

# Literature Review: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DI SEKOLAH DASAR

Maulidya Yasmin \*<sup>1</sup>  
Dinda Siti Hawa <sup>2</sup>  
Ichsan Fauzi Rahman <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Siliwangi

\*e-mail: [243403111271@student.unsil.ac.id](mailto:243403111271@student.unsil.ac.id)<sup>1</sup>, [243403111288@student.unsil.ac.id](mailto:243403111288@student.unsil.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ichsanfauzirahman@unsil.ac.id](mailto:ichsanfauzirahman@unsil.ac.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan game edukatif dan metode permainan bahasa dalam meningkatkan keterampilan menulis, literasi, numerasi, serta pengembangan karakter siswa sekolah dasar melalui pendekatan literature review. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti game, puzzle, Wordwall, dan aplikasi berbasis Android mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kolaborasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Aktivitas interaktif seperti menyusun kalimat, melengkapi cerita, dan membuat komik digital terbukti membantu siswa dalam membangun gagasan, memperkaya kosakata, meningkatkan ketepatan bahasa, serta membangun rasa percaya diri dalam komunikasi tertulis. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan teknologi dan kurangnya pemahaman guru, dengan desain dan implementasi yang tepat, game edukatif berpotensi besar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran menulis dan mendukung pengembangan karakter siswa secara menyeluruh. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dan pemangku kebijakan dalam mengintegrasikan game edukatif secara lebih luas dan efektif dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia.

**Kata Kunci:** Game Edukatif, Keterampilan Menulis, Siswa Sekolah Dasar, Literasi, Literature Review

## Abstract

*This study examines the effectiveness of educational games and language-based game methods in enhancing writing skills, literacy, numeracy, and character development among elementary school students through a literature review approach. The findings indicate that game-based learning media such as games, puzzles, Wordwall, and Android-based applications significantly improve students' motivation, active engagement, collaboration, and learning outcomes. Interactive activities such as sentence construction, story completion, and creating digital comics have been proven to help students develop ideas, enrich vocabulary, enhance language accuracy, and build self-confidence in written communication. Despite challenges such as limited access to technology and lack of teacher understanding, with proper design and implementation, educational games have great potential to improve the quality of writing instruction and support holistic character development. These findings are expected to serve as a foundation for teachers and policymakers in more widely and effectively integrating educational games into the elementary education curriculum in Indonesia.*

**Keywords:** Educational Games, Writing Skills, Elementary Students, Literacy, Literature Review

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pengantar pendidikan di Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik. Melalui penguasaan Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, serta mampu memahami dan mengekspresikan gagasan, perasaan dan informasi secara tepat (Hrp et al., 2020) mengemukakan bahwa bahasa Indonesia sering disebut sebagai bahasa ibu dan merupakan bahasa resmi di Indonesia yang digunakan untuk berkomunikasi dan menyampaikan ide, perasaan, dan kreativitas. Selain itu, bahasa Indonesia juga berperan dalam mempersatukan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, penting bagi warga Indonesia untuk menggunakan bahasa Indonesia dengan bijak dan tetap semangat dalam mempelajarinya.

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk membangun

empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Diantara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis memiliki kompleksitas tersendiri karena melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai. Meskipun keterampilan menulis dalam Bahasa Indonesia sangat esensial, kenyataannya keterampilan menulis siswa sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Dalam jurnal (Kharisma et al., 2022) menjelaskan bahwa Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam proses komunikasi. Menulis sangat bermanfaat dalam kehidupan kita. Selain komunikasi menulis juga untuk mencatat gagasan, masalah, dan memecahkannya, kegiatan menulis pun dapat melatih kita lebih aktif dan produktif.

