



---

## Edugamifikasi: Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Berbahasa Siswa

Siti Rohmatun<sup>(1)</sup>, Mochamad Arifin Alatas<sup>(2)</sup>, Aria Indah Susanti<sup>(3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Instutut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

<sup>1</sup>sitirohmatun084@gmail.com, <sup>2</sup>marifin@iainmadura.ac.id, <sup>3</sup>ariaindahs@iainmadura.ac.id

---

### Abstract

*Learning language skills at the junior high school level often encounters challenges, particularly low student motivation due to the continued use of conventional teaching methods. As a result, the implementation of edugamification emerges as an innovative alternative to boost student interest and improve the effectiveness of the learning process. This study aims to explore how the integration of edugamification can enhance listening, speaking, reading, and writing skills among eighth-grade students at SMP Plus Al-Ibrohimi. A qualitative approach with a case study design was employed in this research. Data were collected from both primary and secondary sources, involving Indonesian language teachers who had not previously applied edugamification, eighth-grade students actively participating in lessons, and supporting documents and materials related to this method. Thematic analysis was used to process the data, with conclusions drawn from the observed changes in edugamification-based learning. The findings revealed that the "Listening Detective" activity effectively enhanced students' listening abilities by improving their focus, motivation, comprehension of the material, and fostering better interaction and collaboration within the classroom. The use of "Role-Playing Reading" significantly strengthened students' analytical reading skills and motivation by offering interactive, challenging, and cooperative learning experiences, making the lessons more engaging and meaningful. Similarly, the "Creative Word Chain" game contributed positively to the development of students' writing abilities by stimulating creativity, teamwork, and cultivating a fun and innovative learning environment. For speaking skills, the "Guess the Style" game successfully boosted students' confidence, spontaneity, and enthusiasm, while promoting a more dynamic and participatory classroom atmosphere.*

**Keywords:** Edugamification, Indonesian Language Learning, Language Skills.

---

### Abstrak

Pembelajaran keterampilan berbahasa di tingkat SMP masih kerap menghadapi hambatan berupa kurangnya motivasi siswa karena penggunaan metode konvensional sehingga penerapan edugamifikasi menjadi alternatif inovatif untuk membangkitkan minat dan efektivitas proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penerapan Edugamifikasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis pada siswa kelas VIII SMP Plus Al-Ibrohimi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan desain studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Subjek penelitian ini terdiri dari guru bahasa Indonesia yang belum menerapkan Edugamifikasi, siswa kelas VIII SMP Plus Al-Ibrohimi yang mengikuti pembelajaran, serta berbagai dokumen dan materi yang mendukung implementasi metode ini. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis tematik, dengan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dalam transformasi pembelajaran berbasis Edugamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Edugamifikasi "Detektif Menyimak" efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa dengan mendorong fokus, motivasi, pemahaman materi, serta memperkuat interaksi dan kerja sama di kelas. Penerapan

---

"Role-Playing Reading" dalam pembelajaran membaca efektif meningkatkan pemahaman analitis siswa terhadap teks, sekaligus menumbuhkan motivasi melalui pembelajaran yang interaktif, menantang, dan kolaboratif, sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan bermakna. Permainan "Rantai Kata Kreatif" efektif meningkatkan keterampilan menulis siswa, mendorong kreativitas, kerja sama, dan menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan. Sedangkan permainan "Tebak Gaya" pada keterampilan berbicara mampu meningkatkan kepercayaan diri, spontanitas, dan antusiasme siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif.

**Kata Kunci:** Edugamifikasi, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Keterampilan Berbahasa.

---

Received : 07-04-2025 ; Revised: 30-04-2025 ; Accepted: 05-05-2025

© ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu  
Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial  
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

<https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19124>



## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses di mana pendidik menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik sebagai bagian dari kegiatan belajar-mengajar. Menurut (Arsyad, 2011) Pembelajaran mencakup segala bentuk aktivitas yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam proses ini, alat yang digunakan disesuaikan dengan materi pelajaran, karakteristik siswa, serta efektivitasnya dalam menyampaikan informasi agar peserta didik dapat memahaminya dengan optimal.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Proses ini bersifat komunikasi dua arah, di mana guru berperan sebagai pengajar, sedangkan peserta didik bertindak sebagai pembelajar (Pohan, 2020). Pembelajaran memiliki keterkaitan erat dengan pengajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dan pengajaran saling berhubungan erat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang berkontribusi dalam membentuk karakter, identitas, serta keterampilan berbahasa generasi muda. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat menghargai bahasa dan budaya Indonesia. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia berperan dalam pengembangan keterampilan berbahasa, pemahaman tata bahasa yang tepat. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Indonesia (Bawamenewi et al., 2024). Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengajarkan peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang baik dan benar (Ali, 2020).

