



Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT melalui Media Permainan Ludo pada Peserta Didik Kelas V di SDN 02 Kanigoro Madiun

Filda Dwi Utami ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri P, Universitas PGRI Madiun

Atik Puji Astuti, SD N 02 Kanigoro Madiun

✉ fildadwi20@gmail.com

Abstrak: Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting keterampilan berbahasa dalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian yang dilakukan di kelas V SD N 02 Kanigoro pada pembelajaran menulis pantun menunjukkan peserta didik kurang antusias dan kesulitan dalam memahami cara penulisan pantun. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini yaitu agar memberikan peningkatan terhadap keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas V di SD N 02 Kanigoro yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ludo. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan 27 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini juga memakai instrumen berupa lembar observasi dan lembar tes yang ditulis dalam bentuk esai. Instrumen ini digunakan untuk mengukur seberapa besar keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui penggunaan permainan ludo. Hasil dari tes tertulis dan observasi menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 54,6 pada tahap pra-siklus, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 33,3%. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 76,11 kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 86,8. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas V SD N 02 Kanigoro Madiun mampu meningkatkan kemampuan menulis pantun secara signifikan dengan menggunakan model TGT (Team Games Tournament) melalui metode permainan ludo.

Kata kunci : Kooperatif Tipe TGT, Menulis Pantun, *Permainan Ludo*



PENDAHULUAN

Di sekolah, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat kompetensi: mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Menulis merupakan sebuah kemampuan berbahasa ekspresif dan efektif, yang dapat digunakan baik dalam interaksi langsung maupun tidak langsung dengan orang lain di organisasi (Tarigan, 2013). Keterampilan dalam menulis pantun termasuk dalam kurikulum pembelajaran kelas V untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pantun adalah bentuk puisi tradisional yang terdiri dari empat baris dengan pola a-b-a-b, di mana baris pertama dan kedua berfungsi sebagai sampiran atau pengantar, sedangkan baris ketiga dan keempat berisi konten atau pesan. Menulis pantun adalah aktivitas bagi siswa yang ingin membagikan pengetahuan atau pengalaman mereka secara tertulis dengan mengikuti standar penulisan yang benar. Selain itu, pantun memungkinkan siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka melalui kata-kata, dan perasaan ini pada akhirnya dapat terwujud dalam karya sastra. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk belajar menulis pantun sejak sekolah dasar.

Pada kegiatan pembelajaran di kelas penting bagi seorang guru menciptakan kondisi dan lingkungan pembelajaran yang kondusif karena akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Peran guru sebagai fasilitator nantinya akan menentukan kualitas dan keberhasilan belajar. Guru hendaknya mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Peserta didik sering kali tidak antusias di kelas dan kesulitan memahami materi. Dalam hal ini, disebabkan oleh penggunaan model yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan konten siswa, serta mengabaikan penggunaan media, dapat mengakibatkan implementasi yang kurang efektif. Meskipun penggunaan alat-alat pembelajaran dapat membantu siswa memahami penjelasan guru.

Penting bagi semua siswa agar dapat berpartisipasi pada pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan siswa, guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, meskipun materi tersebut sulit. Dengan memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan utama dan materi pelajaran, berbagai masalah yang muncul selama proses pembelajaran dapat diatasi. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, siswa dapat menjadi lebih tertarik untuk belajar, yang memungkinkan mereka untuk mencapai pemahaman dan penguasaan materi yang kuat. Model pembelajaran TGT ini merupakan alternatif yang dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman dan minat siswa untuk belajar (Minardiningsih, 2019;)