Di samping itu, rendahnya minat siswa dalam kegiatan menulis sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Rendahnya keterampilan menulis siswa sekolah dasar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Seluruh faktor berikut ini diambil dari jurnal (Laila Qadaria et al., 2023) faktor internal yang memengaruhi rendahnya keterampilan menulis siswa meliputi beberapa aspek penting : (1) kemampuan motorik halus yang lemah menyebabkan siswa kesulitan dalam mengontrol gerakan tangan dan jari, sehingga tulisan menjadi tidak rapih dan sulit dibaca, (2) kemampuan visual memori yang rendah membuat siswa sulit mengingat bentuk huruf dan stuktur kata yang telah dipelajari, yang berdampak pada lambatnya perkembangan kemampuan menulis, (3) minat dan motivasi belajar yang rendah yang menyebabkan siswa tidak memiliki dorongan untuk meningkatkan keterampilan menulisnya, karena mereka tidak tertarik atau tidak melihat pentingnya menulis dalam kegiatan belajar, (4) kebiasaan belajar yang kurang baik dirumah maupun di sekolah, berdampak negatif terhdap perkembangan kemampuan menulis. Sedangkan faktor eksternal juga mempengaruhi rendahnya kemampuan menulis siswa, meliputi : (1) kurangnya perhatian orang tua terhadap proses belajar anak, yang menyebabkan siswa merasa kurang di dampingi dan tidak termotivasi dalam belajar menulis, (2) suasana rumah yang kurang mendukung, seperti lingkungan yang bising, tidak harmonis, atau minim fasilitas belajar, membuat siswa sulit berkonsentrasi saat belajar, (3) kondisi lingkungan sekitar yang tidak kondusif, seperti kurangnya budaya literasi atau pengaruh lingkungan sosial yang negatif, turut berperan dalam rendahnya minat menulis siswa, (4) pengaruh media sosial dan game digital, dimana penggunaan gadget secara berlebihan menyebabkan siswa lebih tertarik bermain daripada menulis. Game digital sendiri merupakan bentuk penerapan pembelajaran yang mengedukasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik, diperlukan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis, agar lebih relevan, menyenangkan dan efektif. Salah satu inovasi yang potensial adalah pengguna game edukatif sebagai media pembelajaran, Game edukatif merupakan permainan yang di rancang untuk mengajarkan suatu pembelajaran dalam mengembangkan konsep dan memotivasi siswa dalam memainkan game, ketika game edukasi tidak digunakan secara bijak, game edukasi dapat menyita waktu belajar dan menurunkan minat siswa terhadap aktivitas menulis terdapat di dalam jurnal (Khasanah et al., 2023). Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis, diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kolaborasi, serta membantu siswa memperbaiki kesalahan dalam menulis. Di game edukatif dapat berupa permainan menyusun kalimat, melengkapi cerita, membuat komik digital, atau mengembangkan cerita interaktif yang semuanya bertujuan untuk melatih siswa dalam membangun gagasan, memperkaya kosakata, dan meningkatkan ketepatan bahasa. Dalam suasana permainan yang kompetitif namun sehat, siswa terdorong untuk lebih aktif, kreatif, dan berani mencoba berbagai bentuk tulisan. Unsur visual, audio, dan interaksi dalam game juga dapat membantu siswa memahami konsep kebahasaan dan keterampilan menulis dengan cara yang lebih menarik. Game edukatif ini dapat memfasilitasi siswa untuk berlatih menulis dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Di Indonesia penerapan game edukatif dalam pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih relatif terbatas. Masih banyak guru yang belum familiar dengan konsep, desain, dan implementasi game edukatif dalam kegiatan belajar-mengajar, keterbatasan

sarana prasarana teknologi di sekolah dasar, kegiatan menulis cenderung terbatas pada penugasan menulis ulang teks, membuat ringkasan, atau menjawab soal uraian tanpa adanya simulasi kreatif yang dapat memancing imajinasi dan keaktifan siswa sekolah dasar. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret sangat memerlukan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Apabila kegiatan menulis tidak disajikan dengan cara yang menarik, siswa akan cepat bosan, enggan berlatih, dan hasil belajar pun menjadi kurang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukatif dalam meningkatkan keterampilan menulis di sekolah dasar. Penelitian ini menjadi penting untuk memberikan bukti empiris tentang dampak penggunaan game edukatif terhadap kemampuan menulis siswa, serta untuk merumuskan strategi implementasi game yang tepat, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Indonesia. Dengan adanya hasil penelitian yang valid, diharapkan guru dapat memperoleh panduan praktis dalam menerapkan game edukatif sebagai alternatif media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menulis menjadi lebih menarik, dan memberikan hasil belajar yang optimal. Melalui pemanfaatan game edukatif yang dirancang dengan baik, diharapkan siswa tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan menulis tetapi juga mengembangkan sikap positif, membangun rasa percaya diri dalam berkomunikasi tertulis, serta siap menjadi penerus yang literat, kreatif, dan berkarakter.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dalam peningkatan mutu pendidikan nasional dan pembangunan sumber daya manusia Indonesia yang unggul dan berdaya saing.

