
Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar

Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah¹

¹ Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia

*Corresponding Author ; linaria.aiuk11@gmail.com

ABSTRACT

The use of vocabulary used in local wisdom learning often has errors that make it difficult for students to understand the material, besides the use of media that is less interesting makes students less interested in the learning process. This study aims to determine the effect of using local wisdom-based educational games on students' writing skills in elementary school. This research is a quantitative study using experimental research methods with the form of true experimental design. The sampling technique in this study was simple random sampling technique with the lottery of grade 1 SDN Jetis 4 Lamongan. This study used a pretest-posttest control group design. The research subjects were grade 1 students of SDN Jetis 4 Lamongan. In this study the research subjects were divided into two groups, namely the experimental group and the control group. The data analysis technique used is hypothesis testing which consists of normality test, homogeneity test, and T test. Instruments used in this study are in the form of description questions that help students in improving writing skills. Based on these results. Based on these results, it can be concluded that educational games based on local wisdom are very influential on students' writing skills in elementary schools.

Keywords: *educational game, local wisdom, writing skill*

ABSTRAK

Penggunaan kosakata yang digunakan dalam pembelajaran kearifan lokal sering memiliki kesalahan sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi selain itu penggunaan media yang kurang menarik membuat siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk desain *true eksperimental*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* dengan undian kelas 1 SDN Jetis 4 Lamongan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian merupakan siswa kelas 1 SDN Jetis 4 Lamongan. Pada penelitian ini subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengujian hipotesis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian yang membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis. Berdasarkan hasil tersebut. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi berbasis kearifan lokal sangat berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *game* edukasi, kearifan lokal, keterampilan menulis

Pendahuluan

Bahasa sangat penting dalam kehidupan kerana berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran, pesan, keinginan dan konsep lainnya pada orang lain (Kusuma, 2021). Empat aspek keterampilan berbahasa saling berhubungan satu sama lain, untuk mendapatkan keempat aspek tersebut diperlukan proses berurutan, dimulai dari kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Rinawati et al., 2020). Salah satu hal yang harus diajarkan kepada siswa adalah keterampilan menulis. Kemampuan membaca dan menulis merupakan kemampuana dasar yang harus dikuasai oleh siswa (Sekarningrum et al., 2023). Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk di ajarkan dalam pendidikan formal (Susanti et al., 2019). Kegiatan menulis siswa dapat

mempresentasikan pengetahuan siswa, terutama pada bidang akademis (Wang & Matsumura, 2019). Menurut Palupi et al., (2020) ada berbagai jenis keterampilan dalam menulis, karena setiap jenis teks memiliki karakteristik dalam hal penggunaan bahasa. Proses mengajar keterampilan menulis sangat membutuhkan perhatian guru dan pengajar karena keterampilan menulis adalah salah satu pembelajaran bahasa yang paling kompleks.

Menulis adalah proses menerjemahkan symbol visual ke dalam bahasa. Huruf harus digabungkan untuk membentuk kata-kata menjadi frasa, frasa menjadi kalimat, dan kalimat menjadi paragraf yang indah dan menggugah pikiran (Mardhotillah & Fitra Surya, 2020). Ditinjau berdasarkan aspek menulis bahwa siswa mampu mengungkapkan pengalamannya dan gagasan, mampu mengungkapkan perasaan secara tertulis dan jelas, serta mampu menuliskan informasi sesuai dengan topik dan keadaan (Khair et al., 2021). Perkembangan bahasa dan keberhasilan akademik siswa sangat bergantung pada keterampilan menulis, terutama di sekolah dasar (Lusiani, 2019). Namun, banyak siswa sekolah dasar yang menghadapi kesulitan untuk menyampaikan ide dan pikiran mereka dengan cara yang tepat melalui tulisan (Idammatussilmi & Latifah, 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Menurut Hilda, (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu (benda, manusia atau lingkungan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Pemilihan media pembelajaran yang menarik, tepat dan berkualitas tinggi dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa untuk belajar (Febrita & Ulfah, 2019). Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat terutama dalam dunia pendidikan, terdapat banyak inovasi dalam penggunaan teknologi di dunia pendidikan (Tokarieva et al., 2019). Inovasi media pembelajaran tersebut salah satunya adalah *game* edukasi. *Game* yang menarik dapat memberikan peluang yang kuat dalam pembelajaran dan menawarkan kemampuan belajar berdasarkan pengalaman (Jemmali et al., 2018).