Keterampilan berbahasa merupakan kecakapan yang dimiliki individu dalam memanfaatkan bahasa (Widyantara & Rasna, 2020). Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam proses pemerolehan keterampilan berbahasa, umumnya seseorang memulainya dengan menyimak, kemudian berlanjut ke berbicara, lalu dilanjutkan dengan belajar membaca dan menulis. Secara keseluruhan, keempat keterampilan ini memiliki keterkaitan erat dengan proses berpikir yang menjadi dasar dalam penggunaan bahasa (Pamuji & Setyami, 2021). Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbahasa mereka. Sejak jenjang pendidikan dasar hingga pada tingkat perguruan tinggi yang lebih diarahkan pada penggunaan bahasa dalam lingkungan akademik dan profesional (Bawamenewi et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa karena membantu mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media, konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain itu, media juga dapat berupa alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pendidikan. (Nurfadilah, 2021).

Media pembelajaran adalah sarana yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi serta mendorong interaksi dalam proses belajar-mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan menyenangkan (Yaumi, 2021).

Salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh siswa SMP, terutama kelas VIII, adalah bermain game. Melalui media ini, siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Sebagai alat edukasi, permainan memiliki berbagai manfaat, antara lain: (1) meningkatkan minat belajar siswa, (2) menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan, (3) berperan sebagai sumber belajar mandiri, (4) melatih kemampuan dalam menyelesaikan masalah, (5) meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan (Danar et al., 2022). Meskipun kemajuan teknologi menyediakan berbagai sarana yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa (Romadhon

et al., 2024), tetapi di SMP Plus Al-Ibrohimi siswa tidak diperbolehkan membawa ponsel karena aturan dari yayasan, guru tetap dapat memanfaatkan game edukasi dalam pembelajaran meskipun ada tantangan tersendiri dalam penerapannya.

Guru memiliki banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah media berbasis edugamifikasi. Edugamifikasi merupakan singkatan dari game edukasi, yaitu suatu metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar. Game edukasi dirancang khusus untuk tujuan pendidikan sehingga dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa. Dengan demikian, siswa dapat menyimpan dan memahami materi dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Citra & Rosy, 2020).

Peran guru menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi tidak hanya memperbarui metode pengajaran, tetapi juga memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik pada peserta didik (Muhammadiyah et al., 2023). Dengan adanya transformasi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, peserta didik diharapkan dapat lebih mandiri dalam belajar serta memperoleh akses yang lebih luas terhadap sumber belajar yang berkualitas. Oleh sebab itu, guru perlu meningkatkan kompetensi literasi serta kreativitas agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan tuntutan era modern karena penggunaan teknologi bisa membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan masalah, selama teknologi tersebut tidak digunakan sebagai pengganti proses berpikir kritis itu sendiri (Alatas et al., 2024).

Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Encil Puspitoningrum dkk. (2024) dengan judul *Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif berkontribusi secara positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dalam berbahasa Indonesia. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah (2022) berjudul *Pengaruh Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar* mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi yang berbasis kearifan lokal memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa di tingkat sekolah dasar.

Persamaan antara kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif (edugamifikasi) untuk

*EduGamifikasi: Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas VIII SMP Plus Al-Ibrohimy untuk Mendukung SDGs* meningkatkan keterampilan berbahasa. Namun, terdapat perbedaan dalam pendekatan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian sebelumnya menerapkan permainan edukatif secara umum serta berbasis kearifan lokal, sedangkan penelitian ini menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan teknologi dalam permainan edukatif. Pendekatan digital ini tidak hanya berfokus pada keterampilan berbicara atau menulis, tetapi juga mencakup aspek menyimak dan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini berjudul *EduGamifikasi: Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas VIII SMP Plus Al-Ibrohimy untuk Mendukung SDGs*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penerapan edugamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelas VIII SMP Plus Al-Ibrohimy. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi yang lebih inovatif dan efektif di tingkat SMP.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penerapan edugamifikasi memengaruhi proses pembelajaran bahasa Indonesia serta meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Pengumpulan data mencakup data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi terkait aktivitas edugamifikasi di kelas. Sementara itu, data sekunder mencakup dokumen pembelajaran, materi ajar, serta hasil tugas atau tes siswa.

Sumber data dalam penelitian ini melibatkan guru bahasa Indonesia yang belum menerapkan edugamifikasi, siswa kelas VIII SMP Plus Al-Ibrohimy yang mengikuti pembelajaran, serta berbagai dokumen dan materi yang mendukung implementasi metode tersebut. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik, yang mencakup tahapan reduksi data untuk menyaring dan merangkum informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk deskriptif atau tabel, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan utama dalam transformasi pembelajaran berbasis edugamifikasi.

Validitas hasil penelitian dilakukan triangulasi data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber (guru, siswa, dan dokumen pembelajaran), menerapkan beberapa

teknik pengumpulan data (wawancara dan dokumentasi), serta melakukan pengumpulan data dalam beberapa sesi guna memastikan konsistensi temuan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Edugamifikasi Keterampilan Menyimak**

Pembelajaran pada jenjang menengah, khususnya siswa kelas VIII, memerlukan strategi pengajaran yang lebih variatif sehingga guru harus memiliki keterampilan khusus dalam mengajarkan keterampilan menyimak, karena aspek ini merupakan bagian fundamental dari empat keterampilan berbahasa. Sebagian besar aktivitas komunikasi melibatkan keterampilan menyimak, sehingga pembelajaran yang efektif dalam aspek ini sangat penting. Keterampilan menyimak merupakan dasar penting dalam membangun kemampuan berbicara yang baik. Proses ini menuntut konsentrasi penuh agar pendengar dapat memahami informasi yang lebih kompleks dari apa yang didengarkan.

