Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 15 No 2, Oktober 2026

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME TREASURE HUNT* PADA MATERI TANDA BACA KELAS III

A.I.K. Wardani[1], L.S. Astutik[2]

[12]Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bhinneka PGRI
Tulungagung, Indonesia

[1]adindaintankusuma@gmail.com, [2]lennyshadenley@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran yaitu sarana yang digunakan sebagai alat menyampaikan pesan, informasi dan materi belajar. Variasi media pembelajaran di SDN 2 Beji hanya terdapat media seperti LCD, namun terdapat kekurangan dalam penggunaannya yaitu listrik yang sering padam. Media pembelajaran tanpa penggunaan koneksi internet lebih memudahkan guru dalam mengaplikasikan, juga memudahkan siswa belajar sambil bermain. Pengembangan media ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media, mendeskripsikan kevalidan produk, dan mendeskripsikan kepraktisan produk. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE memberikan pendekatan yang sistematis sehingga membantu memastikan semua bagian penting dari program ditinjau mulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil (Priawasana, 2025). Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Beji dengan jumlah 28 siswa. Hasil persentase kevalidan media dalam penelitian ini menunjukkan hasil validasi ahli materi sebesar 94%, validasi ahli media sebesar 96%. Kepraktisan media dinilai dari hasil angket respons siswa dalam uji kelompok kecil sebesar 87%, uji lapangan sebesar 91%, dan angket respons guru sebesar 96%. Berdasarkan dari hasil uji kevalidan dan uji kepraktisan media dikatakan “sangat valid” dan “sangat praktis” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Board Game*; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar; *Treasure Hunt*

Abstract

Instructional media serves as a tool for conveying messages, information, and learning materials. While SDN 2 Beji utilizes media such as LCD projectors, their usage is hampered by frequent power outages. Instructional media that does not rely on an internet connection facilitates easier application for teachers and allows students to learn through play. The development of this media aims to assist students in comprehending the learning material. This study seeks to examine the media development process and describe the product's validity and practicality. The research employs the ADDIE model, comprising five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The ADDIE model provides a systematic approach, ensuring that all critical components of the program are reviewed from the needs identification stage to the evaluation of results (Priawasana, 2025). The study involved 28 third-grade students from SDN 2 Beji as test subjects. Validation results indicated a 94% rating from subject matter experts and a 96% rating from media experts. Media practicality was assessed through student response questionnaires yielding 87% in small-group trials and 91% in field trials and a teacher response questionnaire, which resulted in a 96% rating. Based on the validity and practicality test results, the media is classified as "highly valid" and "highly practical" for use as an instructional tool.

Keywords: *Board Game; Learning Media; Elementary School; Treasure Hunt*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah aktivitas mengolah informasi secara dua arah yang dilakukan antara guru dan siswa. Satu di antara pembelajaran di sekolah yang mempunyai peran penting dalam membentuk kemampuan siswa adalah bahasa Indonesia (Mubin & Aryanto, 2024). Dalam

penulisan bahasa Indonesia, terdapat poin yang menentukan penulisan tersebut sudah benar yaitu penggunaan tanda baca. Tanda baca merupakan sebuah tanda dalam tulisan yang mampu membantu pembaca untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis (Shodiq et al., 2025). Tanda baca yaitu tanda yang digunakan dalam sistematika penulisan agar kalimat yang disusun dapat dipahami orang lain seperti apa yang kita sampaikan (Saputra & Indihadi, 2021). Apabila tanda baca tidak digunakan maka pembaca akan merasa bingung dan kesulitan untuk memahami sebuah tulisan (Hasrianti, 2021). Tanda baca dapat disebut dengan pungtuasi-pungtuasi atau hal yang mampu menggambarkan unsur-unsur dengan gambar atau tanda yang memberikan kunci dari penulis agar pesan yang ingin disampaikan mampu dipahami oleh pembaca (Amajihono, 2022).

Permasalahan siswa sekolah dasar dalam menggunakan tanda baca terletak pada kaidah penggunaan tanda baca yang dapat dilihat dari kesalahan penggunaan tanda baca yang ditemukan dalam penulisan. Penyebab kesalahan penulisan ini karena kurangnya pemahaman siswa dalam menulis tanda baca (Wardianti, 2023). Banyak siswa yang merasa kesulitan karena kurang diajarkan tanda baca sehingga berdampak pada cara penggunaan ketika penulisan dan saat membaca (Sapari & Elhawwa, 2023). Menurut hasil dari wawancara, metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode lama yaitu ceramah dan sesekali menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Penggunaan metode tersebut membuat siswa memberikan respon yang pasif dan cenderung ramai sendiri. Penggunaan media seperti LCD sudah diterapkan namun terdapat kekurangan dalam penggunaannya seperti listrik padam dan anak mudah bosan. Hal ini berakibat pada siswa yang mudah kehilangan fokus, merasa bosan, dan kurang termotivasi.