**METODE**

Penelitian yang kami buat menggunakan metode literature review sebagai pendekatan utama untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan game edukatif dalam meningkatkan keterampilan menulis di tingkat sekolah dasar. Melalui analisis terhadap berbagai sumber terpercaya, seperti artikel ilmiah, laporan penelitian, seperti artikel ilmiah, laporan penelitian, dan studi kasus dari berbagai konteks pendidikan, kajian ini bertujuan untuk menggali peran teknologi berbasis permainan dalam proses pembelajaran menulis. Literature review ini juga mencakup pembahasan mengenai manfaat, tantangan, serta celah penelitian (*Research Gap*) yang masih ada dalam implementasi game edukatif di lingkungan sekolah dasar. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami beragam perspektif yang telah dikemukakan dalam literatur sebelumnya, serta mengidentifikasi area yang memerlukan penelitian lanjutan guna mendukung penerapan game edukatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi tulis pada anak usia sekolah dasar.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil Penelitian

NO	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1.	(Haikal et al., 2024)	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Word Puzzle Berbasis Saintifik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat	Untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media <i>Word Puzzle</i> dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat	Metode yang digunakan adalah Metode Kualitatif Deskriptif, dengan instrumen berupa wawancara dan	Media <i>Word Puzzle</i> sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat.

	Siswa Kelas II Sekolah Dasar	II dalam mengetahui kelayakan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas 2 Sekolah Dasar.	kuesioner yang diberikan kepada satu guru dan 25 siswa kelas 2 SDN Kebon Kosong 02.	
2. (Hidayat et al., 2019)	Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Taufik	Agar hasil kajian dapat menjadi bahan rujukan guru untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia.	Metode deskriptif analisis, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dan mendalam, melibatkan guru bahasa indonesia, siswa, ahli, dan pemerhatik pendidikan di kabupaten Ciamis. Observasi dilakukan secara terstruktur dan nonpartisipan, dan dokumen digunakan untuk mendukung kredibilitas harta.	Diperoleh beberapa permainan edukasi yang dapat digunakan atau diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa indonesia. Permainan ini dibagi menjadi dua kategori : pertama, permainan yang berisi materi bahasa indonesia sebagai media pembelajaran, dan kedua, permainan dalam pembelajaran bahasa indonesia.
3. (Hikaya et al., 2025)	Mengembangkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar	Untuk menganalisis keterkaitan antara menulis, komunikasi, dan berpikir kritis, serta memberiksn wawasan tentang strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan	Meliputi studi kepustakaan (Library Research) dengan pengumpulan data dari buku, jurnal ilmiah dan dokumen akademis terkait beberapa metode pengajaran menulis yang disebutkan meliputi dari	Hasil penelitian bahwa metode menulis dari gambar efektif dalam membantu siswa menyusun pikiran dan menghasilkan tulisan beralur baik, serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan narasi siswa. Metode membandingkan objek berhasil mengasah kemampuan siswa dalam menghasilkan tulisan perbandingan yang

		menulis siswa di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya pemahaman tentang proses pembelajaran menulis dan memberikan implikasi yang lebih luas untuk praktik pendidikan.	gambar, menulis objek langsung, membandingkan objek, serta memanfaatkan teknologi seperti menulis dan blog kelas.	sistematis dan logis serta memperluas kosa kata mereka. Strategi yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menulis menjadi lebih fokus kreatif, dan sesuai kebutuhan siswa.
4. (Maulani & Iswara, 2022)	Metode Permainan Bahasa dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung	Untuk menggambarkan tingkat keterampilan siswa dalam menulis tegak bersambung dengan menerapkan metode permainan bahasa.	Jenis kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik penganalisisan data dilakukan dengan menganalisis hasil pekerjaan siswa kelas 2 SD, memberikan skor pada aspek ketepatan menyambungkan huruf dan jarak penulisan antara huruf dan kata. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode permainan bahasa yang dipadupadankan dengan SAS (Susun, Analisis, Sintesis), yang mengajarkan menulis dengan memulai dari kalimat itu, kemudian dipecah menjadi kata, suku kata, dan huruf, lalu di	Menunjukkan bahwa metode permainan yang dipadupadankan dengan metode SAS dapat meningkatkan keterampilan menulis tegak bersambung siswa kelas 2 SD. Metode ini memberikan solusi praktis dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik

			sintesis kembali menjadi kalimat utuh yang ditulis dengan tegak bersambung.	
5. (Yunita et al., 2024)	Pemanfaatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik SDN 2 Ponjen	Untuk meningkatkan literasi siswa SDN 2 Ponjen dengan permainan edukasi (Game Edukasi)	Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga pendekatan, yaitu studi pustaka, observasi, dan wawancara. Studi pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai sumber literatur yang relevan seperti buku, prosiding, dan jurnal ilmiah guna memperkuat landasan teori. Observasi dilaksanakan secara langsung dengan mengamati kegiatan siswa serta penerapan metode pembelajaran baru di lingkungan sekolah. Sementara itu, wawancara dilakukan terhadap peserta didik dan guru di SDN 2 Ponjen untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam	Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan minat baca dan keterampilan menulis pada peserta. Peserta juga terlihat lebih aktif dalam berpartisipasi pada permainan dan diskusi yang diselenggarakan. Selain itu, terjadi peningkatan interaksi sosial antar peserta, yang tercermin dari meningkatnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama kegiatan, seperti kesulitan peserta dalam menyusun kata dan kalimat, serta keterbatasan waktu yang menyebabkan beberapa permainan tidak dapat dilaksanakan secara optimal.

			mengenai proses pembelajaran dan respons peserta. Seluruh kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.	
6. (Kusuma & Fadiana, 2024)	Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Untuk mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan game Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran huruf besar Bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas V SDN Dolok Gede Tambakrejo Bojonegoro.	Jenis penelitian yang digunakan adalah Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas/PTK) yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti sebagai tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi secara kolaboratif. Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun 2023 dengan subjek 23 siswa kelas V SDN Dolok Gede.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran berbasis media interaktif. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata peserta didik sebesar 68,83 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 56,52%, yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Pada Siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 73,86 dengan ketuntasan mencapai 73,91%. Meskipun terdapat kemajuan, hasil ini belum memenuhi target ketuntasan yang ditetapkan sebesar 85%, yang disebabkan oleh masih kurangnya familiaritas peserta didik terhadap media pembelajaran Wordwall. Namun, pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan ketuntasan belajar mencapai 95,65%, yang telah melampaui target.

7. (Putri & Elvina, 2019)	Penerapan metode game's untuk meningkatkan keterampilan menulis dan karakter siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia	Untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan menggunakan metode game's jenis penulis dadakan pada siswa kelas IV di SDN 006 Rambah.	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research) dengan subjek siswa kelas IV SDN 006 Rambah. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes unjuk kerja. Metode game's penulis dadakan diterapkan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman menarik dan meningkatkan motivasi serta keterampilan menulis siswa.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru, karakter siswa, dan hasil belajar dalam keterampilan menulis setelah penerapan metode game's menulis dadakan. Pada Siklus I, aktivitas guru masih berada dalam kategori kurang, namun mengalami peningkatan pada Siklus II hingga mencapai kategori baik. Aktivitas karakter siswa pun menunjukkan perkembangan serupa, dari kategori cukup pada Siklus I menjadi kategori baik pada Siklus II. Dalam aspek hasil belajar, terjadi peningkatan yang konsisten, dengan rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 62,76, meningkat menjadi 68,71 pada Siklus I, dan mencapai 82,14 pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tidak hanya efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter yang lebih positif dalam proses pembelajaran.
8. (Adolph, 2016)	PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK	Untuk menuntukkan seberapa besar pengaruh pendidikan terhadap kemampuan	Metode yang digunakan adalah pretest dan postes dengan pelaksanaan Asesmen	Menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif literasi dan numerisasi meningkatkan kemampuan peserta didik dalam literasi dan