Jika seseorang memiliki keterampilan menyimak yang kurang baik, maka ia akan kesulitan dalam mengungkapkan kembali gagasan yang diterima. Akibatnya, individu tersebut tidak mampu memberikan respons yang tepat atau merangkum gagasan yang disampaikan oleh pembicara secara efektif. Menyimak sendiri tergolong sebagai keterampilan bahasa reseptif, sebagaimana halnya membaca, sedangkan berbicara dan menulis termasuk dalam keterampilan bahasa produktif. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif tidak akan terjadi tanpa adanya kemampuan menyimak yang kritis (Ayuanita & Effendy, 2022).

Sejalan dengan pendapat Tarigan (2003), keterampilan menyimak yang baik dapat meningkatkan efektivitas komunikasi, memungkinkan penggunaan kosakata yang lebih beragam, serta membantu seseorang berbicara dengan bahasa yang persuasif. Selain itu, gaya retorika yang menarik dan berwibawa dapat membuat pembicara lebih meyakinkan, sehingga mampu menarik perhatian pendengar dan memberikan dampak yang lebih kuat dalam interaksi komunikasi. Untuk memahami tantangan yang dihadapi siswa dalam menyimak, peneliti melakukan observasi awal di kelas. Sesuai dengan kutipan hasil wawancara guru Bahasa Indonesia sebagai berikut.

"Saya masih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi sehingga pada keterampilan menyimak mereka kadang tidak bisa berkonsentrasi ketika guru menjelaskan materi."

#### **Kutipan 1. Wawancara Guru.**

Adapun kutipan hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa.

"Kadang membosankan, karena kami hanya mendengarkan penjelasan guru atau mengerjakan tugas tertulis tanpa banyak interaksi."

**Kutipan 2. Wawancara Siswa.**

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Plus Al-Ibrohimy, ditemukan bahwa siswa sering mengalami kesulitan berkonsentrasi saat kegiatan menyimak berlangsung. Mereka cenderung mengantuk dan melamun sehingga kondisi ini menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan strategi yang mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menyimak. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mengembangkan pendekatan Edugamifikasi (game edukasi) berbasis non-digital, mengingat kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan siswa membawa ponsel selama proses pembelajaran (Rahmayani & Oktaviani, 2024).

Hasil wawancara yang dilakukan pada Maret 2024 menunjukkan bahwa guru yang belum pernah menerapkan game edukasi dalam pembelajaran cenderung masih mengandalkan metode ceramah. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam menyimak. Setelah diperkenalkan dengan konsep edugamifikasi, para guru mulai memahami bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Awalnya, terdapat keraguan terhadap metode ini karena dianggap terlalu bergantung pada teknologi digital. Namun, setelah mendapatkan wawasan lebih lanjut, para guru menyadari bahwa edugamifikasi dapat diterapkan dalam bentuk permainan luring yang efektif.

Untuk membantu guru dalam menerapkan edugamifikasi di kelas tanpa penggunaan ponsel, penelitian ini menawarkan untuk mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif. Beberapa metode yang telah diuji coba antara lain: permainan "Detektif Menyimak", guru membacakan teks yang mengandung informasi terselubung, kemudian siswa diminta untuk menemukan kata kunci tersembunyi dan menyusun kembali makna teks berdasarkan petunjuk yang diberikan. Melalui metode Edugamifikasi ini, siswa menjadi lebih fokus dalam menyimak, lebih termotivasi dalam belajar, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Selain itu, interaksi dalam kelas meningkat karena permainan mendorong kerja sama dan diskusi antar siswa.

Agar penerapan edugamifikasi lebih optimal di sekolah yang tidak mengizinkan penggunaan ponsel, guru dapat memanfaatkan berbagai alternatif seperti: (1) Menggunakan media yang tersedia di sekolah untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan. (2) Menyusun edugamifikasi berbasis aktivitas fisik, seperti permainan interaktif

yang telah dijelaskan sebelumnya. (3) Mengembangkan modul pembelajaran berbasis kartu, yang berisi petunjuk menyimak atau teka-teki berbasis teks lisan. (4) Mengadakan diskusi kelompok berbasis permainan, di mana siswa diberikan peran tertentu dan diminta menyusun ulang informasi berdasarkan pemahaman mereka terhadap teks lisan.

Berdasarkan berbagai data dan penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa keterampilan literasi siswa di Indonesia, termasuk kemampuan menyimak, masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, salah satunya dengan pendekatan Edugamifikasi (Khoni'ah et al., 2024).

### **Edugamifikasi Keterampilan Membaca**

Pembelajaran keterampilan membaca memerlukan adanya sarana pendukung dalam proses belajar mengajar, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Penerapan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar, sekaligus memotivasi mereka agar lebih aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media juga berperan dalam merangsang proses pembelajaran, menciptakan suasana yang lebih interaktif, serta memperlancar komunikasi antara guru dan peserta didik (Maryamah & Effendy, 2019).

