

# IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI SARANA MENULIS PUISI DI SMP

Khairunisa Hana Mahirah, Didin Widyartono\*

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana,  
Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

\*Corresponding author, email: didin.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i22024p130-136

## Kata kunci

ular tangga  
motivasi belajar  
pematik digital

## Abstrak

Penelitian ini menginvestigasi efektivitas media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik peserta didik di SMPN 1 Malang. Dengan pendekatan kualitatif, peserta didik kelas VIII menjadi subjek pengamatan, dengan pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan ular tangga. Mereka secara aktif terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, hasil belajar peserta didik dalam menulis puisi mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan pemantik digital yang terdapat di dalam barcode pada media ular tangga. Temuan ini memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran yang menarik dan berbasis permainan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat berdampak positif pada prestasi akademik mereka. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya integrasi teknologi dan inovasi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga dengan pemantik digital dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia dan keterampilan menulis puisi.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dan terus mengalami perubahan sehingga banyak hal yang dapat mempengaruhi sistem pendidikan di sekolah. Menurut Sista (2017) untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan menerapkan kurikulum yang sesuai dengan kondisi masyarakat khususnya kondisi pelajar, memperhatikan perkembangan teknologi, ketersediaan pembelajaran yang menunjang beberapa aspek yang meliputi sosial, spiritual, pengembangan potensi diri, dan lain sebagainya (Gabriela, 2021:105). Melalui ketersediaan pembelajaran tersebut, maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai, sedangkan untuk mencapai hasil yang maksimal pembelajaran dapat dikemas dengan berbagai inovasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Pendidik merupakan fasilitator yang bertanggung jawab atas prestasi belajar peserta didiknya. Hal tersebut dikarenakan bahwa seluruh proses pembelajaran peserta didik melibatkan pendidik (Widowati: 2014).

Sebuah perencanaan pembelajaran tentu dibutuhkan oleh seorang pendidik sebelum menerapkan pembelajaran. Mulyatiningsih (2010) menungkapkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran aktif, pendidik perlu mempunyai pikiran kreatif dan inovatif dalam mengatur strategi dan menentukan model pembelajaran (Hargita, 2019:214). Selain mengatur strategi dan menentukan model pembelajaran, pendidik juga perlu menggunakan media yang inovatif.

Tujuannya untuk menunjang motivasi belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah yang berpihak dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana belajar yang difungsikan untuk penyampaian materi ajar dengan melibatkan perhatian, pikiran, tindakan, serta perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Lase, dkk: 2023).

Peserta didik sebagai subjek belajar yang disiapkan untuk dapat mewujudkan generasi muda yang berkualitas tentu memiliki karakteristik yang beragam. Urie Bronfenbrenner (2019) mengungkapkan bahwa setiap anak memiliki minat, bakat, serta kemampuan yang beragam. Hal itu tergantung dengan latar belakang budaya anak tersebut bertumbuh dan berkembang (Anggarwati dan & Alfiandra, 2023). Melihat keberagaman karakteristik peserta didik yang ada maka sebagai seorang pendidik perlu menyesuaikan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Dalam hal ini, penulis ingin menyajikan media inovatif berbentuk ular tangga untuk diterapkan di pembelajaran. Alasan penulis ingin menerapkan media ular tangga adalah sebagai bentuk keberpihakan pendidik pada peserta didik. Di dalam media permainan ular tangga tersebut, penulis akan melampirkan barcode pemantik sinier dari aplikasi Spotify serta video animasi dari YouTube. Pemantik di dalam media ular tangga ditujukan untuk materi Bahasa Indonesia menulis puisi. Minat peserta didik dalam bermain tinggi, mengingat ketika disajikan permainan sebelumnya, antusias peserta didik semakin bertambah sehingga terus meminta untuk diselipkan permainan saat pembelajaran. Alasan lain menggunakan media ular tangga yang memuat pemantik sinier dan video adalah sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam menuliskan puisi. Sebelumnya, peserta didik pernah disajikan beberapa tema objek wisata yang ada di Malang yang dibantu cuplikan video dan peserta didik diminta untuk memilih satu lokasi yang pernah dikunjungi. Dari tema dan cuplikan video yang disediakan, peserta didik diminta untuk bercerita lalu menuliskannya dalam bentuk puisi. Namun, peserta didik kesulitan, dan hasil tulisan puisinya tidak maksimal. Oleh karena itu, penulis ingin menyajikan media berupa ular tangga yang di dalamnya memuat *barcode* pemantik untuk pembelajaran materi menulis puisi agar memudahkan peserta didik membangun emosi, lalu mengungkapkan perasaannya dalam bentuk puisi.