Penggunaan media pembelajaran mempunyai tujuan yang cukup besar sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran secara kompleks (Astutik et al., 2024). Meningkatnya daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, kreativitas, dan pengaruh positif disebabkan oleh aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, hal ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu (Fadilah et al., 2023). Materi disampaikan oleh guru dengan alat bantu media agar siswa mudah untuk menangkap materi yang diajarkan. Media pembelajaran mampu memudahkan proses pembelajaran sehingga pesan yang ingin disampaikan guru kepada siswa menjadi lebih jelas (Afifah et al., 2022).

Salah satu pendekatan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar adalah dengan belajar menggunakan permainan edukatif. Pada tahap perkembangan siswa sekolah dasar, aktivitas pembelajaran dengan bermain dapat membangun pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Permainan edukatif memiliki peran penting dalam hal memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan bermakna, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat (Puspitoningrum et al., 2024). Pada penelitian sebelumnya, media *board game* menunjukkan hasil bahwa media mudah digunakan, mendukung pembelajaran dan sesuai dengan tingkatan berpikir siswa sekolah dasar (Wicaksono, 2021). Kecerdasan anak dapat terpengaruh dan menumbuhkan rasa saling percaya dengan belajar yang menerapkan permainan pencarian harta karun (Maura et al., 2024). Siswa terlihat antusias dalam pembelajaran, siswa dengan aktif mengikuti setiap petunjuk permainan, berdiskusi bersama kelompok dan mengerjakan soal, melalui permainan ini suasana kelas menjadi hidup (Wullida et al., 2025). Permainan *treasure hunt* telah menunjukkan hasil sebagai aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, tetapi belum banyak dikembangkan sebagai media permainan dengan materi tanda baca. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang mendukung pembelajaran aktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tanda baca.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa permainan edukatif berbasis *board game treasure hunt*. Media ini disusun sebagai alat bantu dalam mengatasi kurangnya media pembelajaran di kelas III sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *board game treasure hunt*, dan menguji tingkat kevalidan serta kepraktisan.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran, serta menguji kevalidan dan kepraktisan media. Pengembangan mempunyai tujuan sebagai metode penelitian yang menghasilkan (Sugiyono, 2021). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Model ADDIE diawali dengan analisis kebutuhan berdasarkan informasi yang didapatkan melalui observasi dan wawancara, mengembangkan produk, menguji kevalidan dan kepraktisan, dan diakhiri dengan evaluasi dari saran para pengguna (Shaquille & Zen, 2023).

Tahapan pertama yaitu analisis data, analisis data dilakukan untuk mengumpulkan data melalui analisis masalah dan analisis kebutuhan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang terkumpul menjadi tolak ukur dalam mengembangkan media. Media yang telah dikembangkan menjadi produk nyata kemudian divalidasikan kepada dosen ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media. Kegiatan uji validasi dilakukan oleh beberapa validator ahli yang telah memenuhi kriteria (Damayanti & Inayatillah, 2025). Media yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diimplementasikan pada sekolah dasar untuk menilai kepraktisan media. Tahap implementasi adalah tahap penyempurnaan media yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Maripatullah et al., 2025). Penyebaran angket kepraktisan diberikan siswa yang memberikan respon setelah media digunakan dalam pembelajaran (Makatita & Tawurutubun, 2025). Tahapan menguji kepraktisan dengan uji produk pada guru serta siswa dalam kelompok kecil dan kelompok besar atau uji coba lapangan. Instrumen yang dipakai dalam pengembangan media *board game treasure hunt* berbasis angket untuk mengetahui bagaimana media dapat dipakai oleh kelas III pada materi tanda baca. Analisis nilai menggunakan skala likert dengan lima pilihan jawaban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ADDIE yang pertama dilakukan adalah tahapan analisis (*analysis*). Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada dan solusi pengembangan yang dibutuhkan (Syuhada et al., 2024). Analisis bertujuan untuk mengetahui masalah yang ada di SDN 2 Beji, kemudian dilakukan analisis berdasarkan kebutuhan dan yang terakhir menemukan solusi. Analisis masalah yang ditemui yaitu media pembelajaran elektronik seperti LCD dan *Interactive Flat Panel* (IFP) yang digunakan sering kali mengalami masalah seperti listrik padam, siswa yang cenderung ramai sendiri, dan siswa yang kurang aktif. Masalah berikutnya adalah siswa yang kesulitan memahami fungsi dan penggunaan tanda baca. Setelah menganalisis masalah, langkah berikutnya adalah dengan menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan akan dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi suatu permasalahan (Septiani & Wardhani, 2022). Analisis kebutuhan serta solusi yang ditemukan yaitu dengan mengembangkan media berupa papan permainan yang tidak terkoneksi dengan listrik dan internet. Media *board game treasure hunt* juga menawarkan solusi atas permasalahan terhadap kurangnya pemahaman siswa dalam penggunaan tanda baca. Media berbasis permainan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain Pada tahap pengembangan, media yang didesain dikembangkan menjadi bentuk produk awal berupa papan permainan *board game treasure hunt*. Berikut tahapan dalam pengembangan *board game treasure hunt*.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan

Tahapan	Keterangan
	Box untuk penyimpanan permainan. Box berukuran 35 cm x 25 cm x 10 cm dengan *custom print* gambar di bagian luar box dan keterangan permainan di dalam box. Box berbahan *yellow board* yang tebal dan tidak mudah robek.
	Papan permainan dengan ukuran 66 cm x 46 cm berbahan dasar *yellow board*, papan dilapisi dengan kertas manilla berwarna biru agar senada dengan warna desain papan. Desain papan dicetak menggunakan stiker camel sehingga terlihat mengkilap, hasil cetak berwarna tajam dan tebal.
	Kartu materi dan kartu panduan petunjuk permainan berbahan *art paper*.
	Kartu soal dan kartu aksi berbahan *art paper* dengan sudut lengkung.
	Pion dengan bahan akrilik tebal dengan ukuran 6 cm x 4 cm.
	Koin sebagai *reward* atas jawaban benar.



Penambahan pouch serut dengan ukuran 20 cm x 12 cm sebagai wadah kartu soal, kartu aksi, pion dan koin agar tidak tercecer dalam box.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Proses pengembangan dilakukan dengan mengembangkan desain yang sudah ada ke bentuk konkretnya. Media yang sudah berupa produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media menjadi penilaian kevalidan produk.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Tata letak komponen media tertata dengan baik.	✓				
		Bentuk media menarik bagi siswa sekolah dasar.	✓				
		Pemilihan warna pada media sudah baik.		✓			
		Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca.	✓				
		Ukuran huruf pada media sudah proporsional.	✓				
2.	Interaksi	Media mendorong siswa aktif berinteraksi selama pembelajaran.	✓				
		Alur permainan media tertata dengan baik.	✓				
		Adanya pemberian skor pada permainan.		✓			
3.	Kontrol	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	✓				
		Aturan penggunaan media yang disajikan mudah dipahami.	✓				
		Skor	40	8			
		Total Skor			48		

Total skor validasi ahli media adalah 48 dengan nilai persentase kevalidan yaitu 96% atau bisa dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi tanda baca. Rumus untuk menghitung skor kevalidan media sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \; x \; 100\%$$
$$= \frac{48}{50} \; x \; 100\%$$
$$= 96\%$$

Keterangan:
NP : Nilai persentase kevalidan yang diharapkan
R : Skor mentah yang diperoleh
SM : Skor maksimal ideal

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Relevansi	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
		Soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
		Materi sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas.	✓				
		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	✓				
		Jumlah materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.		✓			
		Jumlah soal yang disajikan cukup untuk mengukur pemahaman siswa.		✓			
2.	Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Sajian	Penyajian materi sistematis.		✓			
		Penggunaan simbol tanda baca sesuai kaidah bahasa Indonesia.	✓				
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
		Skor	35	12			
		Total Skor			47		

Total skor validasi ahli materi adalah 47 dengan nilai persentase kevalidan yaitu 94% atau bisa dikatakan sangat valid. Rumus untuk menghitung skor kevalidan materi sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \; x \; 100\%$$

$$= \frac{47}{50}\ x\ 100\%$$
$$= 94\%$$

Keterangan:
NP : Nilai persentase kevalidan yang diharapkan
R : Skor mentah yang diperoleh
SM : Skor maksimal ideal