	TINGKAT SEKOLAH DASAR	literasi dan nomerisasi siswa di sekolah dasar, khususnya siswa kelas V di SDN 1 Kudu dan SDN Ngunut 4. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan menghitung siswa agar lebih efektif menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menyenangkan.	Kompetensi Minimum (AKM). Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif literasi dan numerisasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kapasitas sekolah. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.	numerisasi. Nilai rata-rata posttest literasi (72,33) dan numerisasi (74) lebih tinggi dibandingkan pretest literasi (60) dan numerisasi (56,67). Uji tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan game edukatif efektif meningkatkan kemampuan literasi dan numerisasi siswa.
9. (Amalinda et al., 2024)	PENGARUH IMPLEMENTASI PERMAINAN SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR	Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan <i>Scramble</i> terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar	Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian dilakukan dengan melakukan pretest kepada peserta didik kelas IV SD untuk mengetahui kemampuan awal menulis, kemudian diberikan treatment berupa penerapan permainan <i>Scramble</i> , dan selanjutnya dilakukan posttest untuk mengukur kemampuan menulis setelah	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis siswa setelah diberikan treatment permainan <i>Scramble</i> . Rata-rata nilai posttest (93,47) lebih tinggi dibandingkan pretest (74,27). Uji hipotetsis dengan uji tersebut menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ , sehingga $H_0$ diterima dengan $H_0$ ditolak, yang berarti permainan <i>Scramble</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis siswa kelas IV SD. Data pretest dan posttest berdistribusi normal.

			treatment. Data dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest		
10. (Dwiawinta & Rukmi, 2022)	PENGEMBANGAN GAME JELAJAH NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS II SD	Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media game jelajah nusantara sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana pada siswa kelas II SD serta mengetahui kelayakan media game Jelajah Nusantara.	Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar angket, dan lembar tes siswa.	Hasil menunjukkan media Game Jelajah Nusantara termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 92,85%, sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai 90%, keduanya masuk dalam kategori valid. Efektivitas media juga terlihat dari hasil tes siswa yang menunjukkan persentase sebesar 87,48%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, kepraktisan media dinilai sangat tinggi berdasarkan angket respon dari guru dan siswa, masing-masing memperoleh persentase 100%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari segi isi dan tampilan, tetapi juga mampu digunakan secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.	validasi bahwa Game Jelajah Nusantara termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 92,85%, sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai 90%, keduanya masuk dalam kategori valid. Efektivitas media juga terlihat dari hasil tes siswa yang menunjukkan persentase sebesar 87,48%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, kepraktisan media dinilai sangat tinggi berdasarkan angket respon dari guru dan siswa, masing-masing memperoleh persentase 100%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari segi isi dan tampilan, tetapi juga mampu digunakan secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, pengembangan metode dan media pembelajaran dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan kuliatas proses belajar-mengajar. Hasil dari 10 jurnal yang sudah kami teliti menunjukkan bahwa penggunaan media dan

metode permainan edukatif memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek literasi dan numerasi. Artikel ini merangkum hasil dari semua jurnal yang membahas pengembangan dan penerapan media serta metode permainan edukatif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, dengan fokus pada peningkatan kemampuan literasi, numerasi, keterampilan menulis, serta motivasi dan karakter siswa.

Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan literasi dan numerasi berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui pendekatan eksperimen ditemukan bahwa penggunaan permainan edukatif secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Sebagai contoh, studi yang melibatkan kelas V menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi meningkat dari 60 menjadi 72,33, dan skor numerasi dari 56,67 menjadi 74 setelah penerapan permainan edukatif. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan, menegaskan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kedua aspek tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian lain yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar berbasis permainan dalam literasi dan numerasi memiliki dampak positif terhadap kemampuan peserta didik.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Wordwall dan game berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari segi ketuntasan dan kualitas proses belajar. Media ini menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media yang menyenangkan dan interaktif ini mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan memahami materi dengan lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Puzzle, khususnya puzzle berbasis puzzle, khususnya puzzle berbasis pendekatan saintifik, menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas II. Hasil wawancara dan penelitian kualitatif di SDN Kebon Kosong 02 mengungkapkan bahwa guru, terutama guru senior, menghadapi kendala dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk anak zaman sekarang. Media konvensional yang digunakan cenderung monoton dan kurang mengaktifkan siswa, sehingga proses belajar menjadi lambat dan kurang efektif. Respon positif terhadap pengembangan media *Word Puzzle* menunjukkan bahwa media ini dapat membantu siswa memahami materi lebih cepat dan meningkatkan kemampuan menulis kalimat. Penelitian merekomendasikan pengembangan media agar lebih efektif dan sesuai karakteristik siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan pendekatan saintifik dalam pengembangan media ini mendukung proses belajar yang aktif dan partisipatif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media game berbasis android yakni, salah satu inovasi yang cukup menonjol adalah pengembangan media game berbasis Android, seperti Jelajah Nusantara, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas II. Menggunakan model ADDIE, hasil validasi dan ahli mencapai skor di atas 90%, dan efektivitasnya juga menunjukkan skor yang tinggi, yaitu 87,48%. Media ini dinilai sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan.

