



Integrasi Permainan Simak Kata Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Rohimah Syarof^{1*}, Wahyu Sukartiningsih², Hendratno³, Heru Subrata⁴

^{1*2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*rohimah.22064@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 9-12-2025

Direvisi: 13-01-2026

Diterbitkan: 31-01-2026

ABSTRAK

Keterampilan menyimak di sekolah dasar sering diajarkan secara monoton sehingga berdampak pada rendahnya fokus dan pemahaman siswa, khususnya dalam cerita rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana permainan Simak Kata berkontribusi pada pembelajaran keterampilan menyimak siswa di kelas II SDN Simokerto VI/139 Surabaya. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan eksploratif kualitatif dengan subjek siswa kelas II, guru, dan kepala sekolah. Observasi, wawancara, refleksi, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Simak Kata mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna serta mendukung fokus dan partisipasi siswa. Pengelolaan kelas yang efektif dapat mengatasi kendala yang terjadi, seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan fasilitas. Permainan Simak Kata layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran menyimak cerita rakyat di sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan Simak Kata, Keterampilan menyimak, Cerita rakyat, Pembelajaran bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Listening skills in elementary school are often taught monotonously, resulting in low student focus and comprehension, especially in folk tales. This study aims to explain how the Simak Kata game contributes to the listening skills learning of second-grade students at SDN Simokerto VI/139 Surabaya. This research was conducted using an exploratory qualitative approach with subjects including second-grade students, teachers, and the principal. Observation, interviews, reflection, and documentation were used to collect data. The research results show that the Simak Kata game is capable of creating active, enjoyable, and meaningful learning, as well as supporting student focus and participation. Effective classroom management can overcome the challenges that arise, such as differences in student abilities and limited facilities. The Simak Kata game is suitable to be used as an alternative for learning to listen to folk tales in elementary schools.

Keywords: Simak Kata game, Listening skills, Folktales, Indonesian language learning, Elementary School.

Pengutipan APA:

Syarof, Rohimah., Sukartiningsih, Wahyu., Hendratno & Subrata, Heru. (2026). Integrasi Permainan Simak Kata Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 44-51.



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

PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak sangat penting untuk pembelajaran bahasa, terutama di sekolah dasar. Menyimak sering dilupakan, tetapi menyimak sangat penting untuk membangun kemampuan berbahasa lainnya, seperti membaca, berbicara, dan menulis, karena semua pesan pembelajaran disampaikan secara verbal (Pratiwi et al., 2025). Kemampuan menyimak siswa di Indonesia masih tergolong rendah, meskipun menyimak merupakan bagian penting dari pengembangan kompetensi berbahasa. Sebagai hasil dari survei yang dilakukan oleh Amri et al. (2024), banyak siswa di sekolah dasar kesulitan menyimak. Kemampuan rendah ini sering disebabkan oleh metode yang tidak mendukung dan kurangnya media.

SDN Simokerto VI/139 Surabaya memiliki masalah serupa. Observasi awal dan wawancara dengan guru kelas rendah selama Program Surabaya Mengajar Angkatan 7 menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami informasi lisan, terutama dalam pembelajaran berbasis cerita rakyat. Selama pembelajaran, mereka sering kehilangan fokus dan terdistraksi. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat mengidentifikasi elemen cerita, menyimpulkan pesan moral, dan menceritakan kembali isi cerita (P. A. Lestari et al., 2021).

Cerita rakyat tidak hanya menyampaikan pesan moral, tetapi juga merupakan sumber cerita yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita rakyat memiliki struktur yang sederhana namun efektif dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan membangun karakter siswa (Sipahutar et al., 2021). Sayangnya, cara guru menyampaikan materi dengan cara yang monoton dan tidak interaktif seringkali membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk mendengarkannya.

Pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan diperlukan dalam pembelajaran saat ini untuk meningkatkan minat dan fokus siswa. Pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu metode yang dinilai efektif. Menurut penelitian oleh Alotaibi (2024), dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 78% dan pemahaman materi hingga 65%. Permainan edukatif dianggap memiliki kemampuan untuk meningkatkan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif sekaligus mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar.

