

Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Anak Dengan Menggunakan Model *Game Based Learning* Kelas IV/A di SD Negeri 1 Kota Ternate

Nola Limagap^{1,3}, Suhardi Abdullah², Eko Purnomo³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Khairun, Indonesia

E-mail: nlimagap@gmail.com, abdullahsuhardi@gmail.com, ekop61811@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dan peningkatan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 18% dengan nilai rata-rata 65,34. Pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 81% dengan nilai rata-rata 79,17. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model GBL efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate.

Kata kunci: *Game Based Learning*, keterampilan menulis puisi, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Game Based Learning (GBL) model and its effectiveness in improving poetry writing skills of fourth-grade students (Class IV/A) at SD Negeri 1 Kota Ternate. The research employed a classroom action research design conducted in two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 22 students. Data were collected through tests, observations, and documentation. The results showed that in Cycle I, student learning mastery reached 18% with an average score of 65.34. In Cycle II, learning mastery increased to 81% with an average score of 79.17. These findings indicate that the implementation of the GBL model is effective in improving the poetry writing skills of fourth-grade students at SD Negeri 1 Kota Ternate.

Keywords: *Game-Based Learning, poetry writing instruction, elementary school students, Bahasa Indonesia learning, classroom action research*

1. Pendahuluan

Menulis sebagai pusat pengaplikasian berbagai pengetahuan yang telah didapat dari aktivitas menyimak, membaca, dan berbicara kemudian mengalihkannya ke dalam rangkaian kata dan bahasa yang memiliki makna dan tujuan. Menulis berarti menuangkan buah pikiran kedalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan (Septiaji, 2019:126). Selanjutnya Akhadih, dkk (1998:13) mengungkapkan bahwa menulis adalah aktivitas bahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Menulis sebagai media dalam menyampaikan pesan memiliki pengaruh dalam kehidupan pembaca untuk mengubah pola pikir dan pola sikap berdasarkan gagasan-gagasan penulis yang diterima oleh pembaca. Puisi merupakan karangan yang terikat. Artinya terikat oleh aturan-aturan yang ketat. Menulis puisi merupakan satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran. Penguasaan keterampilan menulis puisi diharapkan siswa dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dimilikinya. Menulis puisi perlu dikenalkan pada siswa sejak sekolah dasar sehingga siswa mempunyai kemampuan mengapresiasi puisi dengan baik. Selain itu puisi juga dapat dijadikan media dalam penyampaian informasi terkait suasana hati dan pengalaman dalam kehidupan sosial dengan memilih kata-kata yang indah dan penuh makna oleh siswa. Puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait. Kemudian dilanjutkan bahwa puisi adalah serangkaian kata dalam bait memperhatikan rima dan irama dengan menggunakan bahasa yang indah (Winarni, 2014; Nadeak, 1985; Situmorang, 1981). Melihat dari kedua pendapat tersebut kegiatan menulis puisi ini dapat di tulis dengan baik tanpa melupakan beberapa hal yang terikat padanya yakni irama, rima, matra, larik serta bait. Selain itu juga dalam karya sastra puisi diharapkan mampu menghadirkan pemilihan diksi yang indah.

Kesesuaian isi dengan tema gambar ditunjukkan melalui kemampuan siswa memunculkan gagasan yang selaras dengan gambar ke dalam puisi yang ditulis. Selain itu, siswa mampu menggunakan judul puisi yang sesuai dengan tema yang diberikan. Dalam aspek pilihan kata atau diksi, siswa dapat menulis puisi dengan menggunakan kata-kata baku secara tepat. Keterpaduan antar bait juga terlihat dari kemampuan siswa menyusun bait satu dengan bait lainnya secara runtut sehingga membentuk puisi yang saling berkaitan dan utuh.

Model pembelajaran merupakan ciri yang melekat dalam proses pembelajaran, model pembelajaran memiliki sintak didalamnya juga memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri, tergantung pada model pembelajaran yang dipakai. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman, 2011:133; Joyce dan Weil, 1980:1).

Model pembelajaran Game Based Learning dilaksanakan melalui enam langkah utama. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menentukan topik pembelajaran yang akan disampaikan, kemudian memilih jenis permainan yang sesuai dengan topik tersebut. Pemilihan game yang tepat bertujuan agar aktivitas bermain tetap selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar secara terarah.

