

Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung Melalui Penggunaan Metode *Game-Based Learning* Kelas II SDN Ngabean

Nova Taufiq Hidayat^{1*}, Kristi Wardani², Istilah Mahmilipi³

^{1,2} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

³ SD Negeri Ngabean, Yogyakarta

Email: novataufiq111@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan calistung melalui penggunaan metode *game-based learning* pada tema 1 hidup rukun kelas II SDN Ngabean Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kolaboratif dengan menggunakan modal Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN Ngabean Yogyakarta dengan jumlah 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan pedoman angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskripsi kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *game-based learning* meningkatkan kemampuan calistung pada tema hidup rukun peserta didik kelas 2 SDN Ngabean Yogyakarta dengan peningkatan pada siklus I pembelajaran 1 rata-rata 77,62 dengan presentase keberhasilan 61,9% dan pembelajaran 2 diperoleh rata-rata 79,05 dengan presentase keberhasilan 76,19%. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pembelajaran 1 dengan nilai rata-rata 80,48 dengan presentase keberhasilan 80,85% dan pembelajaran 2 diperoleh rata-rata 81,9 dengan presentase 90,47%.

Kata Kunci: kemampuan calistung, game-based learning, tema hidup rukun

Pendahuluan

Kemampuan calistung (baca, tulis, dan hitung) peserta didik SD di abad 21 mengalami perubahan yang signifikan. Pada era digital dan teknologi informasi seperti sekarang, peserta didik memiliki akses yang lebih mudah terhadap berbagai informasi dan sumber belajar yang beragam. Carolino, (2018) berpendapat bahwa internet sebagai bagian dari kemajuan teknologi telah memberi pengaruh yang begitu kuat khususnya dalam dunia Pendidikan. Pendapat lain dari Hardjito, (2020) mengemukakan bahwa penggunaan internet diharapkan mampu memberi sumbangsih positif dalam menyelenggarakan pembelajaran dengan dukungan media yang efektif. Hal ini berpengaruh pada kemampuan calistung peserta didik, di mana peserta didik cenderung lebih cepat dalam memperoleh keterampilan membaca dan menulis karena paparan yang lebih intensif terhadap materi-materi pembelajaran.

Kemampuan calistung pada peserta didik kelas rendah di sekolah dasar merupakan fondasi penting yang menentukan keberhasilan mereka di masa depan (Nazidah, 2022). Salah satu faktor keberhasilan proses belajar di kelas rendah adalah mampu membaca dengan lancar seperti menurut Putri, (2022) membaca adalah suatu keterampilan yang sangat penting dan menjadi syarat untuk memasuki lingkungan pendidikan formal. Pendapat lain Tom dan Harriet dalam Veryawan, (2022) berpendapat bahwa kemampuan membaca yang diperoleh di usia dini dapat memberikan kepercayaan diri dan kegembiraan

yang tak ternilai. Kemampuan yang tidak kalah penting adalah menulis, cara seseorang menyampaikan pikiran dan pesan secara tertulis, dimana bahasa tulis berfungsi sebagai alat yang memungkinkan gagasan-gagasan itu diungkapkan dan dikomunikasikan (Barrs dalam Dalman, 2016). Pernyataan ini didukung oleh Ratnasari, (2020) seseorang yang mempunyai kemampuan dalam menulis mampu menyatakan ide dengan jelas untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu yang tidak kalah penting menurut Malapata, (2019) adalah kegiatan berhitung, dimana memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran peserta didik karena membantu mereka mengembangkan kemampuan berhitung yang lebih baik dan keterampilan berhitung yang baik membuat otak kiri lebih terasah, itulah mengapa otak belahan kiri sering disebut sebagai otak digital (Natasya, 2023). Pembelajaran calistung di sekolah dasar harus terus dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan di masa depan.