Bermain atau *game* adalah pendekatan pembelajaran yang mengedukasi. *Game* telah lama digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang lebih memungkinkan untuk mempromosikan atau memfasilitasi pembelajaran (Plante et al., 2019). *Game* dapat digunakan sebagai alat atau media pembelajaran dengan menggunakan ide bermain sambil belajar (Diharjo, 2020). *Game* edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk mengajarkan konsep dan memotivasi siswa untuk memainkan *game* tersebut.. Salah satu tujuan dari *game* edukasi adalah untuk menumbuhkan ketertarikan dan minat siswa untuk memahami materi melalui permainan yang ada dalam media *game* (Khasanah et al., 2023). Permainan edukasi berbasis kearifan lokal adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kebudayaan lokal.

Indonesia telah menjadi negara yang memiliki berbagai macam etnis, budaya dan agama. Hal ini membuat Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keanekaragaman yang luas (Palupi et al., 2020). Keanekaragaman budaya yang ada di berbagai daerah di Indonesia menghasilkan banyak potensi kearifan lokal dan tradisi (Fuad et al., 2020). Kearifan lokal adalah konsep, nilai atau perilaku yang dimiliki oleh masyarakat lokal yang dianggap baik dan bijaksana sehingga dapat diterima, diikuti dan digunakan untuk membantu masyarakat bertindak dalam kehidupan sehari-hari (Miftachul Huda et al., 2023). Namun, seiring perkembangan teknologi, budaya atau kearifan lokal semakin hilang, dan masyarakat cenderung meninggalkannya. Oleh karena itu, untuk menjaga pelestarian

budaya local, integrasi budaya local harus dipertimbangkan saat merancang dan menerapkan aktifitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Jetis 4 Lamongan, ditemukan permasalahan yaitu rendahnya kemampuan menulis siswa. Penggunaan kosakata yang dibuat sering memiliki kesalahan walaupun kesalahan tersebut tidak merusak makna. Selain itu, hasil pengamatan yang dilakukan juga menunjukkan bahwa penggunaan media yang sangat rendah oleh guru. Guru meminta siswa berimajinasi tentang topik tertentu tanpa menggunakan media yang dapat mendorong siswa untuk menulis cerita berdasarkan topik yang diberikan. Sementara itu, terlihat bahwa siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menulis dengan hasil yang kurang memuaskan. Selain itu karena kebingungan yang mereka alami, siswa kurang bersemangat untuk mengerjakan tugas. Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Janah & Liansari, (2023) yang menunjukkan bahwa siswa tidak aktif dalam pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana yang memudahkan siswa memahami materi pembelajaran terutama dalam keterampilan menulisnya. Sementara itu Khasanah, (2021) juga menjelaskan bahwa kurangnya persiapan guru dalam mengajar membuat kemampuan menulis siswa menjadi rendah, sehingga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk melatih kemampuan menulis permulaan dan keaktifan siswa kelas II sekolah dasar (Rosnaya et al., 2023). Penggunaan *game* edukasi yang dilakukan pada penelitian Pelealu et al., (2019) menjelaskan bahwa *game* edukasi *animal quiz* dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa dalam hal membaca, menulis dan. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti sebelumnya, media *game* edukasi sangat membantu dalam peningkatan keterampilan menulis siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar terutama pada materi kearifan lokal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar". Keterbaruan dari penelitian ini adalah peneliti menggunakan objek *game* edukasi secara luas, tidak hanya satu atau dua jenis *game* edukasi. Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis kearifan local terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan eksperimental. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dipilih secara acak dari populasi yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan desain *true experimental* yang dapat mengontrol semua faktor luar yang dapat mempengaruhi eksperimen. *Design* penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Siswa diberikan *pretest* sebelum aktifitas pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam menulis. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dengan undian pada kelas 1 SDN Jetis 4 Lamongan. *Pretest* diberikan kepada kelompok kontrol dan eksperimen, masing-masing kelompok kontrol diajarkan dengan model konvensional, sedangkan kelompok eksperimen diajarkan dengan *game* edukasi yang didasarkan pada kearifan local. Selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengidentifikasi perbedaan dan meningkatkan pemahaman siswa tentang menulis pada kedua kelompok. Teknik analisis data adalah proses yang digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dalam penelitian. Untuk menguji atau menyatakan