Banyak guru Bahasa Indonesia di sekolah swasta masih menerapkan metode pembelajaran tradisional dalam mengajarkan keterampilan membaca. Proses pembelajaran biasanya berlangsung dengan cara membaca teks dari buku, menjawab soal, dan menganalisis isi bacaan tanpa disertai ragam stratesi pengajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki motivasi untuk membaca karena mereka menganggap kegiatan belajar monoton. Di sisi lain, edugamifikasi yaitu pembelajaran berbasis permainan edukatif, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan membaca siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif. Namun, kendala muncul ketika sekolah memiliki kebijakan yang tidak memperbolehkan siswa membawa ponsel, sehingga guru perlu menyusun strategi penerapan edugamifikasi dalam bentuk non-digital agar tetap dapat digunakan secara efektif di kelas.

Pengembangan permainan edukasi dalam pembelajaran keterampilan membaca menjadi langkah inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca sekaligus memperkuat kemampuan literasi siswa. Dibandingkan dengan metode konvensional, game edukasi memungkinkan siswa belajar secara lebih aktif dan kolaboratif. Selain itu, pendekatan ini dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan adanya metode yang lebih personal dalam

proses pembelajaran, keterampilan membaca siswa dapat berkembang secara optimal dalam suasana yang lebih menyenangkan dan efektif.

Siswa memperoleh pengetahuan melalui kegiatan membaca. Selain dari proses pembelajaran di sekolah, pengetahuan juga dapat diperoleh melalui aktivitas membaca dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya, kemampuan membaca siswa, terutama di kelas rendah. Menurut Novitasari & Prastyo (2020), kecanduan internet, terutama game online, dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Dalam dunia pendidikan, kecanduan game dapat membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar, mengalami gangguan pola tidur, enggan bersekolah, bahkan lalai dalam memenuhi kebutuhan dasar seperti makan. Selain itu, kecanduan ini juga berpengaruh terhadap kesulitan berkonsentrasi saat belajar. Oleh karena itu, siswa memerlukan bimbingan serta perhatian baik di sekolah maupun di rumah agar perkembangan mereka tetap terarah dengan baik. Sesuai dengan kutipan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menyatakan sebagai berikut.

"Dalam pembelajaran keterampilan membaca masih ada satu/dua siswa saya yg kurang fasih dalam membaca."

**Kutipan 3. Wawancara Guru.**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang belum menerapkan edugamifikasi, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran keterampilan membaca. Salah satunya adalah rendahnya antusiasme siswa dalam membaca, terutama jika teks yang diberikan terlalu panjang dan kurang menarik. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara kritis, terutama dalam menganalisis makna tersirat dan struktur teks. Beberapa siswa bahkan masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar. Namun, sebagian besar siswa justru lebih fasih dalam menggunakan ponsel dan berbagai fitur di dalamnya.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat mereka dalam membaca. Mengingat banyak siswa gemar bermain game, maka penelitian ini mengembangkan sebuah game edukasi yang dirancang secara menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Game edukasi bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran baik bagi anak-anak maupun orang dewasa, karena informasi yang disampaikan melalui permainan lebih mudah dipahami dan diserap dengan cepat. Dalam pembelajaran konvensional, siswa sering merasa jenuh karena proses belajar dianggap lambat dan monoton. Padahal, pembelajaran bahasa seharusnya tidak hanya sekedar memahami teks, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang melatih keterampilan

berpikir, bernalar, serta memperluas wawasan. Selain itu, game edukasi memberikan umpan balik langsung terhadap kinerja siswa, memungkinkan mereka untuk mengetahui perkembangan belajarnya secara cepat.

Game edukasi juga berperan dalam mengubah siswa yang pasif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa yang kurang tertarik dengan metode pembelajaran tradisional dapat lebih termotivasi untuk belajar melalui pendekatan berbasis permainan (Setiarini et al., 2024). Dalam pengembangan game edukasi, penting untuk mempertimbangkan tidak hanya aspek kognitif, seperti pemahaman dan analisis materi, tetapi juga aspek afektif, yang mencakup motivasi, minat, serta sikap siswa terhadap pembelajaran. Kedua aspek ini berperan penting dalam keberhasilan proses belajar. Dengan mengintegrasikan unsur permainan, siswa diajak untuk berpikir kritis dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Game edukasi yang efektif mampu menumbuhkan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa terdorong untuk mengulang dan memperdalam materi yang telah dipelajari. Hal ini sangat penting karena motivasi intrinsik siswa merupakan faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran jangka panjang. Oleh sebab itu, pengembangan game edukasi yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, serta pemanfaatan teknologi akan menghasilkan strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga membangun minat dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan, khususnya dalam keterampilan membaca (Ikhwan et al., 2024). Hal ini dibuktikan dengan kutipan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menyatakan sebagai berikut.

"Kita bisa memilih dan menggunakan media pembelajaran yang ada di sekitar lingkungan sekolah, misalnya saja kita melakukan permainan huruf dan angka, cerita berantai, tebak kata, ataupun bermain peran."