Hasil pra penelitian mengenai calistung di kelas II SD Negeri Ngabean pada tanggal 11-22 Juli 2023 pada Pelajaran Tema 1 Sub Tema 1 menuntukan peserta didik masih membutuhkan meningkatkan kemampuan calistung yang kuat. Dari 21 peserta didik yang menjadi sampel, sebanyak 5 peserta didik (24%) kemampuan membacanya masih rendah, 11 peserta didik (52%) kemampuan menulis masih rendah, dan 7 peserta didik (33%) kemampuan berhitungnya masih rendah. Pelajaran Tema 1 Hidup Rukun mengajarkan peserta didik untuk hidup rukun di rumah, tempat bermain, sekolah, dan masyarakat. Metode pembelajaran yang digunakan sejauh ini adalah ceramah yang dikombinasikan dengan media *PowerPoint*. Tantangan yang dihadapi guru adalah mencari pendekatan atau metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan calistung peserta didik yang mengalami kesulitan.

Metode *Game-based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan (game) dalam pembelajaran. Menurut Delloso, (2015) permainan memiliki potensi sebagai alat pendukung bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengamati dan berpikir kritis saat menghadapi berbagai tantangan atau masalah. Wibawa, (2021) *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang cocok dengan materi pelajaran dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu. Proses pembelajaran harus terjadi dalam lingkungan yang menyenangkan agar anak-anak merasa senang dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Cahyono, 2017). Selain itu, Rozalena, (2017) menekankan bahwa orientasi perkembangan pembelajaran memberikan anak-anak lebih banyak kesempatan untuk memahami konsep-konsep dengan benar. Dalam upaya mencapai proses pembelajaran yang efektif dan informatif, desain permainan diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dengan hasil yang memuaskan bagi para siswa (Chabib, 2017). Qolbi (2019) mencatat bahwa pendekatan *Game-Based Learning* dapat berperan dalam mengembangkan kemampuan numerasi bagi semua anggota masyarakat.

Metode *Game-based learning* (GBL) dianggap sebagai solusi yang menarik dan efektif. Nugraheni, (2022) berpendapat bahwa pemanfaatan GBL pada pembelajaran tematik berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bukti dari pencapaian tingkat ketuntasan klasikal pada akhir siklus menunjukkan angka 82,6% (mengalami

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1209**

Nova Taufiq Hidayat, Kristi Wardani, Istilah Mahmilipi

peningkatan sebesar 17,4% dari siklus sebelumnya) dengan 19 peserta didik mencapai ketuntasan dan 4 peserta didik belum mencapainya. Priyonggo, (2010) menyatakan penerapan GBL meningkatkan aspek kognitif peserta didik yang awalnya nilai rata-rata 65,5 pada siklus 1 didapat rata-rata 66,4 kemudian pada siklus 2 rata-rata meningkat menjadi 77,9. Pendapat lain Sugiyono, (2016) penggunaan metode bermain efektif mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung peserta didik dengan nilai sig 0,000 < 0,05.

Berdasarkan paparan sebelumnya, peneliti memiliki keinginan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung Melalui Penggunaan Metode *Game-Based Learning* Kelas II SDN Ngabean.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngabean yang berlokasi di Jl. KH. Ahmad Dahlan No.81, Notoprajan, Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto, (2014: 3) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan pengamatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dilakukan dan terjadi di kelas. Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peneliti merencanakan tindakan sebanyak 2 siklus dengan menggunakan prosedur penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN Ngabean yang berjumlah 21 peserta didik yang terdiri dari 6 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan serta guru kelas II SDN Ngabean.

