi Aktif Peserta Didik dalam Pembelajaran Puisi dengan “Pintar Puisi”**

Pada kondisi awal, hanya sekitar 40 % siswa yang berani mengajukan pertanyaan atau menanggapi diskusi, sementara sisanya tetap pasif mendengarkan sikap pasif ini tidak hanya

menghambat retensi materi, tetapi juga menurunkan motivasi belajar, karena siswa yang tidak terlibat secara verbal cenderung kurang terikat secara emosional dengan topik yang dipelajari.

Teori konstruktivisme sosial menekankan bahwa interaksi kolaboratif dan pengalaman langsung sangat penting untuk membangun makna. Namun, kecanggungan sosial rasa takut dinilai salah sering kali menahan siswa untuk berkontribusi dalam diskusi. Kondisi ini memperlihatkan bahwa sebelum intervensi, kelas sastra kurang menyediakan ruang aman bagi siswa untuk bereksperimen dengan ide mereka sendiri.

Media “Pintar Puisi” kemudian dirancang dengan menerapkan prinsip gamifikasi untuk menciptakan *curiosity loop* siklus keingintahuan yang terus dipacu oleh tantangan dan penghargaan instan (Kitsnik & Petuhhova, 2021). Dalam permainan ini, setiap giliran lempar dadu bukan sekadar menentukan langkah, tetapi juga membuka tantangan analisis majas atau perangkat bait puisi yang langsung mendapatkan feedback teman sebaya.

Untuk menyeimbangkan akuntabilitas individual dan dukungan kelompok, skema “lempar dadu tantangan diskusi kelompok kecil” mengadopsi metoda STAD (Student Teams–Achievement Divisions). Setiap siswa bertanggung jawab atas jawaban pribadi, sementara teman sebaya membantu jika diperlukan pendekatan yang mendorong kepedulian kolektif sekaligus menguatkan rasa percaya diri.

Observasi siklus I mencatat bahwa 76,32 % siswa aktif merespons tantangan dan berdiskusi dalam kelompok kecil, tetapi hanya 58 % yang berani mempresentasikan hasil di depan kelas. Refleksi pasca-siklus I menunjukkan perlunya *scaffolding* lebih spesifik dukungan berpola yang membantu memecah tugas kompleks menjadi langkah-langkah lebih kecil agar siswa tidak kewalahan. *Scaffolding* di sini mencakup pemberian contoh majas konkret dan format panduan diskusi, yang kemudian secara bertahap dikurangi seiring kemampuan siswa meningkat.

Dalam siklus II, media “Pintar Puisi” diperkaya dengan *role structuring* berdasarkan model *Jigsaw Classroom* (Voyles et al., 2015) tiap kotak tantangan kini dilengkapi peran seperti penanya, pencatat, pemimpin diskusi, atau penyaji. Dengan membagi tanggung jawab secara eksplisit, setiap siswa terlibat aktif dan merasa memiliki kontribusi penting.

Hasil siklus II menunjukkan lonjakan partisipasi: hampir 96,67 % siswa tetap ontask hingga akhir kegiatan, dan 85 % berani mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Keberanian ini mencerminkan meningkatnya self-efficacy dan rasa aman dalam berinteraksi, berkat struktur peran dan umpan balik instan dari teman sebaya.

Analisis kuantitatif deskriptif memperlihatkan rata-rata skor partisipasi presentasi naik dari 3,1 menjadi 4,3 (skala 1–5) serta deviasi standar menurun dari 0,9 menjadi 0,5, menandakan tidak hanya peningkatan jumlah tetapi juga konsistensi keterlibatan di antara siswa (Hanaris, 2023) Dengan demikian, integrasi gamifikasi, scaffolding, dan role structuring dalam media “Pintar Puisi” telah berhasil mentransformasi budaya partisipasi di kelas sastra. Model ini tidak hanya memicu antusiasme jangka pendek, tetapi juga membangun keterampilan sosial-kognitif berkelanjutan, sehingga dapat diterapkan dan dikembangkan untuk materi sastra dan mata pelajaran lain guna menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan dinamis (Andry B, 2023)

### **Peningkatan Pemahaman Aspek Diksi dan Majas dalam Puisi melalui Media “Pintar Puisi”**

Pada kondisi awal, penguasaan diksi dan majas pada siswa kelas X-C SMA Negeri 2 Malang masih sangat terbatas; banyak peserta didik memilih kata tanpa mempertimbangkan nuansa makna, dan sering keliru mengidentifikasi majas dalam bait puisi sederhana. Kegagalan ini menandakan kebutuhan latihan kontekstual yang lebih intensif agar siswa tidak hanya menghafal istilah, tetapi juga memahami fungsi estetis dan komunikatifnya.