Model yang disebut TGT adalah pembelajaran yang memiliki fokus pada siswa. Penggunaan model TGT, siswa dapat didorong untuk berpikir lebih kritis dalam kelompok, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran, dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi. Turnamen permainan kelompok (TGT) adalah bentuk pembelajaran kooperatif di mana semua siswa terlibat tanpa memandang status mereka. Dalam model ini, siswa juga dapat berperan sebagai pengajar bagi teman-teman mereka di kelas, seperti yang dijelaskan oleh Hamdayama (2016). Karena berbentuk permainan, model TGT memiliki kemampuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Sebagai hasilnya, minat siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Model ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama, karena mereka perlu bekerja bersama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Anak-anak biasanya berusia antara tujuh hingga dua belas tahun ketika mereka melakukan pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar. Teori perkembangan Piaget (dalam Karwono & Mularsih, 2017:89) menyatakan bahwa anak-anak pada usia ini mulai mengembangkan dan menerapkan logika pada keadaan konkret. Di umur ini, anak-anak akan menyukai permainan. Untuk itu, guru bisa saja memakai alternatif yang mengandung elemen menyenangkan, sehingga siswa merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan akan membantu siswa belajar secara efektif dengan menggunakan materi yang sesuai dengan model dan materi yang diajarkan. Media merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Menurut Sadiman dkk. (2014:7), pemanfaatan media pembelajaran, seperti permainan berbasis game yang dirancang dengan baik, dapat menjadi motivasi besar bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mempelajari materi pelajaran. (Marhadi, 2019).

Pembelajaran melalui media Ludo adalah salah satu dari sedikit media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Ludo adalah jenis permainan papan yang dapat dimainkan baik secara individu maupun dalam kelompok. Permainan Ludo dimainkan pada dua orang maupun lebih, di mana setiap pemain berkompetisi untuk memindahkan bidak mereka dari titik awal hingga mencapai tujuan berdasarkan hasil lemparan dadu. (Monica &

Qurrotaini,2019). Permainan ludo ini di modifikasi dengan beberapa petak diberikan gambar yang berisikan pertanyaan, tantangan, dan reward. Dimana di dalamnya terdapat kartu-kartu yang menunjukkan soal berupa pantun rumpang ataupun perintah untuk membuat sebuah pantun. Papan ludo dibuat dengan warna menarik dan ukuran besar untuk memudahkan peserta didik untuk melakukan permainan. Bagian kelompok yang sampai digaris finish paling awal akan mendapatkan hadiah. Sebelum memulai bermain permainan di papan Ludo, penting untuk mempersiapkan beberapa hal terlebih dahulu. Hal ini meliputi memahami bagaimana permainan tersebut dimainkan dengan mempelajari aturan-aturannya secara seksama. Ludo adalah jenis permainan yang dapat dimainkan baik itu individu dan juga dalam bentuk berkelompok, yang tiap-tiap pemain berkompetisi untuk memindahkan bidak mereka dari titik awal menuju tujuan dengan menggunakan hasil lemparan dadu. (Mufida &Yusman, 2018).

Untuk itu, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya dengan memanfaatkan permainan Ludo sebagai media pembelajaran efektif untuk melibatkan siswa dalam proses belajar dapat menjadi metode yang sangat efektif, meningkatkan minat belajar mereka, dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menulis pantun. Penelitian ini dirancang agar menentukan seberapa tepat model pembelajaran kooperatif TGT yang menggunakan permainan Ludo telah membantu siswa kelas V di SD N 02 Kanigoro Madiun untuk menjadi lebih aktif dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis puisi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, termasuk guru, siswa, dan peneliti, karena akan memberikan wawasan lebih tentang penggunaan Ludo dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas disebut sebagai penelitian tindakan. Penelitian PTK ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau memperbaiki praktik pembelajaran yang sebelumnya sudah dilaksanakan di dalam kelas. Penelitian ini melibatkan 27 siswa dari kelas V sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian mulai dilaksanakan di SD N 02 Kanigoro Madiun pada tanggal 29 Mei 2024. Obyek penelitian yaitu keaktifan dan keterampilan menulis pantun. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Data tersebut dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus. Setiap siklus, terutama, melibatkan langkah-langkah berbeda, seperti persiapan, tindakan, evaluasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan observasi permasalahan dalam pembelajaran dan mencari solusi untuk mengatasinya. Kemudian melakukan kegiatan perencanaan alternatif pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan. Tahap kedua, melakukan tindakan atau pelaksanaan kegiatan penelitian yang sudah disinkronkan terhadap perancangan yang sudah di atur sebelumnya. Tahap ketiga, melakukan evaluasi . dan tahap yang terakhir yaitu refleksi. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran dan kemudian melakukan tindak lanjut.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian yang dilakukan pada tahap pra siklus dengan melakukan kegiatan awal dengan memberikantes awal (pretest) . Studi awal dilakukan untuk menentukan kemampuan dasar dan kelemahan siswa kelas V dalam belajar menulis pantun. Hasilnya memperlihatkan bahwasanya bahwa siswa kelas V di SD N 02 Kanigoro Madiun kurang mampu dalam menulis pantun. Dari 27 siswa menjadi subjek penelitian, 9 di antaranya, atau sekitar 33,3%, mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sedangkan terdapat 18 orang atau sekitar 66,7% yang belum memenuhi KKM.