Teknik pengumpulan data yang digunakan tiga, yaitu tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes adalah cara penggalian informasi yang dijalankan dengan menyajikan serangkaian pertanyaan untuk menilai sejauh mana pengetahuan atau keterampilan seseorang dengan data yang bisa berjenis nominal, rasio, atau ordinal (Mustafa, 2020). Observasi adalah teknik pengumpulan data langsung dari lapangan, yang dilakukan dengan cara mengamati apa yang terjadi secara langsung (Raco, 2010). Dokumentasi digunakan sebagai dokumen pendukung penelitian. Dokumentasi di sini berfungsi sebagai arsip yang merekam berbagai aspek yang berkaitan dengan kemampuan calistung dan ini bisa dalam bentuk tulisan, gambar, atau bahkan rekaman video (Simarmata, (2021).

Teknik analisis data menggunakan model analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016: 246) dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan kemampuan calistung peserta didik minimal 80% diukur dari peningkatan nilai setiap siklus dan mencapai KKM 75.

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN Ngabean antara tanggal 11-22 Juli 2023 pada Pelajaran Tema 1 Sub Tema 1 menunjukkan beberapa temuan terkait kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) peserta didik. Dari 21 peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian ini sebanyak 5 peserta didik atau sekitar 24%

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1210

Nova Taufiq Hidayat, Kristi Wardani, Istilah Mahmilipi

menunjukkan kemampuan membaca yang masih rendah. Selanjutnya, 11 peserta didik atau sekitar 52% menunjukkan kemampuan menulis yang masih perlu ditingkatkan. Terakhir, 7 peserta didik atau sekitar 33% memiliki kemampuan berhitung yang masih di bawah rata-rata.

Kemampuan membaca yang rendah pada 24% peserta didik menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk memperkenalkan metode pengajaran membaca yang lebih interaktif dan menarik. Ini bisa berupa permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan literasi. Selain itu, guru juga perlu memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan perhatian individu dalam proses belajar membaca.

Sementara itu, 52% peserta didik dengan kemampuan menulis yang rendah memerlukan pendekatan yang berbeda. Di sini, fokus bisa diletakkan pada pengembangan keterampilan menulis dasar seperti tata bahasa, struktur kalimat, dan penggunaan kata yang tepat. Latihan menulis yang rutin dan bervariasi bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan ini. Guru bisa memberikan tugas menulis yang beragam, mulai dari menulis cerita pendek, membuat ringkasan, hingga menulis esai sederhana.

Kemampuan berhitung yang rendah pada 33% peserta didik juga tidak kalah pentingnya untuk segera diatasi. Mengingat matematika adalah salah satu mata pelajaran yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, metode yang bisa diambil adalah dengan memperkenalkan konsep matematika yang lebih praktis dan relatable bagi peserta didik. Ini bisa permainan angka, atau bahkan kegiatan luar kelas yang membutuhkan penerapan konsep matematika.

Berdasarkan data di atas, peneliti merancang Tindakan perbaikan pada kemampuan calistung peserta didik kelas II SDN Ngabean dengan *metode Game-Based Learning* dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan calistung. Peneliti melakukan Tindakan sebanyak 2 siklus dengan rancangan Tindakan perbaikannya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan pada siklus I dan siklus II diperoleh perbandingan hasil penerapan metode *game-based learning* dan hasil peningkatan keterampilan calistung pada tema 1 hidup rukun sebagai berikut:

1. Perbandingan Antar Siklus Hasil Observasi Guru Kelas Terhadap Peneliti

No	Hal yang diamati	Siklus I		Siklus II	
		Pembelajaran			
		1	2	1	2
Pendahuluan					
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa	0	1	1	1
2	Guru mengecek kehadiran	1	1	1	1
3	Guru melakukan apersepsi	1	1	1	1
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1		1	1
Inti					
5	Guru membagikan soal pretest	1	1	1	1