Sebagai upaya dan Solusi dari permasalahan di atas, peneliti akan mencoba menerapkan permainan edukatif Simak Kata. Selama kegiatan mendengarkan cerita, permainan ini dimaksudkan untuk membuat siswa lebih aktif, fokus, dan antusias. Melalui kegiatan ini, guru membacakan cerita rakyat kepada siswa dan memberi mereka kartu berukuran 3 x 3 yang berisi kumpulan kata kunci cerita rakyat, seperti nama tokoh, nama tempat, peristiwa, atau nilai moral dari cerita tersebut. Selama pembacaan cerita, siswa diminta untuk menandai kata-kata yang sesuai di kartu mereka saat guru memberikan pertanyaan atau petunjuk. Kegiatan ini membantu siswa belajar untuk menyimak dengan cermat, memahami isi cerita, dan merespons pertanyaan dengan tepat.

Permainan Simak Kata berfokus pada kemampuan untuk menyimak dan memahami isi cerita. Selama proses ini, siswa diminta untuk benar-benar memperhatikan cerita yang dibacakan oleh guru.

memahami karakter, memahami plot, dan memahami pesan moral. Oleh karena itu, menyimak dapat berubah dari aktivitas pasif menjadi aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan. Selain itu, permainan ini membantu guru membuat suasana kelas yang dinamis, kompetitif, dan kolaboratif (Saleh & Althaqafi, 2022).

Studi menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi dan keinginan siswa untuk belajar. Penelitian oleh Suriadi (2023) menemukan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian oleh Sugianto (2023) menemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan permainan interaktif dapat meningkatkan daya fokus siswa. Berdasarkan temuan ini, diharapkan permainan Simak Kata dapat mendorong kemampuan menyimak siswa di sekolah dasar.

Penggabungan cerita rakyat dalam permainan ini sangat penting untuk melestarikan budaya lokal selain meningkatkan keterampilan berbahasa. Cerita rakyat mengandung pesan moral, nilai-nilai luhur, dan pelajaran hidup yang berguna untuk membangun karakter anak. Menurut Wijayanti et al. (2022), integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal dan menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas nasional. Oleh karena itu, penggunaan cerita rakyat sebagai konten dalam permainan Simak Kata tidak hanya mendorong kemampuan menyimak siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter dan cinta budaya bangsa.

Permainan Simak Kata adalah inovasi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran menyimak berbasis cerita rakyat karena memungkinkan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cerita, tetapi media ini juga membantu mereka berpikir kritis, memperkuat daya konsentrasi, dan menumbuhkan rasa nasionalisme melalui pemahaman nilai-nilai budaya lokal.

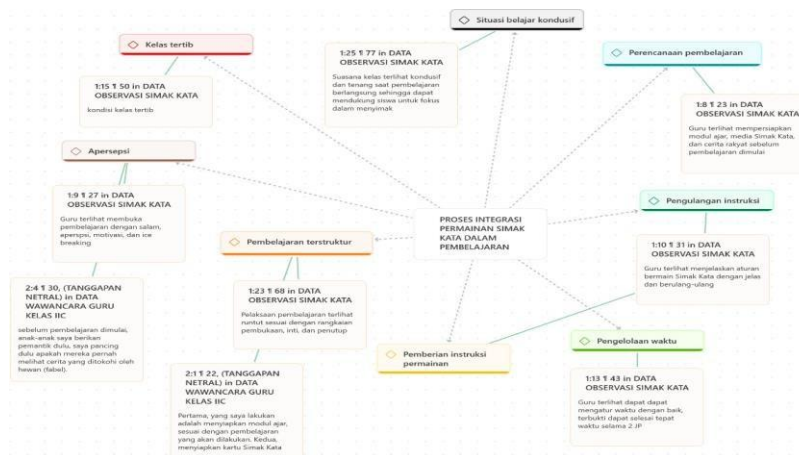
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis eksploratif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses integrasi permainan Simak Kata dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita rakyat serta mengkaji tanggapan siswa, guru, dan kepala sekolah. Penelitian dilaksanakan di SDN Simokerto VI/139 Surabaya dengan subjek penelitian meliputi siswa kelas II, guru kelas, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam, dan refleksi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan, tanggapan, serta kendala dalam penerapan permainan Simak Kata. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi teknik dan sumber, sehingga hasil penelitian mencerminkan kondisi empiris secara objektif dan mendalam.