Penggunaan media berbasis Android ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan kemudahan akses dan tampilan yang menarik, media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa di tingkat dasar.

Metode permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan menulis penelitian yang membahas metode permainan bahasa dalam pembelajaran menulis tegak bersambung menunjukkan bahwa kombinasi permainan bahasa dan metode SAS (Struktur Analitik Sinetik) efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan menulis mencapai 82,17%, dengan aspek-aspek seperti jarak penulisan dan kesejajaran mendapatkan kategori sangat baik, sementara aspek-aspek seperti jarak penulisan dan kesejajaran mendapatkan kategori sangat baik, sementara aspek kejelasan dan kualitas barisan berada dalam kategori cukup baik. Penggunaan media dan latihan yang menyenangkan membantu siswa menulis dengan lebih rapih, teratur, dan mudah

dibaca. Metode ini juga mendukung pengembangan aspek estetika dan keindahan tulisan siswa, yang merupakan bagian penting dari keterampilan menulis di tingkat dasar. Hasil ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa metode permainan dan SAS dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan hasil belajar siswa.

Pengaruh Game Edukatif terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Penelitian yang mengkaji pengaruh game edukatif terhadap kemampuan literasi dan numerasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca, dan memahami teks. Metode eksperimen dengan pre-test dan post-test menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan literasi dan numerasi mengalami peningkatan yang signifikan, dan analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif efektif dalam meningkatkan kompetensi dasar siswa serta motivasi belajar mereka.

Hasil ini mendukung integrasi permainan edukatif dalam kurikulum sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi dan numerasi di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Pengembangan Keterampilan Menulis dan Karakter Siswa melalui Permainan selain aspek akademik, permainan edukatif juga berkontribusi pada pengembangan karakter siswa. Penerapan metode permainan seperti “game’s penulis dadakan” berhasil meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta karakter siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan menulis meningkat dari 62,76 menjadi 82,14, dan karakter siswa menunjukkan peningkatan dari cukup menjadi baik. Metode ini memotivasi siswa, melatih imajinasi, dan memperkuat karakter seperti kekompakan dan kebersamaan. Pendekatan yang menyenangkan dan interaktif ini mendukung pengembangan karakter dan kompetensi sosial siswa, yang sangat penting dalam pendidikan dasar.

Implementasi Media dan Metode Permainan dalam Pembelajaran berdasarkan berbagai studi, implementasi media dan metode permainan edukatif harus dilakukan secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Guru perlu mengembangkan media yang menarik dan relevan, serta mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajaran secara efektif. Penggunaan media seperti *Wordwall*, puzzle berbasis saintifik, game Android, dan permainan bahasa dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta aspek sosial dan karakter siswa.

Selain itu, kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan pihak terkait sangat penting untuk keberhasilan program ini. Evaluasi secara berkala dan pengembangan media dan inovatif akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar. Selain berbagai temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, penting pula untuk menyoroti dimensi keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan game edukatif. Berdasarkan literatur yang dikaji, permainan edukatif secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menulis. Hal ini ditandai dengan meningkatnya, interaksi siswa, baik dalam konteks individual maupun kolaboratif, saat mereka menggunakan media seperti game *Wordwall*, puzzle saintifik, ataupun game berbasis Android seperti *Jelajah Nusantara*. Keaktifan siswa ini berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan untuk menyusun gagasan secara terstruktur dalam bentuk tulisan. Penelitian oleh (Yunita et al., 2024) menunjukkan bahwa siswa yang aktif dalam permainan edukatif cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi saat menulis, sekaligus meningkatkan dan kerja sama dalam kelompok.