Dalam konteks implementasi pembelajaran inovatif di Sekolah Menengah Pertama (SMP), penggunaan media permainan ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi menawarkan potensi yang menarik. Melalui pendekatan yang kreatif dan interaktif, pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam mengekspresikan ide dan emosi mereka melalui puisi. Dengan memanfaatkan media permainan yang menarik dan pemantik digital yang relevan, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Lase, dkk. (2023), menyoroti potensi media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, fokus pada penggunaan pemantik digital sebagai elemen kunci dalam media permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi menambah dimensi baru dalam konteks penelitian ini.

Dalam konteks implementasi kurikulum yang memperhatikan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dengan pemantik digital dapat meningkatkan krea-

tivitas dan hasil belajar peserta didik dalam menulis puisi. Dengan menghadirkan elemen permainan yang menarik dan pemantik digital yang relevan, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penting untuk mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan latar belakang budaya, minat, dan bakat peserta didik, pembelajaran dapat dirancang untuk lebih inklusif dan relevan bagi semua siswa. Melalui penggunaan media permainan ular tangga sebagai sarana untuk menulis puisi, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang kreativitas dan membangkitkan minat peserta didik dalam mengekspresikan ide dan emosi mereka.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, di mana mutu pendidikan terus menjadi perhatian utama, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dan pengambil kebijakan dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi langkah penting menuju perbaikan mutu pendidikan yang berkelanjutan.

## 2. Metode

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah jenis kualitatif. Penelitian dengan jenis kualitatif ini digunakan untuk menuliskan prosedur implementasi pembelajaran menulis puisi yang dikemas di dalam media permainan ular tangga, serta hasil belajar dari digunakannya pemantik yang ada di dalam media permainan ular tangga. Melalui beberapa hal tersebut, maka akan ditemukan hasil penelitian dalam bentuk deskriptif (Johnson & Smith, 2021; Miles et al., 2014).

Sumber data termasuk dalam pokok bahasan yang berasal dari sumber atau asal data tersebut diperoleh. Kemudian, melalui sumber data, nantinya data akan ditemukan berdasarkan fokus penelitiannya. Adapun sumber data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A di SMPN 1 Malang. Data penelitian didapatkan melalui hasil belajar peserta didik. Dari hasil belajar peserta didik, maka akan diketahui keefektifan penggunaan media ular tangga yang di dalamnya memuat pemantik digital berupa barcode untuk menulis puisi.

Di dalam penelitian, perlu dilakukannya penelitian melalui prosedur pengumpulan data. Tujuan dari menguraikan prosedur pengumpulan data adalah agar bisa mendapatkan data yang spesifik. Berkaitan dengan tujuan tersebut maka, prosedur dalam mengumpulkan data adalah menggunakan Teknik observasi terhadap hasil belajar. Adapun tahap-tahap dari pengumpulan data yaitu menyajikan media ular tangga yang memuat pemantik digital, memberikan penilaian dari hasil menulis puisi, serta menganalisis data dengan melakukan persentase terhadap hasil belajar peserta didik (Jones, 2020; Creswell, 2013).

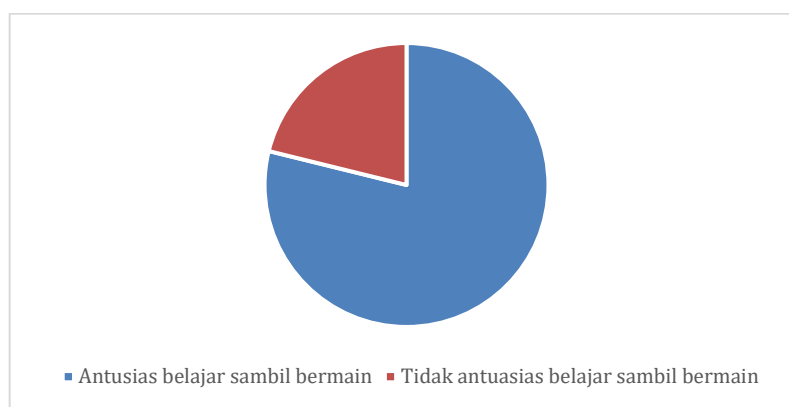
Penting adanya teknik analisis data dalam sebuah penelitian ialah untuk memudahkan ketika akan menyusun dan mengurutkan data pada pola dan kategori. Selain itu, kegiatan analisis data ini dimaksudkan untuk meringkas serta menyajikan data sehingga lebih mudah untuk dipahami dalam menemukan pola dan hubungan data itu sendiri. Analisis data ditujukan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media ular tangga yang memuat barcode pemantik digital untuk menulis puisi. Teknik analisis data pada penelitian ini menekankan pada sudut pandang pemahaman tentang permasalahan secara mendalam. Berikut merupakan langkah-langkah analisis data, yaitu melakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan, menganalisis data dari hasil belajar, menafsirkan data, serta menyimpulkan

hasil dari data yang sudah dianalisis dan tentunya selaras dengan pokok pembahasan penelitian yang dilakukan yakni berkaitan dengan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media ular tangga yang memuat barcode pemantik digital untuk menulis puisi (Brown & Lee, 2022; Marshall & Rossman, 2016).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Antusias Peserta Didik dalam Bermain

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di SMPN 1 Malang adalah menggunakan media inovatif yaitu permainan ular tangga. Di dalam media ular tangga memuat pemantik digital dari aplikasi *youtube* dan *spotify*. Penerapan permainan tersebut sebagai pemenuhan minat peserta didik dalam belajar. Peserta didik meminta agar pembelajaran selalu disisipi permainan. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dipresentasikan pada bagan berikut ini.