HASIL

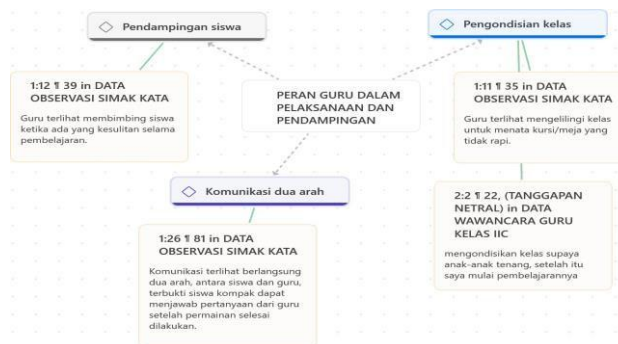
Dari hasil observasi, wawancara, refleksi, dan dokumentasi selama penelitian, diperoleh data

tema hasil *coding* yang telah dianalisis menggunakan Atlas.ti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Simak Kata dapat diintegrasikan secara sistematis ke dalam pembelajaran siswa kelas II SDN Simokerto VI/139 Surabaya tentang kemampuan menyimak cerita rakyat. Pembelajaran dimulai dengan apersepsi dan penyampaian tujuan. Selanjutnya, guru membacakan cerita rakyat secara lisan, dan siswa menyimak dengan menggunakan kartu Simak Kata, yang mengandung kata-kata kunci yang relevan dengan isi cerita. Siswa menandai atau mengenali kata yang sesuai dengan informasi yang mereka dengarkan selama kegiatan berlangsung. Karena permainan ini diintegrasikan, kegiatan menyimak menjadi lebih terarah karena siswa fokus pada kata kunci tertentu. Pembelajaran sekarang melibatkan partisipasi aktif siswa, bukan hanya satu arah. Hasil *coding* proses integrasi permainan Simak Kata ditunjukkan seperti **Gambar 1**. berikut.



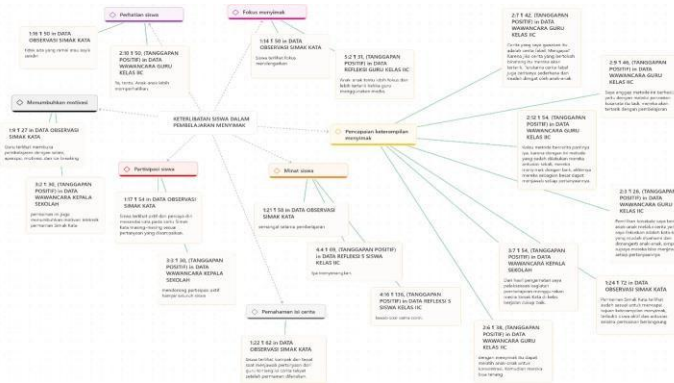
Gambar 1. Network View Proses Integrasi Permainan Simak Kata dalam Pembelajaran

Dalam permainan Simak Kata, guru bertindak sebagai pengarah dan fasilitator kegiatan. Guru memberikan instruksi yang jelas sebelum permainan dimulai, membimbing siswa selama proses menyimak, dan memberikan penguatan untuk jawaban siswa. Guru juga menyesuaikan tempo cerita agar sesuai dengan kemampuan menyimak siswa kelas II. Keberhasilan integrasi permainan sangat dipengaruhi oleh peran guru, terutama dalam menjaga kelas tertib dan membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami cerita. Hasil *coding* peran guru dalam pelaksanaan permainan Simak Kata ditunjukkan seperti **Gambar 2**. berikut.



Gambar 2. Network View Peran Guru dalam Pelaksanaan dan Pendampingan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat selama pembelajaran. Siswa tampaknya lebih terlibat dan aktif dalam kegiatan. Permainan Simak Kata membantu siswa lebih memahami isi cerita, lebih memahami tokoh dan peristiwa, dan lebih memahami alur cerita. Selain itu, setelah mengikuti permainan, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita. Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang kemampuan menyimak mereka. Hasil *coding* keterlibatan siswa, guru, dan kepala sekolah ditunjukkan seperti **Gambar 3**. berikut.