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1211

Nova Taufiq Hidayat, Kristi Wardani, Istilah Mahmilipi

6	Guru memberikan pertanyaan pemantik	1	1	1	1
7	Guru menyampaikan materi secara interaktif	0	1	1	1
8	Guru menggunakan media pembelajaran	1	1	1	1
9	Guru menggunakan permainan mencocokkan kata/angka (<i>Game-Based Learning</i>)	1	1	1	1
10	Guru menjelaskan cara memainkan game mencocokkan kata/angka (<i>Game-Based Learning</i>)	1	1	1	1
11	Guru mampu mengintruksikan membentuk kelompok	1	1	1	1
12	Guru mampu mengintruksikan mengerjakan soal LKPD	1	1	1	1
13	Guru membimbing proses pembelajaran dengan kondusif	0	0	1	1
14	Guru membagikan soal Posttest atau evaluasi	1	1	1	1
Penutup					
15	Guru memberi penguatan dan menyimpulkan pembelajaran	1	1	1	1
16	Guru menutup dengan berdoa dan salam	1	1	1	1
Jumlah		13	15	16	16
Presentase		81%	93%	100%	100%

2. Perbandingan Antar Siklus Peningkatan Kemampuan Calistung

Statistics

	Siklus1_P1	Siklus1_P2	Siklus2_P1	Siklus2_P2
N Valid	21	21	21	21
Missing	0	0	0	0
Mean	77.62	79.05	80.48	81.90
Std. Deviation	8.309	8.309	7.400	7.496
Minimum	60	60	70	70
Maximum	90	100	100	100
Sum	1630	1660	1690	1720

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada dua siklus yaitu siklus I pembelajaran 1 memperoleh rata-rata 77,61 dengan presentase keberhasilan 61,9% dan Pertemuan 2

diperoleh rata-rata 79,0 dengan presentase keberhasilan 76,19%. Pada siklus I ditemukan temuan yaitu perlu strategi pembentukan kelompok yang efektif dan kondusif, perlu diupayakan agar semua peserta didik aktif saat pembelajaran, presentase indikator keberhasilan Tindakan belum mencapai 80%. Selanjutnya dilaksanakan pembelajaran siklus II yaitu pembelajaran 1 dengan nilai rata-rata 80,48 dengan presentase keberhasilan 80,85% dan pertemuan 2 diperoleh rata-rata 81,9 dengan presentase 90,47%. Data ini didukung dengan observasi guru kelas terhadap peneliti tentang pelaksanaan yang telah dilakukan peneliti sesuai dengan perencanaan atau tidak. Pada siklus I pembelajaran 1 memperoleh 81% dan pembelajaran 2 memperoleh 93%, sedangkan pada siklus II pembelajaran 1 dan 2 memperoleh nilai 100% sehingga dapat disimpulkan presentase keberhasilan 90,47% didapatkan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang baik.

Berdasarkan analisis upaya meningkatkan kemampuan calistung melalui penggunaan metode game-based learning pada tema hidup rukun penelitian siklus I dan siklus II terjadi peningkatan kemampuan calistung dari nilai posttest dan berhasil mencapai indikator keberhasilan 80%.

Hasil tersebut sama dengan yang dilakukan Priyonggo, (2020) menyatakan penerapan GBL meningkatkan aspek kognitif peserta didik yang awalnya nilai rata-rata 65,5 pada siklus 1 didapat rata-rata 66,4 kemudian pada siklus 2 rata-rata meningkat menjadi 77,9. Melalui penerapan GBL peserta didik dapat berpartisipasi dalam aktivitas permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasinya. Permainan tersebut dapat dikembangkan untuk menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Dengan adanya interaksi yang menyenangkan dalam pembelajaran melalui GBL diharapkan peserta didik yang awalnya merasa kesulitan dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi dapat lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini didukung juga oleh Nugraheni, (2022) pemanfaatan GBL pada pembelajaran tematik berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, bahkan melebihi standar ketuntasan sekolah yang telah ditetapkan sebesar 70%. Bukti dari pencapaian tingkat ketuntasan klasikal pada akhir siklus menunjukkan angka 82,6% (mengalami peningkatan sebesar 17,4% dari siklus sebelumnya) dengan 19 peserta didik mencapai ketuntasan dan 4 peserta didik belum mencapainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa metode game-based learning meningkatkan kemampuan calistung peserta didik kelas 2 pada tema 1 hidup rukun SD Negeri Ngabean.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pembelajaran 1 menunjukkan rata-rata 77,62 dengan presentase keberhasilan 61,9% dan pada pembelajaran 2 rata-rata meningkat menjadi 79,05 dengan presentase keberhasilan 76,19%. Kemudian, pada siklus II terjadi lonjakan yang lebih signifikan lagi, di mana pembelajaran 1 mencatat nilai rata-rata 80,48 dengan presentase keberhasilan 80,85% dan pembelajaran 2 mencapai rata-rata 81,9 dengan presentase keberhasilan mencengangkan