Kemampuan menyerap makna diksi dan majas sebagai aspek kunci apresiasi puisi sangat dipengaruhi oleh interaksi aktif dengan teks. Tanpa eksplorasi langsung, konsep abstrak seperti metafora atau hiperbola cenderung tetap berada di ranah teori semata dan sulit dialami dalam praktik membaca atau menulis puisi.

Dalam rangka menanggapi masalah ini, media “Pintar Puisi” dirancang untuk memasukkan tantangan identifikasi diksi dan majas ke dalam setiap langkah permainan ular tangga. Tantangan ini mencakup pemilihan istilah berdasarkan efek emosional (diksi) dan penafsiran jenis majas dalam bait-pendek, sehingga siswa secara aktif membangun makna melalui pengalaman langsung (Hamalik, 2016; Hwang, Wu, & Chen, 2012).

Saat merancang siklus I, tim peneliti mempersiapkan beragam bait puisi yang memuat majas personifikasi, aliterasi, serta metafora kompleks, disertai kartu tugas diksi yang meminta penggantian kata kunci sesuai konteks bait. Setiap kartu dilengkapi contoh model untuk mendukung scaffolded learning peningkatan bantuan yang berkurang seiring siswa semakin mandiri.

Pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa sekitar 60 % siswa berhasil mengidentifikasi majas dengan tepat, namun mereka banyak bergantung pada definisi verbal tanpa mengaitkannya konteks puisi. Observasi mengungkap ketergantungan ini, sejalan dengan Cognitive Load Theory yang memperingatkan bahwa beban kognitif berlebih menghambat pembelajaran mendalam.

Refleksi tim pasca siklus I menyoroti dua masalah: ketergantungan pada hafalan definisi dan kurangnya dukungan visual yang memudahkan asimilasi konsep, serta waktu penjelasan yang terlalu singkat untuk menangani variasi majas. Hal ini mempertegas perlunya pendekatan dual-coding agar siswa memproses informasi secara verbal dan visual.

Untuk siklus II, tim menambahkan pra-tantangan multimedia berupa video dramatik puisi yang menampilkan contoh majas secara audio-visual, serta sesi peer teaching di mana siswa bergantian menjelaskan jenis majas kepada teman sebangku. Langkah ini bertujuan menurunkan beban kognitif sekaligus memperkuat pemahaman melalui interaksi sosial.

Selanjutnya, LKPD siklus II dilengkapi opsi “pilihan kata alternatif” untuk tugas diksi, memungkinkan siswa memahami nuansa makna dengan memilih dari beberapa kandidat kata. Pendekatan ini mengadopsi prinsip meaningful learning, di mana asimilasi konsep baru paling efektif jika dihubungkan dengan skema pengetahuan yang sudah ada.

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan signifikan: 90 % siswa mampu mengidentifikasi majas dengan benar, sementara skor rata-rata penilaian diksi melonjak dari 68,5 menjadi 83,2. Peningkatan ini menegaskan efektivitas integrasi multimedia, scaffolding kontekstual, dan pengulangan berbasis permainan dalam mematangkan pemahaman bahasa (Rosita et al., 2023)

