

“Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Edukasi”

Fransisca Marcelina Da Costa¹, Ni Wayan Putu Dewi Dyantari², Familia Gading³

^{1 2 3} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, Indonesia

Author: fransiscamarcelina03@gmail.com

ABSTRAK

Permainan edukasi hadir sebagai hiburan sekaligus metode pembelajaran yang inovatif dalam sistem pendidikan yang terus berkembang. Sebagai upaya memahami peran permainan edukasi dalam menambah motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, artikel ini menyelidiki sejumlah studi kasus yang pernah dilakukan. Melalui analisis, artikel ini menemukan cara permainan digital dan non-digital digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Artikel ini menemukan bahwa strategi pembelajaran dalam permainan edukasi yang digunakan adalah (1) Media gambar dan pesan berantai, (2) Media kartu kuartet, (3) Permainan *kahoot*, (4) Permainan engklek, (5) Permainan congklak, (6) Permainan dam-daman, (7) Permainan cublak-cublak suweng, (8) Permainan kotak pos sastra, (9) Permainan *Educandy*, (10) Media *quiziz*, (11) Permainan BATASI, (12) Permainan ular tangga, (13) Permainan dende-dende, (14) Permainan susun kata.

Kata-kata kunci: Permainan edukasi; hasil belajar; motivasi; pendidikan.

Pendahuluan

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mempererat persatuan dan kesatuan di antara berbagai suku dan budaya yang ada di Indonesia. Bahasa digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari pendidikan, pemerintahan, hingga media massa, tetapi peran pentingnya sebagai alat komunikasi antar manusia tetap ada. Bahasa memainkan peran penting dalam komunikasi manusia; seseorang dapat menyampaikan pesan atau informasi melalui bahasa, baik lisan maupun tulis (Sukanadi, 2011).

Sejalan dengan pentingnya fungsi tersebut, sekolah memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Penguasaan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis serta pemahaman kosakata dan tata bahasa adalah tujuan pendidikan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia juga diarahkan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa dan sastra, sehingga siswa mampu menghargai warisan budaya sekaligus memperkuat identitas bangsa.

Proses pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas pembelajaran yang diterapkan (Sunbanu et al., 2019). Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong mereka untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Slavin, dalam Rosyada, 2025). Anak-anak belajar lebih baik dengan bermain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka (Piaget, dalam Rosyada, 2025).

Menurut perspektif ini, permainan edukasi dianggap sebagai metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pendidikan. (Rusman, 2013) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk lebih aktif. Metode ini menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif di mana siswa dapat menikmati waktu mereka sambil mempelajari pelajaran. Permainan edukasi juga dapat membantu siswa belajar keterampilan sosial, berpikir kritis, dan bekerja sama.

Penelitian baru-baru ini menunjukkan bahwa permainan edukasi dapat

mengembangkan pemahaman siswa tentang konsep dan keterampilan sosial. Di tengah lingkungan pendidikan yang semakin kompetitif, pendidik harus menemukan cara kreatif untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka belajar lebih baik. Melalui pemanfaatan daya tarik alami siswa terhadap permainan, permainan edukasi menawarkan solusi yang efektif untuk tantangan ini. Melalui menggunakan penelitian pustaka yang relevan, tujuan dari artikel ini adalah untuk membahas bagaimana permainan edukasi dapat membantu hasil belajar siswa. Pemahaman terhadap hubungan antara permainan edukasi dan hasil belajar memungkinkan guru mengembangkan metode pembelajaran yang lebih optimal dan menarik bagi siswa.

Metode

Berdasarkan latar belakang tersebut artikel ini menggunakan metode penelitian pustaka, yang melibatkan pengumpulan dan analisis berbagai sumber yang berkaitan dengan permainan edukasi dan hasil belajar siswa. Sumber yang digunakan termasuk artikel, jurnal, dan penelitian sebelumnya tentang bagaimana permainan memengaruhi pendidikan.

Kajian pustaka ini bertujuan untuk menyajikan bukti empiris yang mendukung permainan edukasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif dengan menganalisis berbagai sumber. Kajian ini diharapkan dapat memberi pendidik inspirasi untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan bermanfaat.

Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Permainan Edukasi

Permainan edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk mendidik atau meningkatkan wawasan siswa melalui pengalaman unik, menarik, menantang, dan menyenangkan. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar, dan diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih memuaskan. Ini adalah sumber pembelajaran yang menekankan proses sosial dan interaksi sosial terkait komunikasi pendidikan.