Langkah selanjutnya adalah menjelaskan konsep dan materi pembelajaran kepada siswa. Penjelasan konsep dilakukan sebelum permainan dimulai agar siswa memiliki pemahaman awal yang cukup mengenai materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti permainan dengan lebih fokus dan mampu mengaitkan aktivitas bermain dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Tahap berikutnya adalah menjelaskan aturan permainan. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan peraturan yang harus dipatuhi selama permainan berlangsung, baik aturan yang telah ditetapkan maupun aturan yang disepakati bersama siswa. Penerapan aturan ini bertujuan untuk melatih kedisiplinan, tanggung jawab, serta sikap tertib siswa selama proses pembelajaran.

Setelah aturan dipahami, siswa mulai melaksanakan permainan dengan menggunakan media gambar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan bermain dilakukan secara terarah dan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan agar siswa tetap serius dan tidak

menganggap permainan hanya sebagai kegiatan pengisi waktu. Melalui tahap ini, siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Setelah permainan selesai, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk merangkum pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan bermain. Kegiatan merangkum ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Peneliti juga melakukan pengecekan terhadap hasil rangkuman agar siswa tetap fokus dan menyadari bahwa permainan merupakan bagian dari proses belajar.

Langkah terakhir adalah melakukan refleksi bersama antara peneliti dan siswa terhadap hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui pemahaman, pengalaman, serta kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Azan dan Wong dalam Kusmiyati (2021), Game Based Learning merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menarik dan melibatkan siswa secara aktif dengan tujuan utama mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan capaian pembelajaran.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau disingkat dengan PTK (dalam bahasa inggris disebut *class action research*, disingkat CAR) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Pendekatan penelitian ini mengarah pada pendekatan penelitian kualitatif. Waktu Dan Tempat Penelitian dilaksanakan di kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate pada Semester Genap tahun ajaran 2024-2025. Subjek Dan Objek Penelitian dalam penelitian adalah siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 22 siswa, terdiri dari 15 siswa Perempuan 17 siswa laki-laki. Rancangan/Tahap-Tahap Penelitian:

Adapun langkah-langkah yang terdapat pada PTK (Penelitian Tindakan Kelas), berikut langkah-langkahnya:

Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan penelitian dengan menyiapkan seluruh kebutuhan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan modul ajar dan alur tujuan pembelajaran, serta menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, infokus, dan lembar tes Bahasa Indonesia kelas IV/A pada materi menulis kalimat efektif dalam penyajian puisi. Selain itu, peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk guru, siswa, dan kepala sekolah, serta alat dokumentasi berupa kamera untuk merekam seluruh aktivitas pembelajaran. Peneliti juga menghubungi pihak sekolah dan guru kelas, menyiapkan surat izin penelitian, serta berkoordinasi dengan guru kelas yang berperan sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung.

Tindakan (Action)

Tahap tindakan dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan pembelajaran dan berinteraksi langsung dengan siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Selanjutnya, guru menerapkan model Game Based Learning dengan meminta siswa menulis puisi berdasarkan tema gambar yang diperoleh melalui permainan wordwall (spin the wheel) yang berisi tema gunung, persahabatan, keluarga, dan cita-cita. Setiap kelompok melakukan diskusi dengan

memperhatikan aturan permainan yang telah disepakati bersama. Siswa kemudian menulis puisi dengan memperhatikan penggunaan kalimat efektif dan pilihan kata yang tepat pada LKPD yang disediakan serta mengerjakan soal tes. Setelah kegiatan menulis selesai, perwakilan kelompok membacakan puisi terbaik, kemudian guru memberikan umpan balik dan perbaikan terhadap hasil karya siswa.

Observasi (Observation)

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui dampak tindakan yang telah diberikan. Observasi dilaksanakan secara formal dengan mengamati keterlibatan dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning*. Guru kelas bertindak sebagai observer yang mencatat keefektifan siswa, respons siswa terhadap pembelajaran, serta kendala yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Refleksi (Reflection)

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data hasil observasi dan evaluasi pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II. Apabila pada siklus II indikator pencapaian pembelajaran telah tercapai, maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan secara berkesinambungan di SD Negeri 1 Kota Ternate.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate yang diajarkan menggunakan Model *Game Based Learning* penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini melalui proses siklus berulang, dilakukan dengan melalui 2 siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Data Siswa Siklus I

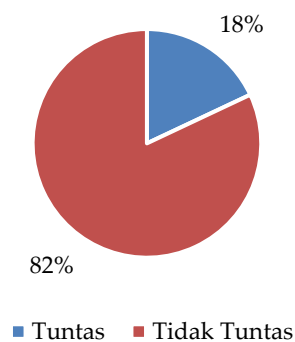
Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	4	18%
Tidak Tuntas	18	82%
Total	22	100%