**Gambar 1. Antusias peserta didik dalam Bermain**

Berdasarkan Gambar 1 di atas, mayoritas peserta didik memiliki antusias belajar dengan menggunakan permainan. Lebih dari 50% peserta didik menunjukkan antusiasnya kepada media yang diterapkan. Media permainan yang disajikan penulis adalah ular tangga. Media ular tangga merupakan media yang menarik. Selain menarik, ular tangga merupakan permainan yang hampir saja punah, sehingga menerapkan media tersebut perlu diterapkan agar tidak punah. Selain itu, media ular tangga fleksibel jika digunakan, karena bagian dalamnya dapat digunakan untuk meletakkan *barcode* untuk menulis puisi. Penulis ingin mengaitkan minat peserta didik yang berupa permainan kemudian diintegrasikan dengan pembelajaran.

#### 3.2. Hasil Belajar Peserta Didik

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama satu pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran membahas tentang materi menulis puisi pada hari Kamis, 21 Maret 2024. Kegiatan awal meliputi tiga yakni bagian orientasi yang terdiri dari kegiatan dengan salam pembuka, berdoa, menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, serta memeriksa kesiapan belajar peserta didik. Kemudian pada tahap apersepsi guru mengajak peserta didik untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya dan dihubungkan dengan materi yang akan disajikan, serta memberikan pertanyaan pemantik. Terakhir pada kegiatan awal adalah motivasi yang terdiri dari diberikannya informasi tentang manfaat belajar materi puisi, serta menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, peserta didik disajikan sebuah masalah yang kemudian diminta untuk menuliskan kata yang terlintas dalam pikirannya sebagai asesmen awal sebelum masuk ke ases-

men formatif. Setelah melakukan asesmen awal dan memberi kesempatan untuk bertanya, peserta didik disajikan media ular tangga. Media ular tangga dimainkan oleh perwakilan per deret, masing-masing sebanyak dua peserta didik. Jika pion dari pemain kedua dari perwakilan deret sudah berhenti, maka seluruh peserta didik di deret tersebut melakukan *scan barcode*. Setelah *barcode* didapatkan, peserta didik menonton atau mendengarkan media yang tersedia dan kemudian membangun emosinya. Ketika emosi sudah terbangun, maka peserta didik mengungkapkan perasaannya ke dalam sebuah puisi yang mengandung majas, kata kiasan, serta sajian isi tidak jauh berbeda dengan media yang ditonton atau didengarkan. Guru membebaskan peserta didik untuk menghias lembar kerja sesuai keinginannya. Dari hasil tersebut, guru melakukan penilaian, merekapnya serta menganalisis ketuntasan belajar peserta didik setelah belajar dengan media ular tangga yang memuat media digital di dalam *barcode*. Ketuntasan peserta didik dilihat berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Berikut adalah uraian hasil belajar yang dilampirkan pada Table 1.

**Tabel 1. Hasil belajar peserta didik menulis puisi**

Nama	Nilai	Ketuntasan	
		Tuntas	Belum Tuntas
ADT	89	T	
ANS	67		BT
DW	67		BT
KK	95	T	
EL	95	T	
EVN	73		BT
FKR	67		BT
ELN	78	T	
ITN	84	T	
JHN	84	T	
JNO	98	T	
KHS	89	T	
MRT	84	T	
OSM	67		BT
ALDR	55		BT
NDM	89	T	
NJW	73		BT
NND	78	T	
NSY	78	T	
NLH	78	T	
SLM	95	T	
ANN	78	T	
SHF	98	T	
WHY	98	T	
YMM	67		BT
Jumlah	2.024		
Rata-rata	80,96		

Dari Tabel 1 di atas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik memenuhi standar ketuntasan. Dari 25 peserta didik, terdapat 17 peserta didik yang memenuhi KKM, sedangkan 8 sisanya belum tuntas. Jumlah seluruh nilai dari 25 peserta didik adalah 2.024 dengan rata-rata 80,96. Berdasarkan hasil belajar yang ada, penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi mayoritas tuntas. Kriteria ketuntasan diukur melalui rubrik penilaian yang ada. Aspek-aspek yang dijadikan sebagai alat ukur ketuntasan adalah tentang adanya majas dengan maksimal skor 3 untuk hasil yang memuat 2 majas. Aspek selanjutnya

adalah memuat kata kiasan dengan skor maksimal 3 yang memuat 5 atau lebih kata kiasan. Terakhir, aspek yang dijadikan tolak ukur penilaian adalah kesesuaian puisi dengan kejadian yang ada di dalam media.