Permainan edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang menjadikannya penting untuk diterapkan di sekolah. Siswa tidak hanya akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar dengan elemen permainan, tetapi mereka juga akan belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permainan memiliki peran besar dalam pendidikan. Permainan ini

memiliki banyak fitur interaktif yang membuatnya tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga membantu Anda belajar keterampilan penting seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan kreatif. Selain itu, permainan ini dapat membantu anak-anak mempersiapkan diri mereka untuk menghadapi masa depan yang semakin rumit. (Sari, 2024).

2. Tabel Kajian Literatur

Tabel 1. Hasil Kajian Literatur Permainan Edukasi Sebagai Sarana Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

No	Nama Penulis	Judul	Tahun
1	(Puspitasari, et al., 2019)	Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan media gambar dan teknik pesan berantai dalam meningkatkan kemampuan menyimak Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar	2019
2	(Sulastri, et al., 2020)	Studi ini membahas pengaruh media kartu kuartet terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia	2020
3	(Sagala, et al., 2021)	Penelitian ini menelaah pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	2021
4	(Nurfitasari, 2022)	Kajian ini mengulas penggunaan permainan tradisional engklek sebagai media edukatif dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.	2022
5	(Hapsari, et al., 2022)	Penelitian ini memperkenalkan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan permainan tradisional congklak yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran.	2022
6	(Rahmadhani, et al., 2022)	Studi ini membahas modifikasi permainan tradisional dam-daman sebagai media pembelajaran teks prosedur dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.	2022
7	(Quarnianingrum, et al., 2022)	Penelitian ini mengkaji pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan permainan tradisional melalui media Cublak-Cublak Suweng.	2022

8	(Nadila, et al., 2022)	Studi ini membahas pengembangan permainan “Kotak Pos Sastra” sebagai sarana meningkatkan daya ingat dan pengetahuan bahasa serta sastra Indonesia.	2022
9	(Abidin, et al., 2022)	Penelitian ini mengkaji penerapan platform Educandy sebagai strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.	2022
10	(Muliya, 2022)	Studi ini meneliti efektivitas penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	2022
11	(Ardiana, et al., 2023)	Penelitian ini mengkaji permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI) sebagai hasil modifikasi permainan tradisional untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.	2023
12	(Mahirah, et al., 2024)	Studi ini membahas implementasi permainan ular tangga sebagai media inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa SMP.	2024
13	(Nur, et al., 2025)	Penelitian ini mengkaji pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan tradisional Dende-Dende terhadap pemahaman konsep tata bahasa Bahasa Indonesia siswa kelas II SD..	2025
14	(Malau, et al., 2025)	Studi ini meneliti pengaruh permainan susun kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi kalimat efektif siswa kelas V SD.	2025

Berikut adalah hasil pembahasan dari para peneliti yang sudah melakukan kegiatan penelitian yang berkaitan dengan Metode Permainan Edukasi:

1. Media Gambar dan Pesan Berantai

Studi Puspitasari (2019) menemukan bahwa menggunakan metode pesan berantai menumbuhkan kemampuan menyimak siswa di pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Tarikolot I. Analisis data menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa bertambah dari siklus ke siklus, dengan nilai rata-rata 67,5 di siklus 1 dan 71,47 di siklus 2, dan 75,5 di siklus 3. Permainan pesan berantai dapat digunakan sebagai

alternatif yang berguna dalam menumbuhkan kemampuan siswa untuk mendengarkan dengan baik. Permainan juga dapat mendorong guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif di kelas.

2. Media Kartu Kuartet

Menurut hasil penelitian Sulastri (2020), siswa di SD Negeri 2 Argasari yang menggunakan media kartu kuartet secara signifikan menumbuhkan kemampuan membaca mereka. Sebelum diterapkan, kemampuan membaca siswa rata-rata adalah 147, yang dianggap rendah. Namun, setelah menggunakan media kartu kuartet, nilai tersebut bertambah menjadi 206, hal ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami dan menguasai topik membaca.

3. Media *Kahoot*

Penelitian Sagala (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran efektif dalam menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran, yang berkontribusi pada kemajuan keterampilan membaca dan pemahaman mereka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai atau melampaui standar ketuntasan, menegaskan bahwa aplikasi *Kahoot* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan dinamis.

4. Permainan Engklek

Studi Nurfitasari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek sebagai alat untuk mengajar bahasa dan sastra Indonesia telah terbukti efektif dalam menumbuhkan pemahaman siswa tentang elemen yang terkandung dalam teks drama. Siswa tidak hanya terlibat secara aktif saat menggunakan teknik edukatif, tetapi mereka juga senang menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik untuk mengikuti alur permainan dan mematuhi aturan dan teknik bermain. Selama permainan ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ketertarikan siswa membaik.