**Kutipan 4. Wawancara Guru.**

Agar memungkinkan guru menerapkan edugamifikasi tanpa mengandalkan penggunaan HP oleh siswa, penelitian ini mengusulkan pengembangan beberapa strategi permainan edukatif non-digital yang dapat diterapkan di dalam kelas. Salah satu metode yang ditawarkan adalah permainan "Baca Cepat, Tebak Kata". Dalam permainan ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan teks bacaan yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu. Setelah membaca, mereka akan menerima daftar kata kunci yang berkaitan dengan teks dan diminta untuk menebak konteks atau makna kata tersebut. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih fokus saat membaca, karena mereka menghadapi tantangan berbasis waktu serta elemen permainan yang menarik.

Strategi lain yang dapat diterapkan adalah permainan peran (Role-Playing Reading). Guru membagi teks menjadi beberapa bagian dan menetapkan peran tertentu bagi setiap

siswa sesuai dengan karakter dalam bacaan. Siswa kemudian membaca teks dengan ekspresi yang sesuai dengan peran yang dimainkan, diikuti dengan diskusi mengenai isi bacaan dan pesan yang ingin disampaikan. Dengan metode ini, keterlibatan siswa dalam memahami teks menjadi lebih dalam, karena tidak hanya membaca tetapi juga merasakan emosi dari karakter yang diperankan. Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan membaca ekspresif serta pemahaman teks secara keseluruhan.

Penerapan edugamifikasi dalam pembelajaran membaca terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks secara lebih mendalam dan analitis. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi dalam membaca karena pembelajaran dikemas lebih interaktif, melibatkan unsur tantangan serta kerja sama kelompok. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

### **EduGamifikasi Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis memiliki peran krusial dalam pembelajaran bahasa Indonesia, namun masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam mengorganisir ide secara runtut dan kreatif. Di berbagai sekolah swasta yang melarang penggunaan HP di lingkungan sekolah, guru umumnya masih menerapkan metode tradisional seperti tugas menulis esai atau ringkasan tanpa inovasi yang dapat meningkatkan minat siswa. Akibatnya, banyak siswa menganggap menulis sebagai aktivitas yang membosankan dan menantang. Pendekatan edugamifikasi, yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran, telah terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis di berbagai jenjang pendidikan. Namun, tantangan muncul ketika guru belum terbiasa menerapkan game edukasi dalam kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu, diperlukan perubahan strategi pengajaran yang lebih menarik dan efektif agar siswa lebih termotivasi dalam menulis, meskipun tanpa dukungan perangkat digital.

Salah satu aspek fundamental dalam dunia pendidikan adalah kemampuan menulis. Menurut Priastari & Devi (2021) menulis bukan sekadar sarana untuk berbagi pemikiran dan cerita, tetapi juga merupakan keterampilan esensial yang mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Meskipun keterampilan menulis berada pada urutan terakhir dalam empat aspek berbahasa, penguasaannya memerlukan pemahaman terhadap keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca terlebih dahulu. Oleh karena itu, keterampilan menulis memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena membantu peserta didik dalam berkomunikasi serta mengekspresikan ide dan imajinasi mereka. Dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan menulis menjadi bagian integral dari kurikulum merdeka di tingkat SMP, menjadikannya aspek yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran.

Minat siswa terhadap pembelajaran menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia semakin menurun (Diningrum & Alatas, 2024). Meskipun peserta didik telah dikenalkan dengan keterampilan ini sejak Sekolah Dasar, banyak di antara mereka yang masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, gagasan, serta perasaan mereka dalam bentuk tulisan ketika berada di jenjang Sekolah Menengah. Beberapa siswa merasa kesulitan menulis teks karena kurangnya imajinasi. Oleh karena itu, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien, diperlukan media yang tepat. Hal ini menuntut kreativitas guru dalam merancang materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama, siswa umumnya lebih tertarik pada permainan atau aktivitas berbasis game yang tidak hanya mudah dimainkan tetapi juga memiliki tantangan tersendiri. Khususnya di kelas VIII, mereka lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan objek nyata atau materi visual dalam bentuk digital maupun buku, asalkan disajikan dengan kombinasi warna, desain, dan elemen menarik. Penggunaan permainan yang dilengkapi dengan warna, gambar, serta animasi yang atraktif mampu meningkatkan minat dan perhatian mereka dalam proses belajar.

Salah satu bentuk penerapan yang paling menonjol adalah dengan merancang dan mengembangkan permainan edukatif. Menurut Ma'ruf (2021) permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan serta meningkatkan pemahaman siswa melalui cara yang menarik dan interaktif. Selain mampu membangkitkan motivasi belajar, game edukasi juga dapat merangsang daya imajinasi siswa. Sebagai tenaga pendidik, pemanfaatan perangkat digital harus dilakukan secara optimal, mengingat sebagian besar siswa di era modern ini sudah terbiasa menggunakannya. Guru yang inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap perkembangan mereka sejak usia dini. Dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam pengembangan materi ajar digital interaktif, pendidik dapat lebih kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital (Hikma et al., 2024). Sesuai dengan kutipan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menyatakan.