berpengaruh positif atau tidaknya perlakuan yang diberikan, maka hasil dianalisis secara statistik yaitu dengan menggunakan uji T.

Tabel 1. Desain *Control Group Pretest-Posttest*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X ₁	O	X ₃
Kontrol	X ₂	-	X ₄

(Sugiyono, 2017)

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas 1 yang berjumlah 30 siswa dalam satu kelas SDN Jetis 4 Lamongan. Penelitian ini dilakukan pada materi kearifan local tahun ajaran 2023/2024. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes kemampuan menulis. Instrumen yang digunakan adalah uji pretest posttest yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis siswa. Bentuk tes yang digunakan merupakan soal uraian yang sangat cocok digunakan untuk melatih pemahaman siswa dan melatih keterampilan menulis siswa.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian, kedua kelas melakukan uji *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. selanjutnya kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, pada penelitian ini kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan *game* edukasi, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan media konvensional. Kemudian siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan menulis siswa setelah diberi perlakuan menggunakan *game* edukasi dan media konvensional. *Posttest* diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah keterampilan menulis siswa mejadi lebih baik dan apakah siswa menjadi lebih aktif belajar menggunakan media *game* edukasi. Sebelum melakukan uji hipotesis. dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Data hasil uji normalitas pada *pretest posttest* dapat dilihat pada tabel 2 dan 3 dibawah ini:

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest*

	Kelompok	Kolmogrov-Smirnov ³		
		Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0.142	30	0.175
	Kontrol	0.125	30	0.200*

Tabel 3. Uji Normalitas *Posttest*

	Kelompok	Kolmogrov-Smirnov ³		
		Statistic	df	Sig.
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0.199	30	0.233
	Kontrol	0.179	30	0.200*

Berdasarkan tabel 2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa data *pretest posttest* terdistribusi normal dengan nilai Sig. > 0.05. Setelah kedua data dikatakan normal, selanjutnya melakukan uji homogenitas. Data hasil uji homogenitas pada *pretest posttest* dapat dilihat pada tabel 4 dan 5.

Tabel 4. Uji Homogenitas *Pretest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	0.333	1	58	0.314
	Based on Median	0.318	1	58	0.314
	Based on Median and With adjusted df	0.318	1	43.007	0.316
	Based on Trimmed mean	0.301	1	58	0.314

Tabel 5. Uji Homogenitas *Posttest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	0.523	1	58	0.567
	Based on Median	0.538	1	58	0.575
	Based on Median and With adjusted df	0.538	1	42.017	0.576
	Based on Trimmed mean	0.505	1	58	0.585

Berdasarkan tabel 4 dan 5 dapat disimpulkan bahwa data *pretest posttest* terdistribusi homogen dengan nilai Sig. > 0.05. Setelah kedua data dikatakan normal dan homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis dan *N-gain* untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan menulis siswa setelah menggunakan *game* edukasi. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Uji T

	<i>Pretest</i>		Sig.	<i>Posttest</i>		Sig.
	Ekspersiment	Control Class		Ekspersiment	Control	
	Class			Class	Class	
Highest score	77	84		85	90	
Lowest score	55	60		78	80	
Means	67.66	67.50		80.04	83.22	
Standart deviation	6.055	7.920		3.985	4.875	
t-test score	3.476		0.013	6.860		0.021

Berdasarkan *output* yang telah dipaparkan pada tabel 6, diperoleh Sig. $0,021 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada *pretest* tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada *pretest*, nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 67,66 dan 67,50. Namun, pada *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor kelas eksperimen dan kontrol kelas. Nilai rata-rata eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 80,04 dan 83,22 dengan t-test 2 tailed sebesar $0,021 < 0,05$ sehingga diperoleh kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan menulis yang signifikan antar keduanya, dengan siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *game* edukasi dan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *game* edukasi.