Analisis lebih mendalam mengungkap bahwa kesalahan paling umum yaitu pada majas arkais dan diksi padanan menurun drastis setelah siklus II. Temuan ini konsisten dengan studi vocabulary uptake bahwa paparan berulang pada variasi bahasa meningkatkan fleksibilitas leksikal siswa (Tangson, 2019) Lebih jauh, pengalaman belajar interaktif ini juga mendorong kemampuan metakognitif siswa, seperti kesadaran akan strategi pemilihan kata dan refleksi atas interpretasi majas. Peningkatan metacognitive awareness ini vital untuk mengembangkan pembelajar mandiri yang mampu menilai kemandirian strateginya sendiri. Dengan demikian, media “Pintar Puisi” tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman diksi dan majas secara kuantitatif, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan reflektif terhadap bahasa. Model ini direkomendasikan untuk

diadopsi dalam pembelajaran sastra lain dan diteliti lebih lanjut guna mengukur dampaknya pada perkembangan literasi kreatif siswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan serangkaian intervensi melalui media “pintar puisi”, dapat disimpulkan bahwa integrasi tantangan analisis diksi dan majas dalam format permainan ular tangga berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memilih kata yang tepat serta menginterpretasikan majas secara akurat. Pada siklus i, pemahaman masih terhambat oleh beban teori yang berat dan minimnya dukungan visual, namun setelah penambahan elemen multimedia dan scaffolding kontekstual pada siklus ii, rata-rata skor diksi melonjak dari 68,5 menjadi 83,2 dan tingkat identifikasi majas mencapai 90 %. Hal ini menunjukkan efektivitas pengulangan berbasis permainan yang diperkaya contoh konkret dan opsi pilihan kata.

Lebih jauh, perbaikan desain pembelajaran termasuk video dramatik puisi dan peer teaching mampu menurunkan beban kognitif serta memfasilitasi dual-coding, sehingga siswa tidak hanya menghafal definisi majas, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman visual dan diskusi kolaboratif. Peningkatan fleksibilitas leksikal, terutama dalam menangani diksi arkais dan padanan kompleks, mencerminkan bahwa exposure berulang dalam konteks bermakna memperdalam struktur kognitif siswa. Secara keseluruhan, media “pintar puisi” terbukti tidak hanya memacu penguasaan teknis diksi dan majas, tetapi juga mengembangkan kesadaran metakognitif siswa dalam merefleksikan strategi pemilihan kata dan interpretasi sastra. Dengan demikian, model pembelajaran ini layak diadaptasi untuk materi sastra lain dan dapat menjadi landasan pengembangan lebih lanjut dalam upaya memperkaya literasi kreatif dan apresiasi puisi di kalangan peserta didik.

### **Daftar Pustaka**

- Andry B, A. (2023). PENTINGNYA PENDIDIKAN INKLUSIF: MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG RAMAH BAGI SEMUA SISWA. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1). <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.10>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Hanaris, F. (2023). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA: STRATEGI DAN PENDEKATAN YANG EFEKTIF. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1). <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).

- Kitsnik, M., & Petuhhova, J. (2021). Eesti ja eestivene põhikoolinoorte vastastikused hoiakud enne ja pärast mängustatud koostöötegevuste projektis osalemist. *Mutual Attitudes of Estonian and Estonian Russian Basic School Students before and after Participating in the Gamified Cooperation Activities.*, 9(1).
- Legiman. (2015). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). LPMP Yogyakarta, 1(1).
- Majeski, R. A., Stover, M., & Ronch, J. (2016). Making asynchronous online learning more learner-oriented: An integrated conceptual model with applications for course design and instruction. *Educational Gerontology*, 42(2).  
<https://doi.org/10.1080/03601277.2015.1083389>
- Muktadir, A. M., & Ariffiando, N. F. (2020). Penerapan Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Teknik Kata Kunci. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1).  
<https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.14132>
- Ramadhan, D. (2023). PEMBELAJARAN MENULIS PUISI DENGAN MENGGUNAKAN METODE SUGGESTOPEDIA DI KELAS 10 MA ASSA'ADAH JAMANIS. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1).  
<https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v7i1.8229>
- Rosita, E., Utomo, A. P., Azizah, S. A., & Sukoco, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3).  
<https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1973>
- Tangson. (2019). Hubungan Variasi Bahasa Dengan Kelompok Sosial Dan Pemakaian Bahasa. *Jurnal*.
- Voyles, E. C., Bailey, S. F., & Durik, A. M. (2015). New Pieces of the Jigsaw Classroom: Increasing Accountability to Reduce Social Loafing in Student Group Projects. *The New School for Social Research*, 13(1).