Berdasarkan presentase ketuntasan belajar peserta didik tersebut, perhatikan bahwa lebih dari separuh siswa masih belum mencapai tujuan akademis mereka. Informasi yang diperoleh pada awal penelitian akan digunakan untuk membandingkan kemampuan yang telah dicapai peserta didik sesudah penerapan pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan dukungan dari permainan dan media. Penelitian ini akan dilaksanakan pada dua siklus untuk memastikan bahwa kemampuan menulis siswa akan meningkat yang dapat ditunjukkan pada Tabel.1.

Tabel 1. Data nilai Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	40	9	360
2	45	5	225
3	50	2	100
4	55	1	55
5	60	1	60
7	75	9	675
Jumlah			1475
Rata-rata			54,6
Presentase Kelulusan			33%

Dari tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus sebesar 54,6. Dengan nilai terendah peserta didik 40 sedangkan nilai tertinggi 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat berdasarkan hasil dari siklus pertama penelitian. Pada siklus pertama, rata-rata nilai adalah 76,11, dengan tingkat keberhasilan sebesar 74%. Dari hasil tersebut, dua puluh siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sementara tujuh siswa lainnya tidak mencapai KKM. Selain itu, dari hasil analisa data menyatakan bahwa nilai terendah 60 dan nilai tertinggi yaitu 85.

Setelah terdapat perbaikan pada siklus sebelumnya, maka pada hasil analisis data siklus II ini menunjukkan peningkatan terhadap keterampilan peserta didik dalam menulis pantun. Pada akhirnya, siswa di dalam siklus II meraih nilai rata-rata yaitu 86,8 dengan tingkat keberhasilan belajar mencapai 100%. Dengan demikian, semua siswa berhasil mencapai nilai KKM mereka. Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai yang paling rendah yaitu 75 kemudian nilai tertingginya yaitu 100. Tabel 2 menggambarkan rata-rata hasil kemampuan kelas dalam menulis puisi pada aktivitas pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

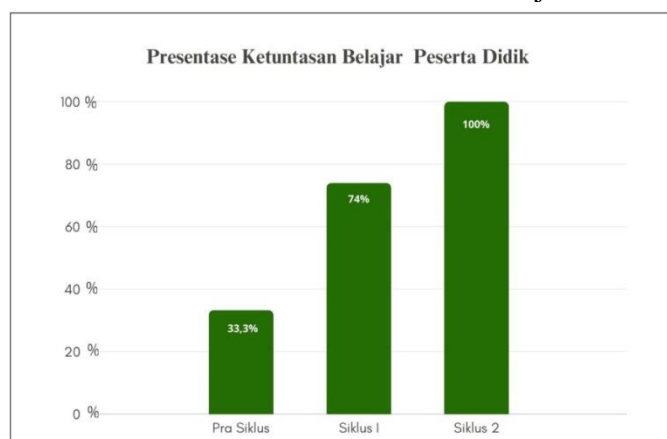
Tabel. 2 Rekapitulasi Data Nilai Keterampilan Menulis Pantun

Kualifikasi	N	Minimum	Maximum	Mean
Pra Siklus	27	40	75	54,6
Siklus 1	27	60	85	76,11
Siklus 2	27	75	95	86,8

Tabel rangkuman data menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan bagi siswa. Pada kegiatan sebelum siklus, siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 54,6. Pada siklus 1, nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yaitu 76,11. Selanjutnya, pada akhirnya siswa mencapai nilai rata-rata ujian sebesar 86,8 persen.