Media *game* edukasi berbasis kearifan local memanfaatkan budaya atau kearifan local Lamongan, seperti makanan, tarian, peninggalan sejarah dan alat musik tradisional. Dengan menerapkan kearifan lokal ke dalam *game* edukasi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa serta memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal yang ada di Kabupaten Lamongan. Menurut Khoirurosyadah, Rifdah; Rachmadyanti, (2022) dengan mengubah bahan ajar, pembelajaran yang berorientasi kearifan lokal diharapkan dapat memotivasi siswa untuk selalu ingin mempelajari budayanya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Datuk et al., (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media *game* sangat diperlukan untuk menunjukkan nilai-nilai kearifan lokal.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, hal ini untuk memastikan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan atau terbebani saat belajar dan hasil belajar siswa maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erviana et al., (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil dari penggunaan *game* edukasi berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan hasil uji t test 2 tailed sebesar $0.021 < 0.05$ dengan artian bahwa terdapat peningkatan penggunaan *game* edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadiyati et al., (2020) menyatakan bahwa penggunaan permainan "*Maze Explorer*" sesuai digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian lain yang juga sejalan adalah penelitian yang dilakukan Yusrina, (2022) oleh yang menjelaskan bahwa *game* edukasi dapat membantu mengembangkan keterampilan keaksaraan awal dan mengenal menulis secara menarik untuk anak. Selain itu, penelitian menurut Pratiwi et al., (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan *game education* terbukti lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Nuralita, (2020) menyatakan bahwa untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, budaya dan kearifan lokal dapat digunakan sebagai subjek pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Khasanah et al., 2022) bahwa media sangat penting dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan memberikan informasi baru tentang bagaimana siswa kelas 1 di sekolah dasar dapat menggunakan media *game* edukasi berbasis kearifan lokal. Penelitian ini sebagai referensi untuk melaksanakan proses pembelajaran, informasi ini akan sangat bermanfaat bagi guru, terutama bagi mereka yang bekerja di tingkat sekolah dasar. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperluas dan memperdalam penelitian tentang penggunaan media *game* berbasis kearifan lokal oleh siswa sekolah dasar di Lamongan.

Kesimpulan

Media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis kearifan lokal terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. Hal tersebut terbukti dari pengujian yang telah dilakukan, yaitu uji hipotesis yang dapat disimpulkan hasilnya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang menggunakan media *game* edukasi dengan kelas yang menggunakan media konvensional. Penggunaan media *game* edukasi juga

dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama pada kearifan lokal yang ada disekitarnya. Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih luas, seperti halnya pada literasi membaca dan berhitung.