5. Permainan Congklak

Menurut penelitian Hapsari (2022) permainan congklak tradisional telah terbukti efektif dalam mengajar bahasa Indonesia. Permainan menumbuhkan minat siswa dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Metode congklak pintar membuat belajar menyenangkan dan melibatkan siswa. Siswa tidak hanya merasa senang dan

terlibat aktif dalam kelas, tetapi metode pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ini membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat memperkuat kemampuan berhitung mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang elemen-elemen teks drama.

6. Permainan Dam-daman

Penelitian Rahmadhani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dam-daman sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia terbukti efektif dalam memperbaiki minat dan pemahaman siswa. Melalui modifikasi permainan ini, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi ajar tentang unsur-unsur teks prosedur dapat dipahami dengan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi dan menjawab pertanyaan terkait dengan teks prosedur, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama dan konsentrasi.

7. Permainan Cublak – Cublak Suweng

Penelitian Quarnianingrum (2022) tentang permainan Cublak—Cublak Suweng sebagai alat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas VII menunjukkan bahwa permainan ini membantu siswa belajar lebih baik. Siswa tidak hanya menikmati belajar cerita melalui permainan, tetapi juga mempelajari nilai-nilai karakter seperti kesetiaan, kerja sama, ketelitian, dan tanggung jawab. Media pembelajaran ini memiliki kemampuan untuk melestarikan budaya tradisional Indonesia dan sekaligus menciptakan suasana kelas yang aktif dan menarik.

8. Permainan Kotak Pos Sastra

Media permainan Kotak Pos Sastra telah terbukti menumbuhkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Studi Nadila (2022) menunjukkan bahwa permainan ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Selain itu, ini membuat informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Melalui permainan kelompok, siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga belajar bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain. Ini menambah pemahaman materi mereka, juga menunjukkan bahwa kotak pos sastra dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

9. Permainan *Educandy*

Studi Abidin (2022) menemukan bahwa menggunakan permainan *Educandy* sebagai alat pembelajaran bahasa Indonesia secara signifikan menumbuhkan

keinginan siswa dan hasil belajar mereka. Siswa kelas V di SD MI Roudotuta'lim menunjukkan antusiasme besar saat menggunakan aplikasi ini, yang membantu mereka memahami materi tentang hak dan kewajiban dengan lebih baik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan pemahaman siswa; sebagian besar siswa mencapai atau melampaui standar ketuntasan. Menggunakan permainan *Educandy*, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan teknologi mereka.

10. Media *Quizizz*

Berdasarkan penelitian Muliya (2022) dapat disimpulkan bahwa *Quizizz*, sebuah alat pembelajaran, berhasil memperbaiki hasil belajar siswa di kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya, pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot. Setelah menggunakan *Quizizz*, nilai rata-rata siswa hanya 64,83, dengan banyak siswa yang belum mencapai KKM. Namun, setelah menggunakan *Quizizz*, nilai rata-rata menjadi 94,14. Selain menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, media *Quizizz* memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar melalui tampilan interaktif, kuis berbasis game, dan umpan balik langsung.

11. Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI)

Berdasarkan penelitian Ardiana (2023) dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi ini berfungsi dengan baik sebagai alat untuk belajar bahasa dan sastra Indonesia. BATASI membantu siswa belajar tentang permainan tradisional yang semakin jarang dimainkan dan melestarikan mereka. Ini juga membantu mereka mengingat materi puisi yang telah diajarkan. Permainan ini mendorong proses pembelajaran, yang membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan aktif. BATASI membantu melestarikan budaya lokal dan memperkuat interaksi siswa melalui diskusi kelompok dan nyanyian lagu lokal.

12. Permainan Ular Tangga

Mahirah (2024) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga bersama dengan pemantik digital menambah motivasi dan hasil belajar siswa dalam menulis puisi di kelas VIII di SMPN 1 Malang. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan siswa telah berkembang secara signifikan; nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Siswa sangat menyukai pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Melalui pemanfaatan elemen digital seperti video dan audio, pengalaman belajar menjadi lebih baik dan siswa didorong untuk

lebih aktif mengekspresikan ide dan emosi mereka melalui puisi.

13. Permainan Tradisional Dende-dende

Berdasarkan hasil penelitian Nur (2025) tentang pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan tradisional (dende-dende) terhadap pemahaman konsep tata bahasa, bahasa Indonesia siswa kelas II SD Muhammadiyah 3 Makassar, dapat disimpulkan bahwa ini secara signifikan menambah pemahaman siswa tentang tata bahasa, bahasa Indonesia. Metode dende-dende tidak hanya menumbuhkan pemahaman siswa tentang pelajaran, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Permainan memperkuat keterampilan sosial dan motorik siswa, tetapi juga membantu menjaga budaya lokal.