sebesar 90,47%.

Hal ini menunjukkan bahwa metode *game-based learning* secara efektif meningkatkan kemampuan calistung peserta didik kelas 2 pada tema 1 hidup rukun dengan presentase keberhasilan yang sangat tinggi yaitu 90,47%. Ini membuktikan bahwa penggunaan metode inovatif dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari angka-angka statistik yang diperoleh melalui penelitian, tetapi juga terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode *game-based learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga menikmati proses pembelajaran itu sendiri.

Ucapan Terimakasih

Peneliti ingin menyampaikan rasa syukur dan apresiasi yang mendalam atas dukungan yang diberikan oleh banyak pihak dalam proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih yang tulus dan hangat kepada Ibu Tri Lestari Widyanti, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Ngabean Yogyakarta yang dengan kemurahan hati dan kepercayaan yang besar telah memberikan izin serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini di sekolah yang beliau pimpin. Selanjutnya, peneliti juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Ibu Oktiana Dwi Astuti, S.Pd., Guru Pamong yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan masukan yang sangat berharga. Kedua beliau telah memberikan kontribusi dalam membentuk dan menyempurnakan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyono. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(5), 423–430
- Carolino, C. J., & Queroda, P. (2018). Instructional strategies and materials utilized in teaching viewing as macro-skill by english teachers. *PSU Multidisciplinary Research Journal*, 1(1).
- Chabib. M. dkk. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 910–918
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1214**

Nova Taufiq Hidayat, Kristi Wardani, Istilah Mahmilipi

- Dellos, Ryan. (2015). Kahoot! a Digital Game Resource for Learning. *In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, Vol 12
- Hardjito. (2002). *Internet untuk pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Malapata, Elisa dan Lanny Wijayaningsih. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4- 5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1):283
- Mustafa, Pinton Setya. dkk. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Natasya, Syahnila. dkk. (2023). Ungkap Potensi Diri Siswa MTS Ar-Royan Melalui Pengenalan Otak Kanan dan Otak Kiri. *Zam Zam: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2)
- Nugraheni, Galih W. (2022). Penerapan Pendekatan Game-based learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di Sdn Krenceng I. *Skripsi*. Jakarta: UIN
- Priyonggo, David A. (2020). Penerapan Game-based learning Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif. *Skripsi*. Semarang: UNES
- Putri, Innaya. dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2):2098–2107
- Qolbi. dkk. (2019). Design and Development of Game Based Learning Applications for Mathematics Learning Based on Multiple Language to Develop Verbal Capabilities. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 26(2)
- Raco, J.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarda Indonesia
- Ratnasari, L. (2020). Pentingnya Keterampilan Menulis dalam Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Journal of the American Chemical Society*, 1(3)
- Rozalena dan Kristiawan. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Paud dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(1)
- Simarmata, Janner. dkk. (2021). *Metodologi Riset Bidang Sistem Informasi dan Komputer*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1215**

Nova Taufiq Hidayat, Kristi Wardani, Istilah Mahmilipi

Veryawan. (2022). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Sumatra Barat: PT.Insan Cindekia Mandiri

Wibawa, A.C.P. dkk. (2021). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1)