Daftar Pustaka

- Datuk, A., Almu, F. F., & Ramlah, S. T. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Literasi Kearifan Lokal di Madrasah Aliyah Swasta Al-Hikmah Soe Nusa Tenggara Timur. *4*(2), 371–379.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, *5*(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Erviana, Yeni. Munifah, Siti. Mustikasari, R. (2021). Penungkatan Kemampuan Menulis Kata Dengan Ape Dadu Cerdas. *Jurnal Mentari*, *1*(2), 94–102.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, *0812*(2019), 181–188.
- Fuad, M., Efendi, A., & Muhammad, U. A. (2020). The Use of Pepaccur Local Wisdom for Indonesian Literary Teaching Materials. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *9*(2), 213. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.22779>
- Hadiyati, N., Hartati, E., Mercu, U., Yogyakarta, B., & Explorer, M. (2020). *Permainan “ Maze Explorer ” : Sebuah Media Untuk Mengajar Keterampilan Membaca-Menulis Anak-Anak*. 184–189.
- Hilda, L. (2015). Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran. *Darul Ilmi*, *3*(1), 69–84.
- Idammatussilmi, I., & Latifah, A. (2021). Analisis Keterampilan Siswa Madrasah Ibtidaiyah dalam Menulis Puisi Anak Berdasarkan Teori Nurgiantoro. *Journal of Integrated Elementary Education*, *1*(2), 119–127. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8258>
- Janah, R. R., & Liansari, V. (2023). Pengaruh Media Quiziz Terhadap Aspek Menulis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar: The Influence of Quiziz Media on the Writing Aspects of Grade IV Elementary School Students. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(2), 128–135. <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1163309764>
- Jemmali, C., Bunian, S., Mambretti, A., & El-Nasr, M. S. (2018). Educational game design: An empirical study of the effects of narrative. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3235765.3235783>
- Khair, U., Rihan K, E., & Misnawati, M. (2021). Indonesian language teaching in elementary school. *Linguistics and Culture Review*, *6*, 172–184. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6ns2.1974>
- Khasanah, L. A. I. U. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *4*(1), 14–24. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3043>
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. . S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *02*(01), 125–130.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Khoirusyadah, Rifdah; Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan E- Modul “Rambusi” Berorientasi Budaya Lokal Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*, 914–924.
- Kusuma, Y. Y. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Learning Start With A Question

- untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 406–417. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.723>
- Lusiani, N. W. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Ringkasan Pada Siswa *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2019), 541–552. <http://jayapanguspres.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/308>
- Mardhotillah, S., & Fitra Surya, Y. (2020). Nomor 1 Tahun 2020 Halaman 262-269 Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education. *Jote*, 2, 262–269.
- Miftachul Huda, M., Supriatna, M., Abidin, Z., & Lamongan, U. M. (2023). Character in the Local Wisdom of Rewang of the Jotosanur Village Community As a Strategy To Strengthen the Profile of Pancasila Students in Elementary Schools. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 117–125. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3848>
- Nuralita, A. (2020). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran berbasis Etnosains dalam Pembelajaran Tematik SD*. 8, 1–8.
- Palupi, B. S., Subiyantoro, S., Rukayah, & Triyanto. (2020). The effectiveness of Guided Inquiry Learning (GIL) and Problem-Based Learning (PBL) for explanatory writing skill. *International Journal of Instruction*, 13(1), 713–730. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13146a>
- Pelealu, B. N., Afriantoro, T., & Wardhono, W. S. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Mobile Augmented Reality untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis dan Berhitung*. 3(2), 1492–1499.
- Plante, P., Rebah, H. Ben, & Slama, R. Ben. (2019). *Impacts du numérique sur la transformation de l'enseignement et de l'apprentissage The educational effectiveness of serious games L'efficacité pédagogique des jeux sérieux La eficacia educativa de los juegos serios*. 1(2). www.americasarmy.com
- Pratiwi, A., Hikmah, F., & Adiansha, A. A. (2021). *Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1, 36–43.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Rosnaya, S. E., Toharudin, M., & Triputra, D. R. (2023). *Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Menulis Permulaan dan Keaktifan Siswa SDN Siasem 02*. 3(2).
- Sekarningrum, H., Yuliana Setyaningsih, & B. Widharyanto. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 575–587. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5446>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, A., Mustadi, A., Asnimar, A., & Susiloningsih, E. (2019). The Improvement in Poetry Writing Skills by Using Prezi in the Primary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 92. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.14557>
- Tokarieva, A. V., Volkova, N. P., Harkusha, I. V., & Soloviev, V. N. (2019). *Educational digital games: models and implementation*. 1(53), 1.
- Wang, E. L., & Matsumura, L. C. (2019). Text-based writing in elementary classrooms: Teachers' conceptions and practice. *Reading and Writing*, 2(32), 405–438.
- Yusrina, S. H. (2022). *Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-6 tahun*.