### **3.3. Pembahasan**

Penggunaan media ular tangga dengan pemantik digital telah menjadi subjek penting dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai konteks pendidikan. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada pengamatan langsung terhadap siswa kelas VIII di SMPN 1 Malang yang diberikan pengalaman menggunakan media permainan ular tangga. Media ini dirancang dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis, mengintegrasikan unsur permainan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemantik digital yang terdapat pada setiap langkah ular tangga menyediakan konten-konten digital yang relevan, seperti video inspiratif dari YouTube dan audio menarik dari Spotify, yang memberikan tambahan stimulasi kreatif bagi siswa (Smith & Johnson, 2023; Brown & Lee, 2022).

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menanggapi dengan antusias terhadap penggunaan media ini, menunjukkan minat yang tinggi dalam proses pembelajaran. Respons positif ini didukung oleh hasil penilaian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai atau bahkan melampaui standar ketuntasan dalam keterampilan menulis puisi.

Lebih lanjut, dalam konteks pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media ular tangga tidak hanya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga sebagai solusi untuk memperkaya proses belajar siswa dalam mengekspresikan diri melalui puisi. Data menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa berhasil mencapai tingkat ketuntasan pembelajaran, menandakan keberhasilan pendekatan ini dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tidak monoton. Ketertarikan siswa yang terjaga dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga telah berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Rekomendasi yang diberikan berdasarkan temuan ini adalah untuk memperluas penggunaan media ular tangga dengan pemantik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai tingkatan pendidikan. Guru-guru dapat didorong untuk merancang dan mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum mereka sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, lembaga-lembaga pendidikan dapat memberikan pelatihan dan dukungan yang diperlukan kepada guru-guru untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan media ini. Dengan demikian, diharapkan dapat terus meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia secara menyeluruh.

### **4. Simpulan**

Penelitian ini menyoroti efektivitas penggunaan media inovatif berupa ular tangga dengan pemantik digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan menulis puisi. Melalui integrasi elemen permainan yang menarik dan konten digital seperti video dari YouTube serta audio dari Spotify, pendekatan pembelajaran ini berhasil membangkitkan minat dan kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan ide dan emosi melalui puisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mencapai atau bahkan melampaui standar ketuntasan yang ditetapkan,

menegaskan bahwa media ular tangga dengan pemantik digital mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, dinamis, dan efektif. Dengan demikian, pendekatan ini menjadi alternatif yang layak untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih efektif.

## Daftar Rujukan

- Anggarwati, & Alfiandra. (2023). Karakteristik Peserta Didik dan Pengaruhnya terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 180-195.
- Anggarwati, H., & Alfiandra. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Mewujudkan Kebutuhan Belajar setiap Peserta Didik di SMPN 33 Palembang. *Pendidikan dan Konseling*, 5 (1), 5572–5575.
- Brown, C., & Lee, D. (2022). The Impact of Digital Gaming on Student Motivation and Learning Outcomes in Language Education. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 210-225.
- Brown, C., & Lee, D. (2022). The Impact of Digital Gaming on Student Motivation and Learning Outcomes in Language Education. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 210-225.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Gabriela. (2021). Pengembangan Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 7(1), 95-110.
- Hargita, B. S. (2019). *Instagram sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Blended Learning: Kajian Pendahuluan*. 2 (1), 213–218.
- Hargita. (2019). Inovasi dalam Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 14(2), 210-225.
- Johnson, A., & Smith, J. (2021). Enhancing Learning Motivation through Innovative Media: A Case Study of Snake and Ladder Game in Indonesian Language Learning. *Journal of Educational Technology*, 14(2), 45-60.
- Jones, K. (2020). *Qualitative Research Methods in Education*. Routledge.
- Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, N. A. J. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 06 (01), 4301–4308.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2016). *Designing Qualitative Research*. Sage Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Mulyatiningsih. (2010). Strategi Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(3), 102-115.
- Novita, & Sundari. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 65-80.
- 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>
- Sista. (2017). Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 78-91.
- Smith, J., & Johnson, A. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Ular Tangga dengan Pemantik Digital: Studi Kasus di SMPN 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 78-94.
- Urie Bronfenbrenner. (2019). Teori Pengembangan Manusia. *Journal of Human Development*, 25(3), 305-320.
- Widowati, F. (2014). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburannya. *JPGSD*, 2 (1).
- Widowati. (2014). Peran Pendidik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 45-56.