"Untuk pembelajaran dengan metode tersebut saya belum pernah mencoba karena terbatasnya media yang ada di sekolah, tapi sesekali pernah saya menggunakan

media berupa puzzle dalam rangka menulis teks deskripsi, pada keterampilan menulis mereka sering lupa menggunakan ejaan yg benar seperti penggunaan huruf kapital maupun tanda baca."

**Kutipan 5. Wawancara Guru.**

Sedangkan hasil wawancara dengan siswa juga menyatakan sebagai berikut.

"Untuk menulis, saya kadang bingung menyusun ide agar menjadi paragraf yang runtut."

**Kutipan 6. Wawancara Siswa.**

Berdasarkan wawancara dengan siswa dan guru bahasa Indonesia, ditemukan beberapa hambatan dalam pengajaran keterampilan menulis pada siswa kelas VIII. Beberapa di antaranya adalah kurangnya motivasi siswa karena menganggap menulis sebagai tugas yang berat, kesulitan dalam mengembangkan ide sehingga tulisan mereka terbatas dan kurang kreatif, serta metode pembelajaran yang masih bersifat pasif, di mana siswa hanya diminta menulis tanpa adanya interaksi atau tantangan menarik. Selain itu, siswa juga sering mengalami kesalahan dalam penggunaan ejaan, seperti huruf kapital dan tanda baca.

Agar mengatasi permasalahan ini, guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif, salah satunya adalah "Rantai Kata Kreatif". Dalam permainan ini, setiap siswa dalam kelompok secara bergantian menambahkan satu kalimat untuk membangun sebuah cerita. Kelompok yang berhasil menyusun cerita paling menarik dan koheren akan mendapatkan poin tertinggi. Melalui metode ini, siswa lebih termotivasi untuk menulis karena adanya unsur tantangan dan kerja sama. Selain itu, mereka juga belajar menyusun alur cerita secara lebih kreatif. Dengan pendekatan ini, keterampilan menulis siswa dapat berkembang secara signifikan, sementara guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

**Edugamifikasi Keterampilan Berbicara**

Salah satu keterampilan yang esensial bagi siswa untuk dikuasai adalah keterampilan berbicara. Kemampuan ini sering dianggap sebagai aspek utama yang mendukung interaksi dengan orang lain. Menurut Rofiuddin & Zuhdi (2021), Keterampilan berbicara bukanlah proses pasif, melainkan aktivitas yang membutuhkan pemikiran logis dan sistematis. Dalam praktiknya, siswa harus mampu membedakan antara fakta, gagasan, serta hubungan sebab-akibat, sekaligus menyampaikan argumen mereka dengan jelas.

Berbicara merupakan salah satu cara utama siswa untuk berinteraksi dengan orang lain. Namun, dalam kenyataannya, keterampilan ini masih belum mendapatkan perhatian yang optimal dari guru. Banyak guru belum secara maksimal membimbing siswa dalam

meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Padahal, keterampilan berbicara hanya dapat berkembang melalui latihan dan praktik yang berkelanjutan (Dumaini & Ardhiani, 2023). Di SMP Plus Al-Ibrohimi, beberapa guru Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional. Pendekatan ini sering membuat siswa merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Metode yang kurang inovatif ini juga kurang efektif dalam menumbuhkan minat siswa untuk mengasah keterampilan berbicara mereka. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi dan model pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih percaya diri dan aktif berbicara dengan menentukan media yang digunakan (Alatas & Albaburrahim, 2021). Sebagai solusi, edugamifikasi dalam keterampilan berbicara dapat diterapkan tanpa harus bergantung pada perangkat digital. Konsep permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk berbicara dengan lebih percaya diri. Pada kutipan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menyatakan.

"Pada keterampilan berbicara, mereka sering gugup ketika dicoba untuk berpidato maupun memimpin diskusi."

**Kutipan 7. Wawancara Guru.**

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menyatakan.

"Untuk berbicara, saya merasa kurang percaya diri karena takut salah. Pada keterampilan berbicara belum terlalu baik. Saya sering gugup dan kesulitan menyampaikan pendapat."

**Kutipan 8. Wawancara Siswa.**

Hasil wawancara dengan siswa dan guru Bahasa Indonesia menunjukkan beberapa tantangan dalam pengajaran keterampilan berbicara. Siswa sering merasa gugup ketika diminta berpidato atau memimpin diskusi, sementara guru masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah atau tanya jawab sederhana, yang kurang efektif dalam melatih keterampilan berbicara secara aktif.

Agar mengatasi tantangan ini, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan, seperti "Tebak Gaya." Dalam permainan ini, guru menuliskan beberapa situasi di kertas, misalnya Berjualan di Pasar, Memimpin Rapat, atau Menjadi Pemandu Wisata. Setiap siswa mengambil satu kertas dan harus menjelaskan situasi tersebut dengan berbicara, tanpa menyebutkan kata-kata yang tertulis. Siswa lainnya akan menebak berdasarkan deskripsi yang diberikan. Dengan metode ini, siswa menjadi lebih ekspresif, terbiasa berbicara secara spontan, serta lebih percaya diri saat berbicara di depan teman-teman mereka. Selain itu, pendekatan berbasis permainan membuat siswa lebih antusias dalam belajar, meningkatkan interaksi dengan guru, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa terasa terlalu formal.