Dari hasil analisis data yang dilakukan persentase pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II dapat diperhatikan dalam diagram berikut:

Gambar 1. Grafik Presentase Ketuntasan Belajar



Berdasarkan diagram di atas memperlihatkan bahwasanya ada peningkatan yang cukup tinggi dalam keterampilan menulis pantun. Pada kegiatan pra siklus presentase ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 33,3%. Pada Siklus II menunjukkan presentase ketuntasan belajar sebesar 74%, dan pada siklus II, setiap presentase ketuntasan siswa dalam pembelajaran adalah 100%, yang berarti bahwa seluruh siswa sudah memperoleh tingkat KKM. Ini juga memperlihatkan terjadinya sebuah peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 66,7% untuk mencapai ketuntasan belajar meskipun nilai rata-rata masih terdapat pada kategori “ baik”. Sehingga dari hasil data tersebut dapat menunjukkan keterampilan peserta didik dalam menulis pantun sesudah melakukan pembelajaran yang menerapkan model kooperatif seperti TGT dengan dukungan dari permainan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya model TGT bisa membuat terjadinya peningkatan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V dengan signifikan. Sehingga peneliti dapat memberikan solusi yang tepat di dalam permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam kegiatan penelitian tersebut dilaksanakan beberapa tahapan kegiatan sesuai perencanaan yang dilakukan. Tahapan yang dilaksanakan pada kegiatan penelitian yakni tahap persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pertama, yaitu perencanaan, para peneliti berkolaborasi bersama guru dan siswa di kelas agar mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik, menyiapkan materi, memilih materi yang relevan, dan membuat evaluasi untuk menilai kegiatan tersebut. Dalam proses ini peneliti menyiapkan dan menentukan strategi dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dipilih yaitu media ludo. Berikut gambar media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Gambar 2. Media Pembelajaran permainan Ludo



Tahap kedua, kegiatan di kelas dilaksanakan berdasarkan teknik pembelajaran yang sudah diatur. Pada tahap ketiga, para peneliti mengamati atau mengobservasi bagaimana proses pengajaran berlangsung. Tahap terakhir, refleksi, merupakan kegiatan lanjutan dari proses pembelajaran yang berfokus pada mengatasi kekurangan yang ditemui. Setiap tindakan ini dilakukan secara bertahap dalam satu siklus tunggal. Oleh karena itu, metode PTK dianggap efektif dalam menangani masalah pembelajaran di kelas.

Pada tahap siklus pertama, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan cukup kondusif dan terlibat aktif dalam permainan. Guru menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara bermain ludo. Namun, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkahnya dalam melakukan permainan sehingga menimbulkan kondisi kelas cukup ramai. Pada permainan ini menuntut peserta didik untuk berlatih menulis pantun. Karena apabila mendapat petak tantangan peserta didik ini akan mendapat tugas membuat pantun atau melengkapi pantun yang rumpang. Peserta didik belum bisa lanjut pada petak selanjutnya jika belum menyelesaikan tantangan yang diperoleh. Setelah melakukan observasi pada siklus pertama ini terdapat beberapa kendala atau kekurangan yaitu penempatan setiap kelompok yang masih tercampur sehingga menyulitkan peserta didik yang mendapat giliran maju untuk melempar dadu,

dan kendala pada alokasi waktu yang mana masih terdapat 1 kelompok yang belum menyelesaikan permainan sampai finish karena waktu yang terbatas. Di sisi lain, siswa-siswa senang untuk berpartisipasi dalam pembelajaran mereka fokus untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Pada tahap siklus kedua, Peserta didik lebih memahami langkah-langkah permainan ludo dengan baik. dan lebih bersemangat untuk mendapatkan hadiah apabila sampai di kotak finish lebih dahulu. Dalam siklus 2 ini peneliti telah melakukan perbaikan dari siklus sebelumnya dengan meminta peserta didik untuk duduk berkelompok dan antri sesuai urutan nomor untuk melempar dadu. Selain itu, peneliti sudah menyesuaikan alokasi waktu yang memungkinkan semua kelompok bisa menyelesaikan permainan. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa siswa lebih aktif dan fokus selama pembelajaran pada siklus II, bersemangat berlomba-lomba untuk mencapai garis finish, dan dalam menyelesaikan tantangan menulis pantun peserta didik lebih cepat dan sesuai dengan kaidahnya dibandingkan dengan siklus I.