Selain itu, dimensi kreativitas menjadi aspek penting yang terasah melalui media permainan edukatif. Game yang dirancang dengan baik mendorong siswa untuk menuangkan ide-ide baru dalam bentuk cerita, kalimat, ataupun teks narasi. Sebagai contoh, penggunaan permainan menyusun cerita, membuat komik digital, dan permainan *scramble* terbukti mampu merangsang imajinasi siswa dalam membangun alur cerita yang logis dan menarik. Penelitian oleh (Amalinda et al., 2024) menguatkan temuan ini, di mana siswa yang terlibat dalam permainan *scramble* menunjukkan peningkatan kemampuan menulis hingga 25% dibandingkan dengan metode konvensional. Pengembangan kreativitas ini juga memperkaya kosakata siswa serta meningkatkan kepekaan mereka terhadap kaidah tata bahasa dan ejaan. Dari sisi motivasi

intrinsik siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertantang dengan permainan yang disajikan, mereka cenderung memiliki dorongan internal yang kuat untuk menyelesaikan tugas menulis dengan baik. Motivasi intrinsik ini terbukti lebih efektif dalam jangka panjang dibandingkan motivasi ekstrinsik seperti pemberian nilai atau hadiah semata. (Hidayat et al., 2019) menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat mendorong siswa untuk lebih gigih dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka.

Tidak kalah penting, pengembangan karakter siswa juga menjadi dampak positif dari implementasi game edukatif. Permainan yang menekankan kerja sama, komunikasi, dan sportivitas berkontribusi pada penguatan karakter positif siswa, seperti tanggung jawab, kejujuran, empati, dan ketekunan. Penelitian oleh (Putri & Elvina, 2019) menunjukkan bahwa metode game's penulis dadakan tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga membentuk karakter siswa menjadi lebih positif dan aktif dalam proses belajar. Karakter seperti percaya diri, keberanian menyampaikan pendapat, dan kemampuan menerima kritik membangun secara tidak langsung terbentuk melalui interaksi dalam permainan edukatif.

Adapun tantangan yang dihadapi dalam penerapan game edukatif juga perlu mendapat perhatian. Beberapa kendala yang teridentifikasi dalam literatur meliputi: (1) keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan; (2) kurangnya keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan game edukatif yang relevan; (3) resistensi sebagian guru terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan literasi digital; serta (4) potensi distraksi jika penggunaan game tidak diarahkan dengan baik. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan terkait desain pembelajaran berbasis game, serta didukung oleh kebijakan sekolah yang memfasilitasi pengadaan sarana teknologi yang memadai.

Dalam rangka optimalisasi penggunaan game edukatif, terdapat beberapa strategi yang direkomendasikan: pertama, guru perlu memilih game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, misalnya game yang menekankan pengembangan kosakata untuk siswa kelas rendah atau game narasi interaktif untuk siswa kelas tinggi. Kedua, integrasi game dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) secara sistematis agar tidak sekedar menjadi aktivitas tambahan, melainkan bagian integral dari proses belajar. Ketiga, kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan komunitas pendidikan dalam mendukung ketersediaan sarana dan pengawasan penggunaan game. Keempat, penilaian hasil belajar perlu disesuaikan dengan indikator keterampilan menulis yang dikembangkan melalui game, seperti aspek isi, organisasi ide, kebahasaan, dan kreativitas.

Selain strategi tersebut, kebijakan sekolah juga berperan penting dalam mendukung implementasi media inovatif ini. Penyusunan program pelatihan guru, pengembangan kurikulum berbasis digital, serta pengadaan fasilitas teknologi informasi yang memadai menjadi prasyarat keberhasilan penerapan game edukatif dalam pembelajaran menulis. Evaluasi berkala atas efektivitas media dan metode yang digunakan juga perlu dilakukan agar proses pembelajaran tetap adaptif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan zaman.