Selain tantangan yang telah disebutkan sebelumnya, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa di SMP Plus Al-Ibrohimy dalam proses pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah rendahnya motivasi dan semangat belajar siswa, serta kurangnya pemahaman dan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik akibat dominasi bahasa gaul dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari hasil wawancara dengan guru yang mengungkapkan.

"Selain itu tantangan yg sering saya hadapi adalah kurangnya semangat dan motivasi siswa dalam belajar dan selain itu penggunaan bahasa gaul informal di media sosial dan dalam interaksi sehari - hari dapat mengurangi pemahaman dan penggunaan bahasa indonesia yg baik dan benar."

**Kutipan 9. Wawancara Guru.**

Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti mengusulkan beberapa solusi, di antaranya dengan menanamkan kesadaran akan pentingnya penggunaan bahasa yang baik dan benar. Guru dapat mengintegrasikan diskusi mengenai dampak bahasa gaul terhadap komunikasi formal dan akademik. Selain itu, siswa dapat diberikan tugas untuk menganalisis bahasa yang digunakan di media sosial dan membandingkannya dengan kaidah bahasa baku. Solusi lainnya adalah mengadakan kompetisi menulis atau berbicara guna membiasakan siswa menggunakan bahasa yang lebih formal dalam situasi tertentu. Agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, peneliti juga merekomendasikan penerapan metode edugamifikasi (game edukasi) bagi guru dan siswa. Sejalan dengan hal tersebut, hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa.

"Bisa dicoba, mungkin dengan begitu bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia."

**Kutipan 10. Wawancara Guru.**

Sedangkan kutipan hasil wawancara dengan siswa menyatakan.

"Belum pernah, tetapi saya tertarik mencobanya. Jika pembelajaran bisa lebih seru dengan permainan, saya pasti lebih semangat belajar."

**Kutipan 11. Wawancara Siswa.**

Peneliti juga mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran dengan metode edugamifikasi. Berdasarkan hasil wawancara, siswa memberikan tanggapan yang menyatakan sebagai berikut.

"Ya, selama permainan itu seru dan bisa membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, saya pasti ingin mencobanya."

**Kutipan 12. Wawancara Siswa.**

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan edugamifikasi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa secara efektif

dapat meningkatkan semangat belajar, pemahaman materi, serta kemampuan berbahasa siswa secara optimal.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan aspek fundamental dalam penguasaan bahasa, terutama bagi siswa SMP kelas VIII yang sedang berada dalam tahap penting perkembangan literasi. Namun, metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah cenderung membuat siswa kurang fokus dan tidak termotivasi. Penerapan edugamifikasi dalam pembelajaran keterampilan membaca mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa secara lebih mendalam. Penerapan edugamifikasi dalam pembelajaran keterampilan menulis mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam mengorganisir ide secara runtut. Penerapan edugamifikasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara terbukti efektif meningkatkan kepercayaan diri, motivasi, dan kemampuan komunikasi siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas tertulis, sering kali membuat siswa merasa kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan Edugamifikasi non-digital menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan perangkat digital di sekolah. Metode ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

## **Saran**

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, disarankan agar guru Bahasa Indonesia di Tingkat SMP lebih giat mengimplementasikan EduGamifikasi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Sekolah sebaiknya mendukung dengan menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis permainan. Penelitian lanjutan dapat mengkaji lebih dalam dampak penerapan EduGamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis serta kreativitas siswa. Selain itu, penggunaan pendekatan kuantitatif disarankan agar diperoleh data yang lebih akurat dan terukur.

## **Referensi**

Alatas, M. A., & Albaburrahim. (2021). Record Slide Show PowerPoint sebagai Alternatif

