



Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Alat Pembelajaran di SD/MI

Nurul Mahruzah Yulia¹, Dwi Setya Ningsih², Eri Latri Cahyani³, Lailatul Khamidah⁴, Umul Latifah⁵, Siti Diajeng Meva Maulandari⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

Email : nurulmahruzah@unugiri.ac.id¹, fiapadas4@gmail.com², ericahyani643@gmail.com³, amidah676@gmail.com⁴, umull199@gmail.com⁵, maulandari01@gmail.com⁶

Article Info

Article history:

Received July 03, 2025

Revised July 18, 2025

Accepted July 23, 2025

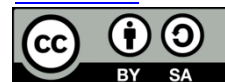
Keywords:

Educational Games,
Effectiveness of Educational
Games

ABSTRACT

Educational games are used as a learning tool at the elementary school/Islamic elementary school level with the aim of improving the quality of learning in accordance with the objectives of the Merdeka Curriculum. The use of educational games in Indonesian language learning is analyzed through the literature review method. The results of the study show that the literature review method is able to identify improvements in various student skills through the application of educational games as a learning tool. In addition, educational games can foster students' enthusiasm for learning so that learning activities become more effective and enjoyable.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 03, 2025

Revised July 18, 2025

Accepted July 23, 2025

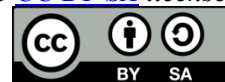
Kata Kunci:

Permainan Edukatif, Efektifitas
Permainan Edukatif

ABSTRAK

Permainan edukatif digunakan sebagai alat pembelajaran di jenjang SD/MI dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dianalisis melalui metode literature review. Hasil kajian menunjukkan bahwa metode literature review mampu mengidentifikasi peningkatan berbagai keterampilan siswa melalui penerapan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran. Selain itu, permainan edukatif dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nurul Mahruzah Yulia

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

E-mail: nurulmahruzah@unugiri.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sadar oleh individu yang telah direncanakan untuk menciptakan proses belajar yang efisien serta inovatif. Pada dasarnya, pendidikan terdiri dari interaksi antara elemen-elemen penting untuk meraih tujuan yang ditetapkan. Pemilihan metode dalam pembelajaran harus dilakukan dengan tepat. Metode yang efektif dan inovatif dapat mendorong peningkatan kreativitas dalam berbagai keterampilan yang ingin dicapai melalui pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan



penting, karena dapat memberikan dampak positif serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik dan efektif.

Sekolah Dasar berfungsi sebagai fondasi awal dalam membangun keterampilan berbahasa siswa. Sangat penting bagi para pendidik untuk menerapkan strategi yang sesuai dengan materi ajar. Banyak pendekatan yang bisa diterapkan dalam alat pembelajaran, termasuk integrasi teknologi di dalamnya. Untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif, dan berorientasi pada keberhasilan kegiatan, beberapa upaya perlu dilakukan. Salah satu metode pembelajaran yang sangat menarik adalah dengan menggunakan permainan edukatif. Permainan ini mampu memberikan pengalaman interaktif dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi dengan lingkungan, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Keberhasilan dalam pembelajaran bisa diukur dari perubahan perilaku siswa (pengetahuan, kemampuan, dan sikap positif) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan media yang kurang sesuai dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Media adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu menyampaikan informasi yang dipresentasikan oleh guru kepada siswa. Sementara itu, definisi media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan oleh pendidik untuk meningkatkan efektivitas dan inovasi dalam aktivitas belajar. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan sangat cepat. Saat ini, pendidikan berada di era revolusi industri 4. 0. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah membawa banyak manfaat signifikan yang meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kualitas pendidikan. Penggunaan media berbasis teknologi memerlukan beberapa teknik agar bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan permainan edukasi dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan berbahasa Indonesia siswa di tingkat SD/MI.

METODE PENELITIAN

Kajian ini disusun menggunakan metode tinjauan pustaka, yang lebih dikenal sebagai literature review, yang diambil dari buku-buku, hasil studi, jurnal, dan artikel yang relevan dengan penilaian dalam pendidikan dan pembelajaran. Pencarian dilakukan di dalam database dimulai sejak bulan Mei 2025. Jurnal yang dianalisis menggunakan bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dengan jangkauan publikasi dalam 10 tahun terakhir. Melalui penelitian pustaka ini, data yang diperoleh bergantung pada teori-teori dari berbagai sumber bacaan dan penelitian yang telah dilakukan oleh sejumlah peneliti.

Pencarian jurnal dilaksanakan di database elektronik dengan referensi dari beberapa laporan penelitian yang ada di Google Scholar. Istilah pencarian yang diterapkan untuk menemukan jurnal adalah “permainan edukatif, efektivitas permainan edukatif.”