Implementasi pembelajaran menggunakan model TGT dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan siswa saat menulis pantun. Pada kelas V SD N 02 Kanigoro Madiun, penggunaan model TGT yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran telah menjadi bagian penting dari kesuksesan pembelajaran menulis pantun. Model pembelajaran TGT memberikan keunggulan dalam membuat pembelajaran lebih menarik dengan mengintegrasikan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Selain membantu siswa memperoleh pemahaman mendalam tentang materi, permainan ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis pantun. Mengutamakan penelitian sebelumnya dengan model TGT untuk solusi alternatif untuk masalah pembelajaran. Temuan dari analisis ini mengonfirmasi dan mendukung penelitian sebelumnya. Contoh ini menunjukkan bagaimana model pembelajaran TGT yang menggunakan media ludo efektif digunakan dalam peningkatan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Seperti yang diteliti oleh Kiranan Maretha Oktavienna dalam "Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur." Selain itu, padastudi Anastasya, V.E. pada tahun 2020 dengan judul "Permainan Ludo sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Siswa di Sekolah Dasar." Untuk ini, diharapkan bahwa model pembelajaran TGT akan efektif digunakan oleh guru dalam pengajaran mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menghibur, dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis pantun setelah menggunakan model pembelajaran TGT dengan media permainan ludo. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan suatu permainan membuat peserta didik secara tidak langsung belajar keterampilan menulis pantun melalui permainan ludo dengan kartu-kartu yang berisi tantangan dalam menulis pantun ataupun melengkapi pantun yang rumpang. Pembelajaran yang menggunakan model TGT dengan bantuan media pembelajaran permainan ludo dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar dan keefektifan peserta didik pada saat terlibat dalam pelajarannya di kelas. Melalui kegiatan penelitian yang dilaksanakan dengan 2 siklus peserta didik dapat mencapai rata-rata nilai yang baik dan keseluruhan peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar. Pada kegiatan refleksi dijelaskan bahwa pembelajaran dengan permainan ludo menarik dan menantang bagi peserta didik sehingga tidak menimbulkan kebosanan peserta didik.

SIMPULAN

Dengan demikian, temuan dari penelitian ini memperlihatkan bahwa model TGT dapat memberikan peningkatan baik proses maupun hasil pembelajaran ketika digunakan dengan media permainan ludo. Siswa di kelas V SD N 02 Kanigoro Madiun dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun mereka dengan menggunakan model TGT yang dimodifikasi. Menurut hasil penelitian pada fase terakhir siklus, siswa memperoleh nilai rata-rata pra siklus sebesar 54,6 dan persentase ketuntasan hanya mencapai 33,3%. Namun, pada akhir siklus I dan II penelitian, siswa mencapai nilai rata-rata sebesar 86,5 dan persentase ketuntasan 100%, artinya semua siswa mencapai KKM. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis komposisi di antara siswa, serta peningkatan sebesar 67% dalam persentase siswa yang mencapai ketuntasan. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan inspirasi bagi guru dan praktisi di sekolah untuk menerapkan model TGT dengan menggunakan permainan ludo sebagai metode dan media pembelajaran alternatif. Tujuannya adalah agar dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam kemampuan menulis pantun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, V.E.dkk.(2020). *Permainan Ludo Sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan.2(1),9-14.
- Idawati, M. P. *Implementasi Teori Pembelajaran Tematik Dan Kognitif Terhadap Perkembangan Proses Belajar*.
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, Jakarta.
- Marhadi. (2019). *Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education Volume, 7(2), 19–31
- Minardingsih, B. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di SMP Negeri 1 Sakra Barat*. *Fondatia*, 3(1), 42 – 54.
- Monica, W. A., & Qurrotaini, L. (2019). *Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (ludo fauna) pada Materi Daur Hidup Hewan*. Seminar Nasional Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, 94–101.
- Nisa,R.H.,& Wiryanto.(2019). *Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD*.JPGSD,7(3)
- Oktavienna, K.M. , & Warsiman. (2022). *Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(3), 646-657
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Solori,A.A.R. & Hastuti.(2021) . *Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala*. Indonesian Language Education and Literature,7(1), 58-70
- Sugiarto, E. (2013). *Cara Mudah Menulis Pantun, Puisi, Cerpen*. Yogyakarta: Khitah Publishing.
- Tarigan, 2013. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Percetakan Angkasa