- Media Pembelajaran Audio Visual pada Pascapandemi. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Special Edition: Lalonget II Halaman.*, 7. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.5273>
- Alatas, M. A., Mulyono, & Mintowati. (2024). Penggunaan AI dalam Pembelajaran Bahasa Madura pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pamekasan. *Ganesha: Journal of Applied Linguistics*, 1(3), 118. <http://aajournalinstitute.com/index.php/ganesha>
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*. 3(1).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. <https://www.rajagrafindo.co.id>
- Ayuanita, K., & Effendy, M. H. (2022). Model Pembelajaran Menyimak Kritis Melalui Media Interaktif pada Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 63–64. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v4i1.6338>
- Bawamenewi, A., Eliastutik, M., Efrianto, Haryati, G., Umamy, E., Afnita, Damayanti, W., Wissang, I. O., Yualita, P., Suhardjono, D. W., Ningsih, D. N., Mulyaningtyas, R., Hilaliyah, H., Sudiyan, B., Usman, M., & Mugiriyanto. (2024). *Strategi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Penerbit Intelektual Manifes Media (CV. Intelektual Manifes Media). [https://books.google.co.id/books?id=E\\_QkEQAAQBAJ&pg=PA187&dq=Strategi+Pembelajaran+Bahasa+dan+Sastra+Indonesia,&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKEwit2fW-nuuMxUCUGcHHcF3E5oQ6wF6BAgFEAU#v=onepage&q=Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia%2C&f=false](https://books.google.co.id/books?id=E_QkEQAAQBAJ&pg=PA187&dq=Strategi+Pembelajaran+Bahasa+dan+Sastra+Indonesia,&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwit2fW-nuuMxUCUGcHHcF3E5oQ6wF6BAgFEAU#v=onepage&q=Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia%2C&f=false)
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 262–263. <https://journal.unesa.ac.id>.
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 72.
- Diningrum, S. D., & Alatas, M. A. (2024). Penerapan Metode Story Prompt dalam Mengasah Keterampilan Menulis Teks Cerpen Ekologi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Pamekasan. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Special Edition: Lalonget V*, 626. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17197>
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Jurnal Lampuhyang*, 14(2), 161–162. <http://e-journal.stkip-amlapura.ac.id>.
- Hikma, N., Santoso, A., & Zahro, A. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Berbantuan Anagram dalam Meningkatkan Imajinasi Keterampilan Menulis Teks Fantasi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(4), 4060–4062. <https://e-journal.my.id>.
- Ikhwan, M. K., Sufyan, & Syafrinal. (2024). Lembar Persempengembangan Game Edukasi Keterampilan Membaca Untuk Siswa Tk Islam Ceria Hidayatullah Menggunakan Program Visual Scratch. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 37–39. <https://jurnal.stmiki.ac.id>.
- Khoni'ah, S., Iriyanto, T., & Astuti, W. (2024). GAME CERITA MENDIDIK ( CERDIK ) BERBASIS MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK TK B. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 293. <https://doi.org/10.29313/ga>

- Maryamah, & Effendy, M. H. (2019). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas XI di Ma Al-Falah Tlanakan Pamekasan. *Jurnal Tadris Bahasa Indonesia*, 1(1), 2. <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/ghancaran>
- Muhammadiyah, M., Novelti, Jasiah, Safar, M., & Nuramila. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Untuk Mewujudkan Pendidikan Karakter di Era Disrupsi 4.0. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2–9. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Nurfadilah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV. Jejak. [https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&pg=PA14&dq=Media+Pembelajaran:+Pengertian+Media+Pembelajaran,+Landasan,+Fungsi,+Manfaat,+Jenis-Jenis+Media+Pembelajaran,+dan+Cara+Penggunaan+Kedudukan+Media+Pembelajaran,&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKEwjVqun-tuuMAxV2RWcHHfA3LrIQ6wF6BAgHEAU#v=onepage&q=Media Pembelajaran%3A Pengertian Media Pembelajaran%2C Landasan%2C Fungsi%2C Manfaat%2C Jenis-Jenis Media Pembelajaran%2C dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran%2C&f=false](https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&pg=PA14&dq=Media+Pembelajaran:+Pengertian+Media+Pembelajaran,+Landasan,+Fungsi,+Manfaat,+Jenis-Jenis+Media+Pembelajaran,+dan+Cara+Penggunaan+Kedudukan+Media+Pembelajaran,&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjVqun-tuuMAxV2RWcHHfA3LrIQ6wF6BAgHEAU#v=onepage&q=Media+Pembelajaran%3A+Pengertian+Media+Pembelajaran%2C+Landasan%2C+Fungsi%2C+Manfaat%2C+Jenis-Jenis+Media+Pembelajaran%2C+dan+Cara+Penggunaan+Kedudukan+Media+Pembelajaran%2C&f=false)
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia The First On-Publisher In Indonesia. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=WnNMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=info:r0qTqEvq188J:scholar.google.com/&ots=GJuFr7yHCp&sig=pTMW0nmzzeUcxbZYssvtisDWXZQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=WnNMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=info:r0qTqEvq188J:scholar.google.com/&ots=GJuFr7yHCp&sig=pTMW0nmzzeUcxbZYssvtisDWXZQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV Sarnu Untung. [https://books.google.co.id/books?id=s9bsDwAAQBAJ&pg=PA85&dq=Konsep+pembelajaran+daring+berbasis+pendekatan+ilmiah&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKEwjQrcCXneuMAxXXZWwGHShTLD0Q6wF6BAgFEAU#v=onepage&q=Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah&f=false](https://books.google.co.id/books?id=s9bsDwAAQBAJ&pg=PA85&dq=Konsep+pembelajaran+daring+berbasis+pendekatan+ilmiah&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjQrcCXneuMAxXXZWwGHShTLD0Q6wF6BAgFEAU#v=onepage&q=Konsep+pembelajaran+daring+berbasis+pendekatan+ilmiah&f=false)
- Rahmayani, A. D., & Oktaviani, R. N. (2024). PENERAPAN GAME EDUKASI “ BISIK BERANTAI ” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN PENGUATAN DIMENSI BERNALAR KRITIS SISWA KELAS 1 SD MUHAMMADIYAH 29 SURABAYA. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, 17(1), 112–118. <https://kompetensi.fkip.uniba-bpn.ac.id>.
- Romadhon, S., Sari, M. C., & Alatas, M. A. (2024). Dampak Pemanfaatan Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun: Pendekatan Ramah Anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1, 481. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12906>
- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal Of Education Action Research*, 8(3), 436–441. <https://ejournal.undiksha.ac.id>.
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 114. <https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id>.