Berdasarkan data hasil penilaian kemampuan menulis puisi siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate pada Siklus I, diperoleh gambaran bahwa kemampuan siswa masih didominasi oleh kategori belum tuntas. Penilaian dilakukan berdasarkan empat aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema gambar, penggunaan judul puisi, pilihan kata atau diksi, serta keterpaduan antar bait. Dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 4 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 18 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada Siklus I sebesar 65,34 dengan total nilai keseluruhan sebesar 1.437,50. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 18%, sementara persentase ketidaktuntasan sebesar 82%. Siswa yang mencapai ketuntasan

umumnya memperoleh skor tinggi pada aspek kesesuaian isi dengan tema gambar dan penggunaan judul puisi, sedangkan sebagian besar siswa yang belum tuntas masih mengalami kesulitan dalam pemilihan kata yang tepat dan keterpaduan antar bait dalam puisi yang ditulis.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya guna meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa secara optimal.



Gambar 1. Perbandingan Tes Individu Siswa Tuntas Dan Tidak Tuntas Siklus I

Berdasarkan diagram pie hasil belajar siswa pada Siklus I, diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih tergolong rendah. Sebanyak 82% siswa atau 18 orang belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 18% atau 4 orang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran pada Siklus I belum tercapai. Kondisi ini mengindikasikan perlunya perbaikan proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan model *Game Based Learning*, agar keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi dapat meningkat. Oleh karena itu, tindakan perbaikan dilanjutkan pada Siklus II dengan penyempurnaan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil refleksi Siklus I.

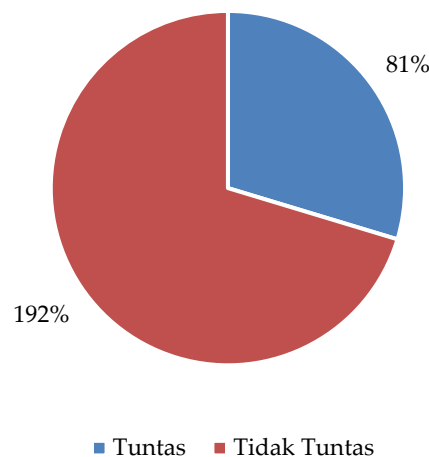
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Data Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	17	81%
Tidak Tuntas	4	19%
Total	21	100%

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan menulis puisi siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate pada Siklus II, diperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Penilaian dilakukan berdasarkan empat aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema gambar, penggunaan judul puisi, pilihan kata atau diksi, serta keterpaduan antar bait. Dari 21 siswa yang mengikuti pembelajaran pada Siklus II, sebanyak 17 siswa mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa masih belum mencapai ketuntasan.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada Siklus II mencapai 79,17 dengan total nilai keseluruhan sebesar 1.662,5. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 81%, sementara persentase ketidaktuntasan menurun menjadi 19%. Siswa yang mencapai ketuntasan umumnya memperoleh skor tinggi pada seluruh aspek penilaian, khususnya pada kesesuaian isi dengan tema gambar dan penggunaan judul puisi yang sudah sesuai dengan tema yang diberikan. Sebaliknya, siswa yang belum tuntas masih menunjukkan keterbatasan dalam penggunaan diksi yang tepat dan keterpaduan antar bait.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* pada Siklus II berhasil meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa dan telah memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan.



Gambar 2. Perbandingan Tes Individu Siswa Tuntas Dan Tidak Tuntas Siklus 1

Berdasarkan diagram 1.2 di atas perbandingan tes individu siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada siklus II, terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa yakni, banyaknya siswa yang tuntas 17 siswa dengan presentase ketuntasan 81% sedangkan yang tidak tuntas 19% dengan jumlah 4 siswa. Hal ini dapat dikatakan terjadi peningkatan pada upaya meningkatkan kemampuan menulis puisi anak dengan menggunakan model *Game Based Learning* kelas IV/A di SD negeri 1 Kota Ternate.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, tingkat ketuntasan belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 4 siswa (18%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 18 siswa (82%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 65,34. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran belum tercapai sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan model *Game Based Learning* pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang nyata. Dari 21 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 17 siswa (81%) telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 4 siswa (19%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 79,17.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 63% dari Siklus I ke Siklus II, disertai peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 13,83 poin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate dan berhasil mencapai indikator keberhasilan pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan tingkat ketuntasan belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL). Pada Siklus I, hanya 18% siswa yang tuntas, sedangkan pada Siklus II persentase tersebut meningkat menjadi 81%. Peningkatan ini konsisten dengan temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan akademik siswa secara signifikan karena siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar (*active learning*) dan termotivasi oleh unsur permainan (Nurkhakiki & Nopasari, 2025; Rahayu et al., 2024). Kedua studi tersebut menekankan bahwa GBL dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang abstrak seperti puisi.