Gambar 3. Network View Keterlibatan dalam Pembelajaran Menyimak

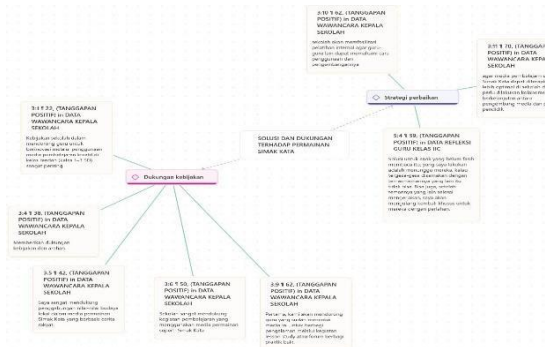
Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan permainan Simak Kata karena dianggap dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran menyimak. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan setelah menggunakan permainan. Dari sudut pandang kepala sekolah, permainan Simak Kata dianggap sebagai ide inovatif untuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dinilai bahwa penggunaan permainan membantu siswa berpartisipasi dalam pembelajaran aktif dan meningkatkan pendekatan pendidikan Bahasa Indonesia di sekolah.

Meskipun demikian, beberapa hambatan memungkinkan permainan untuk dimainkan. Pembelajaran menghadapi tantangan karena siswa berbeda dalam kemampuan menyimak dan memiliki alat pendukung yang terbatas. Untuk beberapa siswa, lebih banyak bimbingan diperlukan untuk memahami cerita. Hasil *coding* kendala pada integrasi permainan Simak Kata ditunjukkan seperti **Gambar 4**. berikut.



Gambar 4. Network View Kendala dalam Proses Integrasi Permainan Simak Kata

Untuk mengatasi hal ini, pendampingan yang lebih terarah, pengelompokan siswa yang lebih fleksibel, dan dukungan dari kepala sekolah untuk menyediakan fasilitas dan kegiatan refleksi pembelajaran adalah semua langkah yang telah diambil untuk mengatasi masalah ini. Hasil *coding* solusi yang bisa ditemukan pada integrasi permainan Simak Kata ditunjukkan seperti **Gambar 5** berikut.



Gambar 5. Network View Solusi dan Dukungan terhadap Permainan Simak Kata

PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II, permainan Simak Kata telah terbukti dapat menambah keterlibatan, fokus, dan pemahaman siswa tentang keterampilan menyimak cerita rakyat. Permainan ini dapat melatih aspek kognitif siswa untuk berpikir aktif, memahami alur, karakter, dan pesan moral cerita, sehingga pembelajaran tidak pasif. Selain itu, permainan ini dapat digunakan oleh siswa yang belum dan kurang mahir membaca dengan bimbingan guru. Sebab kegiatan ini mengajarkan tindakan nyata yang mendukung penerapan pengetahuan secara konkret, pemahaman siswa tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga dapat diterapkan dalam menyimak dan memahami kisah (Bangsawan, 2025). Permainan Simak Kata dapat membantu perkembangan afektif siswa selain pada aspek kognitif. Siswa dapat merasakan perasaan tokoh cerita, memahami konflik, dan menunjukkan sikap sosial seperti menunggu giliran teman menyoret jawaban, menghargai tanggapan teman, dan bertanggung jawab selama permainan. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita rakyat memiliki kemampuan untuk meningkatkan empati dan karakter positif siswa (Hilman et al., 2023; Saputri et al., 2023; H. Sugianto, 2023).

Permainan Simak Kata yang didasarkan pada cerita rakyat membantu siswa memfokuskan perhatian mereka, memahami struktur cerita, dan menanggapi positif dengan pertanyaan secara aktif. Kartu Simak Kata memungkinkan siswa menemukan kosakata dan mengaitkan jawaban mereka dengan konteks cerita, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan menyimak dan berpikir kritis secara bersamaan (Farika et al., 2025; Rahayu & Rigiati, 2025). Siswa terbukti tertarik dengan cerita rakyat dan mendukung pemahaman bahasa secara menyeluruh (Ashri et al., 2024; Maghfiroh & Liansari, 2025).

Selain itu, penelitian ini menemukan beberapa masalah, diantaranya: beberapa siswa memiliki kemampuan membaca yang terbatas; perbedaan dalam konsentrasi dan daya ingat; manajemen waktu pembelajaran; dan keterbatasan sarana serta kemampuan guru untuk membuat media permainan. Kelancaran permainan dipengaruhi oleh faktor-faktor ini, tetapi tidak menghambat mereka dalam

mencapai tujuan pembelajaran menyimak secara signifikan (Esa Putri H et al., 2022; Amalia & Aulina, 2024; Rahma et al., 2023; Dewi & Astuti, 2024).