Tabel 4. Hasil Respons Guru

No	Kriteria	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kualitas Materi	Media pembelajaran mendukung proses penyampaian materi.	✓				
		Media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓				
		Media dapat menambah pengetahuan siswa.	✓				
		Materi disajikan secara runtut.		✓			
		Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓				
2.	Tampilan	Kualitas penggunaan warna pada media.		✓			
		Kualitas penggunaan gambar pada media.	✓				
		Elemen pada media sesuai.	✓				
		Teks yang digunakan dalam media sesuai.	✓				
3.	Kontrol	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	✓				
		Skor	40	8			
		Total Skor			48		

Total skor yang diperoleh dari respons guru adalah 48, dengan persentase nilai seperti yang tertera pada Tabel 4. Nilai persentase respons guru terhadap media *board game treasure hunt* sebanyak 96% dan dikategorikan sangat praktis.

Tabel 5. Hasil Responden Kelompok Kecil

No	Nama	Aspek											Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	NHB	5	5	3	5	4	5	4	4	5	3	5	48	87%
2.	HSS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%
3.	JT	4	5	4	5	5	4	3	5	3	5	5	48	87%
4.	SR	5	5	4	5	3	2	4	5	5	4	2	44	80%
5.	KA	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	43	78%
6.	AIA	3	4	4	2	4	5	4	4	3	4	5	42	76%

No	Nama	Aspek											Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
7.	RS	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	52	94%
8.	AH	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	96%
Jumlah skor persentase														698%

Berdasarkan dari Tabel 5. hasil skor persentase responden kelompok kecil mendapat skor total 698%. Skor total dibagi dengan jumlah siswa kelompok kecil sebagai cara menghitung rata-rata. Rata-rata yang diperoleh sebanyak 87% sehingga dapat dikatakan sangat praktis. Media yang dikatakan praktis melalui uji coba kelompok kecil kemudian diterapkan pada kelompok lapangan.

$$R = \frac{Jumlah\ skor\ presentase}{Jumlah\ siswa}$$
$$= \frac{698}{8}$$
$$= 87\%$$

Tabel 6. Hasil Responden Uji Coba Lapangan

No	Nama	Aspek											Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	MAN	5	4	4	5	2	5	4	4	3	4	4	44	80%
2.	PA	2	3	4	3	4	3	5	4	4	3	5	40	72%
3.	AH	5	4	3	5	3	3	4	5	4	5	4	45	81%
4.	ERP	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	51	92%
5.	ARK	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	52	94%
6.	ANZS	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	52	94%
7.	ZNL	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	49	89%
8.	MRM	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	51	92%
9.	AMZ	3	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	45	81%
10.	AFZ	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	51	92%
11.	MAK	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	52	94%
12.	NTW	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	51	92%
13.	MIA	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	52	94%
14.	JAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%
15.	KAI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%
16.	RM	4	4	3	2	4	2	4	5	5	4	4	41	74%
17.	MIY	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%
18.	ARZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%
19.	IAT	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%
20.	NIY	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100%
Jumlah skor persentase														1821

$$Rata - rata = \frac{Jumlah\ skor\ presentase}{Jumlah\ siswa}$$
$$= \frac{1821}{20}$$
$$= 91\%$$

Berdasarkan Tabel 6. total skor angket responden uji coba lapangan memperoleh rata-rata nilai sebesar 91% atau dapat dinyatakan sangat praktis.

Penelitian pengembangan *board game treasure hunt* dapat disimpulkan sebagai media yang sangat valid dan sangat praktis setelah melalui beberapa tahapan. Hasil nilai validasi ahli media sebanyak 96% dan ahli materi sebanyak 94% dinyatakan sangat valid. Hasil angket respons guru sebesar 96%, uji kelompok kecil 87%, dan uji lapangan sebesar 91% sehingga media dinyatakan sangat praktis. Pada proses implementasi siswa mengikuti panduan melalui buku panduan dengan tertib dan menyelesaikan tantangan dengan baik. Selama kegiatan berlangsung siswa terlihat antusias, aktif berdiskusi, dan terlibat dalam pembelajaran. Hasil pada penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan, permainan edukatif memiliki peran penting dalam hal memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan bermakna, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat (Puspitoningrum et al., 2024). Hasil kepraktisan angket guru, siswa pada kelompok kecil dan siswa dalam kelompok besar menunjukkan bahwa media sangat valid dan sangat praktis sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan.