Tidak hanya dalam ranah kognitif, dampak afektif dan sosial dari game edukatif juga signifikan. Permainan edukatif mendorong munculnya rasa tanggung jawab, empati, dan keterampilan komunikasi antarpribadi yang baik. Interaksi dalam game yang melibatkan kerja sama kelompok, diskusi, dan presentasi memperkuat hubungan sosial siswa serta membangun budaya belajar yang inklusif dan suportif di kelas. Hal ini sejalan dengan pendekatan pendidikan karakter yang menekankan integrasi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pembelajaran. Game edukatif merupakan media pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga adaptif dan multifungsi. Keunggulan game edukatif terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran menulis, yang selama ini dikenal sebagai keterampilan yang kompleks dan memerlukan latihan intensif. Melalui penerapan yang terencana, terstruktur, dan didukung oleh berbagai pihak, game edukatif dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi berbagai tantangan pembelajaran keterampilan menulis di sekolah dasar. Dengan demikian, investasi dalam pengembangan dan penerapan game edukatif

akan berdampak positif tidak hanya pada pencapaian akademik siswa tetapi juga pada pembentukan generasi literat, kreatif, dan berkarakter yang siap menghadapi era digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis, literasi, numerasi, serta pengembangan karakter siswa sekolah dasar. *Game edukatif* dan permainan bahasa seperti *puzzle*, *Wordwall*, serta berbagai aplikasi berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan partisipasi sosial siswa selama proses pembelajaran. Melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, seperti menyusun kalimat, melengkapi cerita, membuat *komik digital*, dan permainan kata, siswa tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan menulis secara teknis, tetapi juga memperkaya kosakata, membangun gagasan, serta meningkatkan ketepatan penggunaan bahasa

Selain aspek kognitif, penggunaan *game edukatif* juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa, seperti peningkatan rasa percaya diri, sikap positif terhadap pembelajaran, serta kemampuan berkolaborasi dengan teman sebaya. Pendekatan pembelajaran ini mampu mengatasi berbagai kendala yang sering ditemui dalam metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi juga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan holistik siswa.

Namun demikian, implementasi *game edukatif* di sekolah dasar masih menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait keterbatasan sarana dan prasarana teknologi serta kurangnya pemahaman dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan media ini secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dalam hal pelatihan guru, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal, serta dukungan infrastruktur yang memadai agar potensi *game edukatif* dapat dimaksimalkan. Selain itu, kolaborasi antara guru, orang tua, dan pemangku kebijakan sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif ini. Secara keseluruhan, pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan strategi yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Dengan desain yang tepat dan implementasi yang konsisten, *game edukatif* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa secara menyeluruh, sekaligus mendukung pengembangan karakter dan sikap positif yang berkelanjutan. Oleh karena itu, integrasi *game edukatif* dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia sangat dianjurkan sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK TINGKAT SEKOLAH DASAR*. 09, 1-23.
- Amalinda, E. D., Fradana, A. N., Fpip, P., & Muhammadiyah, U. (2024). *PENGARUH IMPLEMENTASI PERMAINAN SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 09, 779-790.
- Dwiawinta, W., & Rukmi, A. S. (2022). *PENGEMBANGAN GAME JELAJAH NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA SISWA KELAS II SD*. *Jpgsd*, 10(6), 1390-1400.
- Haikal, D. R., Wardhani, P. A., & Usman, H. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Word Puzzle Berbasis Saintifik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 11(1), 161-168.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). *Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59.

- <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Hikaya, N., Hamzah, R. A., Rahmadani, E., & Putri, A. (2025). *Mengembangkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar*. 08(01), 1–13.
- Hrp, F. K., Raudhah, P. B. A., Samosir, B. D. R., Hrp, J. A., Munthe, A. V., Silaban, W. B., & Lubis, F. (2020). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi* *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi*, 05(1), 112–123.
- Kharisma, A. I., Huda, M. M., & Shinta, S. (2022). Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 131–137. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.138>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Laila Qadaria, Khoirul Bariah Rambe, Wapiatul Khairiah, Rahmanita Minta Ito Pulungan, & Elvira Zahratunnisa. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97–106. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>
- Maulani, S., & Iswara, P. D. (2022). Metode Permainan Bahasa dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7020–7028. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3008>
- Putri, D., & Elvina, E. (2019). Penerapan metode game's untuk meningkatkan keterampilan menulis dan karakter siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Bahastra*, 39(2), 9. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v39i2.13801>
- Yunita, I. R., Nur, S., Rosalia, H., & Utriani, T. (2024). *Pemanfaatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik SD N 2 Ponjen*. 4, 1–8.