Perencanaan pembelajaran yang matang, perlambatan tempo permainan, pendampingan khusus bagi siswa yang belum lancar membaca, dan pengulangan cerita secara bertahap adalah beberapa solusi yang digunakan. Melalui pelatihan internal guru dan kegiatan berbagi praktik yang baik, kepala sekolah juga mendukung keberlanjutan inovasi. Permainan Simak Kata dapat digunakan dengan baik dan berkelanjutan dalam pembelajaran keterampilan menyimak dengan bantuan pendekatan ini (Amri et al., 2024; Marheni et al., 2024).

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan Simak Kata dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas II SDN Simokerto VI/139 Surabaya dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Siswa dapat lebih memahami isi cerita dengan menyimak dan mencocokkan kata kunci dalam permainan interaktif ini. Siswa menunjukkan tanggapan yang positif, diantaranya menjadi lebih fokus, antusias, dan partisipasi. Permainan Simak Kata dianggap berhasil oleh guru dan kepala sekolah karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung pembelajaran kreatif. Pendampingan, pengulangan instruksi, dan optimalisasi media sederhana dapat membantu mengatasi kendala seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan sarana. Secara keseluruhan, permainan Simak Kata adalah media yang inovatif untuk mengajar anak-anak cerita rakyat di sekolah dasar.

REFERENSI

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amalia, D. R., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Belajar Melalui Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 431–447. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1390>
- Amri, M. H., Hamzah, R. A., & Aulia, N. (2024). Pengembangan Keterampilan Menyimak pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 43–49. <https://doi.org/10.59923/jiim.v1i2.256>
- Ashri, A., Hedyansyah, M. H., & Fitri, N. Z. N. (2024). Kemampuan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Persepsi dan Kendala. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3406–3413. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12598>
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Jurnal MediaTIK*, 14–16. <https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956>
- Dewi, A. A., & Astuti, R. (2024). Analisis Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 195–210. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i4.2614>
- Esa Putri H, E. J., Rahman, R., Fudhaily, A. W., & Firdaus, F. U. (2022). Peningkatan Keterampilan Menyimak Konsentrasi Melalui Guided Listening Materi Teks Ekplanasi di Kelas VI. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(6), 380.

- <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i6.129>
- Farika, D. I., Islam, M. H., & Hamdiah, M. (2025). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VII SMP. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(1), 1–13. <https://doi.org/10.22437/pena.v15i1.44167>
- Hilman, I., Akmal, R., & Rahmawati Permana, R. (2023). Pembelajaran Ekoliterasi Untuk Meningkatkan Sikap Empati Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD UNIGA*, 2(2). <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v2i2.3085>
- Lestari, P. A., Kurniasari, R., & Riznanda, W. A. (2021). Analysing Teacher’s Difficulties in Teaching Listening Comprehension. *Jadila: Journal of Development and Innovation in Language and Literature Education*, 1(4), 500–517. <https://doi.org/10.52690/jadila.v1i4.160>
- Maghfiroh, S. P., & Liansari, V. (2025). Efektivitas Video Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Keterampilan Menyimak Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Educatio*, 20(1), 120–131. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i1.29871>
- Marheni, W., Lestari, P. W., Sababalat, L., & Novalia, L. (2024). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran yang Efektif. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i1.465>
- Pratiwi, N. M. W., Suarmayanti, K. I., I Wayan Widyastama, Ni Putu Sepnita Lestari Yanti, & Ida Bagus Putrayasa. (2025). Keterampilan Menyimak sebagai Kunci Efektivitas Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(3), 459–464. <https://doi.org/10.32832/jpg.v6i3.20831>
- Rahayu, D. A., & Rigiarti, H. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Sumba (Suku Kata, Menulis, dan Membaca) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 710–725. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6018>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Saleh, A. M., & Ahmed Althaqafi, A. S. (2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. *Sage Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440221079806>
- Saputri, D. D., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1288–1300. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054>
- Sipahutar, R. A., Sianturi, R. W., & Sembiring, Y. (2021). THE VALUE AND CHARACTER BUILDING EDUCATION IN FOLKLORE FROM BATAKNESE “SIGALE-GALE.” *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(1), 111. <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i1.3228>
- Sugianto, H. (2023). Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation. *International Journal of Instructional Technology*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>
- Suriadi, N. M. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi dan Kemampuan Motorik Halus dengan Penggunaan Permainan Edukatif Meronce Pada Anak Tunagrahita Sedang di Kelas I SLB. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 124–132. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60572>
- Wijayanti, N. K. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46354>