PENUTUP

Pengembangan media *board game treasure hunt* dilaksanakan di SDN 2 Beji pada kelas III. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan model ADDIE. Uji kevalidan media *board game treasure hunt* melalui validasi ahli materi dan ahli media dengan validator dosen ahli di Universitas Bhinneka PGRI. Persentase penilaian ahli materi sebanyak 94% dan ahli media sebanyak 96% masuk dalam kategori sangat valid sehingga media *board game treasure hunt* dapat dikatakan valid dan dapat digunakan. Uji kepraktisan media *board game treasure hunt* melalui hasil angket respons siswa dan guru kelas III SDN 2 Beji dinyatakan sangat praktis. Persentase nilai uji kelompok kecil sebanyak 87%, uji lapangan sebanyak 91% dan respons guru sebanyak 96% sehingga dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran tanda baca bahasa Indonesia. Media *board game treasure hunt* dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi tanda baca.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Amajihono, S. (2022). Kesalahan penggunaan tanda baca pada karangan narasi siswa kelas X IIS-A SMA Swasta Kampus Telukdalam tahun pembelajaran 2020/2021. *Kohesi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2*(2), 41–51. https://doi.org/10.57094/kohesi.v2i2.429

Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Jadmiko, R. S. (2024). Pengembangan LKPD mengenal huruf alfabet dan coding untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan, 9*(2), 100–103. https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v9i02.7957

Damayanti, A. M. D., Suyatno, & Inayatillah, F. (2025). Pengembangan media SIJABI: Simulasi jual beli berbasis multimedia interaktif pembelajaran keterampilan berbicara BIPA level 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 14*(2), 114–127. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v14i2.5371

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research, 1*(2), 1–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Hasrianti, A. (2021). Analisis kesalahan penggunaan tanda baca dalam karangan peserta didik. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 7*(1), 213–222. https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.618

Makatita, T., & Tawurutubun, R. (2025). Pengembangan bahan ajar menulis puisi dengan pendekatan kontekstual berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 14*(2), 80–91. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v14i2.5651

Maripatullah, A., Bani, A. U., Herdiani, F. D., Saputro, J., & Wahdi, Y. W. (2025). Perancangan dan implementasi sistem informasi manajemen organisasi kemasyarakatan berbasis web. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation, 4*(1), 1–14. https://doi.org/10.57255/intellect.v4i1.849

Maura, N. A., Nurindah, T., Sutarni, P. V., Harianja, S. I., & Muazzomi, N. (2024). Permainan edukasi mencari harta karun sebagai pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 231–245. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.23222

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3*(3), 554–559. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429

Priawasana, E. (2025). *Desain teknologi pembelajaran*. Literasi Nusantara.

Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8*(2), 459–468. https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290

Sapari, A., & Elhawwa, T. (2023). Analisis kesulitan pemahaman tanda baca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 3 Menteng Palangkaraya. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 18*(2), 170–174. https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i2.5436

Saputra, S. P., & Indihadi, D. (2021). Analisis kemampuan siswa menggunakan tanda baca pada teks narasi di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8*(4). https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/41756

Septiani, D. E., & Wardhani, S. (2022). Analisis kebutuhan bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 6*(1), 87–92. https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.87-92

Shaquille, T. B. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan media Adobe Animate pembelajaran multimedia interaktif bahasa Inggris dengan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo, 17*(2), 252–265. https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382

Shodiq, J., Harsiati, T., & Zahro, A. (2025). Analisis kesalahan penggunaan tanda baca karya tulis mahasiswa menggunakan bantuan kecerdasan buatan ChatGPT. *Jurnal PENEROKA, 5*(1), 71–89. https://doi.org/10.30739/peneroka.v5i1.3518

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2, Cet. 3). Alfabeta.

Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Persada, A. G. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika SD dengan metode ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, 9*(1), 1–14. https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466

Wardianti, N. S. (2023). Analisis kesalahan penggunaan tanda baca dalam penulisan paragraf narasi. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 3*(2), 116–123. https://doi.org/10.31980/caxra.v3i2.928

Wicaksono, G. (2021). Pengembangan game edukasi “Petualangan Alja” untuk melatih *conceptual understanding* dan *procedural fluency* siswa SMP materi aljabar. *Satya Widya, 37*(1), 43–53. https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p43-53

Wullida, G., Agustinova, D. E., Rahmah, K. N., Jayanti, D., & Wulandari, G. A. (2025). Model pembelajaran TGT berbasis games *treasure hunt* dalam pembelajaran sejarah di SMA. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia), 10*(2), 244–256. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v10i2.6826