Kriteria jurnal yang diterapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Membahas mengenai efektivitas penggunaan permainan edukatif mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai alat pembelajaran di SD/MI.
- b. Tahun publikasi tidak lebih dari 10 tahun terakhir.
- c. Terdapat hasil yang terdapat dalam jurnal.
- d. Memiliki referensi yang baik.



Jurnal yang ditemukan di database mesin pencari kemudian diunduh dan diseleksi. Proses seleksi dilakukan dengan membaca ringkasan terlebih dahulu. Ringkasan yang tidak memenuhi kriteria dibuang. Selanjutnya, jurnal yang sesuai dengan kriteria dibaca secara detail untuk menilai apakah jurnal tersebut masih layak digunakan. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan cara meneliti berbagai sumber referensi dari beberapa penelitian sebelumnya, baik dari jurnal nasional maupun internasional yang dijadikan dasar teori. Peneliti menganalisis, membandingkan, hingga menarik kesimpulan mengenai topik-topik yang terkait dengan judul penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Usaha guru dalam mendidik siswa adalah elemen yang sangat krusial untuk suksesnya tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Maka dari itu, pemilihan beraneka metode, strategi, pendekatan, dan teknik pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Sasaran dari metode pembelajaran yang bersifat bermain adalah peningkatan hasil belajar akademik siswa, agar siswa dapat menerima berbagai perbedaan dari teman-temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

A. Definisi Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) merupakan perangkat yang dipakai oleh anak-anak untuk beraktivitas sambil mendapatkan pengetahuan, di mana alat dan aktivitas bermain tersebut adalah media pembelajaran yang menyenangkan. APE mencakup berbagai benda atau alat yang digunakan untuk bermain dan memiliki unsur pendidikan yang dapat merangsang pengembangan kemampuan otak secara menyeluruh. Menurut definisi, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang secara khusus dibuat untuk tujuan pendidikan (Mayke Sugianto, 1995). Menurut PADU, Depdiknas Direktorat (2003), alat permainan edukatif didefinisikan sebagai semua benda atau alat yang bisa digunakan untuk bermain dan mengandung nilai pendidikan sehingga dapat meningkatkan berbagai kemampuan anak.

Berikut ini adalah beberapa definisi alat permainan edukatif dari para ahli:

1. Berdasarkan pendapat Mayke Sugianto, dalam karya Badru Zaman dan lainnya (2007: 63), alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang dirancang dengan tujuan khusus untuk pendidikan.
2. Adams (1975) menjelaskan bahwa permainan edukatif mencakup semua jenis permainan yang dibuat untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pembelajaran kepada pemain, baik itu permainan tradisional maupun modern yang memuat unsur pendidikan dan pengajaran. Dengan demikian, permainan yang diberi tujuan untuk menyampaikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, seperti mengembangkan kerjasama, semangat, dan gotong royong, dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif karena permainan tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang bersifat kognitif dan afektif (Adams, 1975). Oleh karena itu, tidak menjadi masalah apakah permainan tersebut adalah karya yang baru dibuat untuk pendidikan atau permainan lama yang diadaptasi untuk tujuan pendidikan.

**B. Keuntungan Permainan Edukatif Dalam Proses Pengajaran****1. Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas**

Permainan edukatif mampu mendorong pertumbuhan kecerdasan anak dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak dapat menjelajahi, menggunakan daya imajinasi, dan berpikir kreatif saat bermain. Ini menunjang perkembangan pola pikir dan kreativitas siswa secara maksimal.

2. Melatih Konsentrasi dan Fokus Belajar Melalui permainan edukatif

Anak-anak diajarkan untuk fokus dan memperhatikan tugas yang diberikan, seperti saat menyusun puzzle atau menghadapi tantangan dalam permainan. Aktivitas yang menyenangkan ini membuat anak lebih aktif dan berkonsentrasi dalam proses belajar.

3. Mengembangkan Keterampilan Motorik dan Sensorik

Permainan edukatif merangsang kemampuan motorik halus dan kasar anak, seperti meraba, memegang, menggerakkan, dan berkoordinasi dengan teman. Ini mendukung aspek fisik dan sensorik yang sangat penting untuk pertumbuhan anak.

4. Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Emosional

Permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi, kerjasama, serta rasa percaya diri anak. Anak belajar untuk berbagi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan cara yang positif di lingkungan belajar.

5. Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan

Dengan hadirnya permainan edukatif, suasana belajar menjadi lebih menarik sehingga tidak membosankan. Anak-anak merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena proses belajar dikemas dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

C. Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar

Penggunaan permainan edukatif untuk mempertinggi semangat belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar menunjukkan hasil yang signifikan berdasarkan penelitian. Studi yang dilakukan oleh Navvaro-Espinosa menyatakan bahwa permainan yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi para pelajar. Hal ini terlihat dari kenaikan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, bersamaan dengan peningkatan motivasi mereka untuk memperbaiki kemampuan berbicara dalam Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan permainan edukatif, proses pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di kalangan siswa SD/MI dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif, serta memberikan kesempatan untuk kemajuan dalam belajar Bahasa.

Signifikansi motivasi dalam belajar Bahasa Indonesia menunjukkan seberapa pentingnya permainan edukatif dalam hal ini. Penelitian yang dilakukan oleh Jusman menekankan bahwa permainan yang dipersiapkan khusus untuk pengajaran Bahasa bisa membangkitkan ketertarikan belajar siswa. Permainan edukatif bukan hanya membuat suasana pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk memperbaiki keterampilan berbicara mereka dalam Bahasa Indonesia. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan tidak membosankan, siswa mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi sehari-hari. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya bertujuan untuk menaikkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong penerapan Bahasa dalam kehidupan sehari-hari.



Dalam bidang pendidikan, terutama di sekolah dasar, pengembangan metode dan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan literasi dan numerasi menurut penelitian dengan pendekatan eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Misalnya, penelitian yang melibatkan kelas V mengungkapkan bahwa rata-rata skor literasi meningkat dari 60 menjadi 72,33, serta skor numerasi dari 56,67 meningkat menjadi 74 setelah implementasi permainan edukatif. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Wordwall dan permainan berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari segi pencapaian dan kualitas proses belajar. Media ini menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media yang menyenangkan dan interaktif ini mampu mendorong siswa untuk belajar dengan lebih bersungguh-sungguh dan memahami materi dengan lebih baik.

Temuan ini mendukung pentingnya integrasi permainan edukatif dalam kurikulum sebagai strategi efektif untuk meningkatkan literasi dan numerasi di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, kerjasama antara sekolah, guru, orang tua, dan pihak-pihak terkait sangat penting untuk keberhasilan program ini. Evaluasi rutin dan pengembangan media yang inovatif akan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran di tingkat dasar. Selain berbagai temuan yang telah dijelaskan sebelumnya, sangat penting juga untuk menekankan aspek keterlibatan aktif siswa dalam pemanfaatan permainan edukatif.

D. Pemanfaatan permainan edukatif dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

1. Penggunaan aplikasi word wall

Dalam proses belajar Bahasa Indonesia, Wordwall dapat dimanfaatkan untuk melatih berbagai kemampuan bahasa seperti mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Contohnya, siswa bisa menemukan informasi di dalam teks, menganalisis struktur teks, mengenali elemen kebahasaan, membedakan tipe-tipe teks, memperbaiki pemakaian bahasa, serta menyusun teks berdasarkan informasi yang mereka baca atau diskusikan. Semua kegiatan ini dapat disajikan dalam bentuk permainan yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa.

Sebuah penelitian di SDN Surojoyo menunjukkan bahwa penerapan Wordwall dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) meningkatkan keterlibatan siswa dari 54,16% sebelum siklus menjadi 83,33% di siklus kedua. Selain itu, Wordwall juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Bahasa Indonesia, termasuk dalam hal penggunaan tanda baca dan kosakata.

2. Permainan Tebak Kata

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan tebak kata dapat berfungsi sebagai pendekatan yang menarik untuk memperluas kosakata dan keterampilan komunikasi siswa secara interaktif. Melalui permainan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis dalam menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, sehingga melatih daya ingat, kreativitas, dan kemampuan berbicara mereka. Di samping itu, permainan tebak kata



juga mengundang partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan energik. Dengan cara ini, penggunaan permainan tebak kata tidak hanya mendukung penguasaan bahan ajar bahasa, tetapi juga membangun kepercayaan diri serta keterampilan sosial siswa dalam berkomunikasi.

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 45 Bengkalis, penerapan metode permainan tebak kata ternyata secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca dan mendengarkan siswa. Dengan menerapkan metode ini, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama proses belajar, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap isi bacaan dan informasi yang mereka dengar menjadi lebih baik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak kata tidak hanya memperkaya kosakata siswa, tetapi juga melatih kemampuan memahami teks secara keseluruhan, sehingga cara ini efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar.