14. Permainan Susun Kata

Berdasarkan penelitian Malau (2025) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan permainan susun kata tradisional telah terbukti memperbaiki hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman kalimat yang efektif. *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan atau melalui permainan susun kata untuk menilai pemahaman awal siswa tentang materi kalimat efektif yang akan diajarkan. *Posttest*, dilakukan setelah perlakuan di kelas eksperimen atau kontrol, dan bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Menurutnya, siswa yang berpartisipasi dalam permainan ini memiliki nilai *posttest* yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional.

Kesimpulan

Sebagai sarana penguatan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif. Permainan edukasi juga membantu mengurangi kejenuhan yang sering muncul akibat metode konvensional, sekaligus mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Penggunaan media permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Artikel ini menemukan bahwa strategi pembelajaran dalam permainan edukasi yang digunakan adalah (1) Media gambar dan pesan berantai, (2) Media kartu kuartet, (3) Permainan *kahoot*, (4) Permainan engklek, (5) Permainan congklak, (6) Permainan dam-daman, (7) Permainan cublak-cublak suweng, (8) Permainan kotak pos sastra, (9)

Permainan *Educandy*, (10) Media *quiziz*, (11) Permainan BATASI, (12) Permainan ular tangga, (13) Permainan dende-dende, (14) Permainan susun kata. Permainan ini membantu mengembangkan pemahaman siswa dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik, dan saran yang konstruktif sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian artikel ilmiah ini. Bimbingan yang diberikan sangat membantu penulis memahami materi, memperbaiki sistematika penulisan, dan secara keseluruhan meningkatkan kualitas isi artikel. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada anggota tim yang telah berpartisipasi secara aktif dalam proses diskusi, pengumpulan data, pengolahan informasi, dan penyusunan artikel ini. Meskipun penulis menyadari bahwa artikel ini memiliki kekurangan, penulis berharap artikel ilmiah ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y., S, N.M.A., Fully, R. dan Dinie, A. 2022. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Educandy* di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2) 1230-1242.
- Ardiana, L.Y.E. dan Regina, D.P. 2022. Permainan Bandar Tanya Puisi (BATASI): Modifikasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1 1067-1073.
- Hapsari, W.S. dan Yustina, S.N. 2022. Congklak Pintar: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Permainan Tradisional. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1 875-879.
- Mahirah, K.A. dan Didin, W. 2024. Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Menulis Puisi di SMP. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(2) 130-136.
- Malau, R.W.A., Siti, N., Paskaria, S., Elly, R.W. dan Khairil, A. 2025. Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif Pada Siswa Kelas V SDN 101765 Bandar Setia. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2) 116-126
- Muliya, M. 2022. Penerapan Media *Quizizz* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1).

- Nadila, A.P.M. dan Anindita, R.W. 2022. Kotak Pos Sastra: Permainan Pengembangan Pengetahuan Daya Ingat Bahasa dan Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1 922-929.
- Nur, M., Muhammad, A. dan Anzar. 2025. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Dende-Dende) Terhadap Pemahaman Konsep Tata Bahasa Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 3 Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11 (02) 221-231.
- Nurfitasari, D. dan Meilani, A.P. 2022. Engklek Edukatif: Penggunaan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1 773-777.
- Puspitasari, M.O. dan Roni, R. 2019. Media Gambar dan Pesan Berantai sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Proceeding of ICECRS*, 2(1) 107-113.
- Quarnianingram, A.K. dan Sari, N.A. 2022. Pembelajaran Bahasa Indonesia bergaya tradisional melalui permainan “Cublak – Cublak Suweng”. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1 930-935.
- Rahmadhani, N.L.S. dan Diah, A.S. 2022. Dam-Daman Teks Prosedur: Modifikasi Permainan Tradisional Menjadi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1 648-653.
- Rusman, et al. (2013). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rosyada, R.K., Hartini. dan Ida., H.W. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Permainan Edukasi Dengan Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Pada Siswa Kelas Iii Sdn 03 Taman. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(5)
- Sari, B.M. dan Suyadi. 2024. Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1) 2049-2058.
- Sagala, A.U., Dita, D.S.H., Kesy, A.H., Nurul, A. dan Tangson, R.P. 2021. Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*.
- Sukanadi, N.L. dan Ida, Ayu.M.W. 2011. Peningkatan Kemampuan Memahami Cerita Dongeng Melalui Metode Diskusi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 10 Sanur. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 1(2) 146-157.
- Sulastri, H.M., Yopa, T.S. dan Sunanih. 2020. Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3) 486-492.
- Sunbanu, S., Latipah, E. dan Zuhri, F. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 45–56.