Meskipun peningkatan yang ditemukan cukup tinggi, penelitian ini juga mencatat bahwa beberapa siswa masih belum tuntas pada Siklus II. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa efektivitas GBL sangat bergantung pada kesiapan media, kompetensi guru, dan desain permainan yang benar-benar relevan dengan tujuan belajar, sehingga tanpa dukungan tersebut sebagian siswa dapat tetap mengalami kesulitan (Fauzi & Nurmalia, 2024; Azhar et al., 2025). Studi Fauzi & Nurmalia menunjukkan variasi hasil belajar meskipun ada peningkatan; sementara Azhar et al. menekankan perlunya integrasi instruksi khusus untuk siswa yang belum mencapai standar akademik.

Secara teoritis, GBL mendukung konstruktivisme pendidikan karena siswa membangun pengetahuan melalui aksi dan refleksi terhadap pengalaman bermain yang diarahkan pada tujuan pembelajaran (Rahayu et al., 2024; Azhar et al., 2025). Hal ini relevan dalam konteks menulis puisi, di mana proses internalisasi struktur bahasa dan diksi membutuhkan aktivitas berulang yang diberikan melalui interaksi permainan yang bermakna. Konstruksi pengetahuan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga mengembangkan pemikiran kreatif dan kritis siswa.

Sejumlah penelitian lain memperlihatkan bahwa integrasi GBL, ketika dipadukan dengan strategi diferensiasi instruksi atau bimbingan individual, memiliki peluang yang lebih tinggi untuk mencapai ketuntasan belajar secara merata di antara siswa (Nurkhakiki & Nopasari, 2025; Fauzi & Nurmalia, 2024). Dalam konteks penelitian Anda, peningkatan signifikan namun tidak merata menunjukkan bahwa optimalisasi GBL dengan pendekatan yang lebih personal dapat menjadi fokus perbaikan di siklus atau penelitian berikutnya.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Kota Ternate. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan

belajar siswa dari 18% pada Siklus I menjadi 81% pada Siklus II, serta peningkatan nilai rata-rata kelas dari 65,34 menjadi 79,17. Peningkatan tersebut terjadi karena model *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses menulis puisi. Selain itu, model ini membantu siswa memahami tema, memilih diksi yang tepat, serta menyusun bait puisi secara lebih terpadu. Dengan demikian, indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam penelitian ini dapat tercapai pada Siklus II.

Daftar Pustaka

- Fabrega, L. A. 2024. The Learning Game mendidik anak agar berpikir mandiri, berani menghadapi tantangan, dan cinta Belajar. Jagakarsa: Noura Books.
- Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Saraswati*, 3(2), 184
- Mustari, L., Indihadi, D., & Elan, E. (2020). Keterampilan Menulis Anak 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 39–49.
- Meirisia, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(8), 2809.
- Nurdiyantoro, B. 2013. *SASTRA ANAK Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press: . Gadjah Mada University Press.
- Pratiwi, N. A., Paidi, A., & Ratnawati. (2023). Kemampuan Menulis Puisi Anak Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Mallengkeri I Kota Makassar. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 2(2), 81–86.
- Tresnasari, H. D., & Indihadi, D. (2022). Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pembelajaran Menulis Puisi Melalui Media Diagram Pohon di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(April), 172–178.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. h
- Winarni, R. 2014. *Kajian Sastra Anak*, Edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar, M. N., et al. (2025). Penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas VI. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14897>
- Fauzi, T. Z., & Nurmalia, L. (2024). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *Game Based Learning* di MIS Al-Hidayah. SEMNASFIP. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23533>
- Nurkhakiki, A. D., & Nopasari, D. (2025). Application of games models in learning Indonesian language in class V primary school: Literature study. At-ta'Dib. Retrieved from <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/at-tadib/article/view/21413>
- Rahayu, L. M., Priyatna, A., & Banita, B. (2024). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan literasi. Narasi: Jurnal Literasi, Media, & Budaya. Retrieved from <https://journals.itb.ac.id/index.php/narasi/article/view/14744>