3. Permainan Sambung Kata

Dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia, permainan sambung kata dapat menjadi pendekatan yang bermanfaat untuk meningkatkan kosakata dan keterampilan berbahasa siswa dengan cara yang menyenangkan. Dalam permainan ini, siswa dilatih untuk berpikir cepat, berkonsentrasi, serta merangsang kreativitas dalam menyusun kata-kata yang berkaitan satu sama lain. Selain itu, sambung kata juga encourage interaksi sosial dan kolaborasi antara siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih semarak. Melalui metode yang interaktif ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai materi bahasa, tetapi juga lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres 189 Kanite di Kabupaten Takalar menunjukkan bahwa penerapan permainan sambung kata berdampak signifikan terhadap keterampilan menulis puisi siswa. Dengan menggunakan metode ini, siswa tidak hanya mengalami perkembangan dalam penguasaan kosakata, tetapi juga dapat mengekspresikan kreativitas serta imajinasi mereka dalam menyusun puisi. Hasil kajian menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 25% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua, yang menandakan bahwa permainan sambung kata efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

4. Bermain peran (role play)

Bermain peran adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan berkomunikasi siswa dengan cara yang langsung dan interaktif. Dalam kegiatan ini, siswa dapat menghidupkan berbagai karakter atau situasi dalam cerita, sehingga mereka tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi, tetapi juga dapat mengasah kreativitas, meningkatkan kepercayaan diri, dan keterampilan sosial. Aktivitas bermain peran juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, menjadikan proses belajar Bahasa Indonesia lebih menarik dan berdampak bagi siswa SD/MI.

Penelitian mengenai penerapan metode bermain peran dalam pengajaran Bahasa Indonesia di SD/MI menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara siswa. Sebagai ilustrasi, studi tindakan kelas di SDN Sekarpuro Kabupaten Malang mengungkapkan bahwa rata-rata nilai siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia



meningkat dari 69,48 pada pra siklus menjadi 85,72 pada siklus kedua setelah penerapan metode ini. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga naik secara drastis dari 32% di pra siklus menjadi 92% pada siklus kedua. Metode ini berhasil menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani saat belajar.

KESIMPULAN

Aktivitas ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar para siswa. Hasil dari penelitian yang dibahas menunjukkan betapa pentingnya permainan edukatif dalam menyemangati minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, yang terlihat dari tingkat partisipasi yang lebih tinggi selama belajar. Selain itu, permainan yang berfokus pada bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek keterampilan berbicara, termasuk pengayaan kosakata, pemahaman konteks, dan peningkatan kemampuan berbicara dengan lancar. Interaksi yang muncul dari permainan edukatif juga sangat berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berbicara siswa, baik di lingkungan kelas maupun dalam percakapan sehari-hari.

Selanjutnya, permainan edukatif memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan komprehensif, mendukung setiap siswa dengan metode yang berbeda untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu. Ini menciptakan suasana belajar yang menghargai perbedaan dan memperkuat pendekatan yang berfokus pada siswa. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai untuk membantu siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal dengan judul “Efektivitas penggunaan permainan edukatif mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat pembelajaran di sd/mi” ini dengan baik dan tepat waktu.

Dalam penyusunan jurnal ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis tak lupa mengucapkan terimakasih kepada;

1. Nurul mahruzah yulia M.Pd. selaku dosen pengampu serta pembimbing mata kuliah teori dan strategi pembelajaranyang telah memberikan arahan dan motivasi .
2. Teman-teman yang telah memberi masukannya dan berpartisipasi dalam mengerjakan ini.
3. Pihak lain yang tidak bisa saya sebut namanya disini.

Namun tak lepas dari semua itu, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada jurnal ini. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, sehingga jurnal selanjutnya akan lebih baik lagi. Semoga dengan adanya jurnal ini pembaca dapat mengambil hikmah dan manfaatnya, serta akan memberikan inspirasi bagi para pembaca dan menambah wawasan pembaca. kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam penggunaan permainan



edukatif mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai alat pembelajaran. Semoga upaya ini dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan generasi yang lebih kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alakrash, H. M., & Abdul Razak, N. (2021). Technology-Based Language Learning: Investigation of Digital Technology and Digital Literacy. *Sustainability*, 13(21), 12304. <https://doi.org/10.3390/su132112304>
- Balakrishna, C. (2023). The Impact of In-Classroom Non-Digital Game-Based Learning Activities on Students Transitioning to Higher Education. *Education Sciences*, 13(4), 328. <https://doi.org/10.3390/educsci13040328>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Ediputra, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Pemahaman Membaca Dan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 45 Bengkalis The Effect of Using the Word Guessing Game Method on Reading and Listening Comprehension of Fourth-Grade Students at SDN 45 Bengkalis*. 4011–4020.
- Hendrawan, G. M., Nurmarina, D., Fadjar, M., Dasar, M. P., & Jakarta, U. M. (2025). *Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 2(April).
- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Ramlah, R., Akhir, M., & Syakur, A. (2024). Penerapan Permainan Sambung Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Inpres 189 Kanite di Kabupaten Takalar. *Journal on Education*, 6(4), 19911–19920. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6011>