

Game Based Learning Terintegrasi *Clash Of Champions* (COC) sebagai Penguatan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar

Yearla Hastuti¹, Fitri Puji Rahmawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

¹a510220230@student.ums.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.58230/27454312.3655>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Game Based Learning* (GBL) terintegrasi *Clash Of Champions* (COC) sebagai upaya penguatan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 01 Bolon. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi partisipatif dan dokumentasi kemudian dianalisis secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sintaks GBL terintegrasi COC dapat diterapkan secara sistematis dan konsisten dengan mengakomodasi tiga tahap inti COC (*Memorize, Recall, Examine*) ke dalam aktivitas pembelajaran. Penerapan model ini membentuk suasana pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Keterampilan berbahasa siswa, khususnya menyimak, berbicara, membaca, dan mempresentasikan, terfasilitasi melalui berbagai aktivitas berbasis permainan yang kontekstual, sementara keterampilan menulis dan memirsa belum terakomodasi secara optimal dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan mengadaptasi mekanisme kompetitif COC dari bidang IPAS dan Matematika ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan berpusat pada siswa.

Kata kunci: *Game Based Learning, Clash Of Champions, Keterampilan Berbahasa*

Pendahuluan

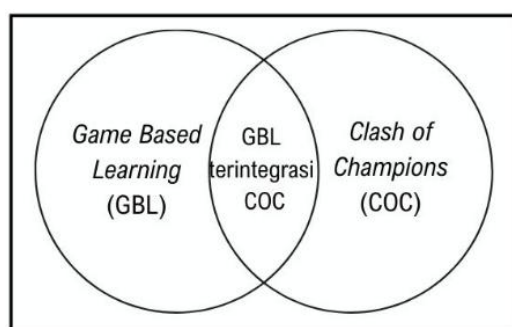
Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan siswa pada berbagai bidang studi serta berkontribusi membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi melalui penguasaan keterampilan berbahasa (Nurahma et al., 2025). Keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa secara efektif. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Sasurya et al., 2025; Syam & Taqwa, 2025; Taringan et al., 2023). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka ke empat aspek tersebut diperluas dengan menambahkan keterampilan memirsa dan mempresentasikan (Sufanti et al., 2023). Secara keseluruhan, keterampilan ini memiliki keterkaitan erat dengan proses berpikir yang menjadi dasar dalam penggunaan bahasa (Pamuji & Setyami, 2021). Apabila siswa menguasai keterampilan tersebut, maka dapat memahami materi pelajaran, mengkomunikasikan ide secara efektif, dan membangun hubungan sosial yang sehat (Santika & Sudiana, 2021).

Setiap aspek keterampilan berbahasa mempunyai karakteristik yang saling melengkapi. Menyimak merupakan keterampilan bahasa reseptif yang berperan sebagai fondasi pemerolehan bahasa karena melibatkan proses memahami, menginterpretasi, dan menanggapi pesan lisan untuk memperoleh *comprehensible* input yang esensial (Altun, 2023; Klunger & Mizrahi, 2023; Lestari & Pertiwi, 2025). Membaca merupakan proses reseptif untuk memahami simbol tertulis

guna memperoleh informasi dan pengetahuan (Mihret & Joshi, 2025). Sementara itu, keterampilan berbicara yang dikuasai dengan baik akan menumbuhkan keberanian berbicara di depan umum, kemudahan dalam bergaul, rasa percaya diri, serta kemampuan memengaruhi orang lain (Sopia & Ain, 2024). Sejalan dengan tuntutan era digital, keterampilan memirsa yaitu kemampuan menonton dan memaknai konten video dari berbagai sumber untuk memahami pesan di dalamnya (Oktavianto et al., 2025). Keterampilan mempresentasikan juga ditekankan yang bukan sekadar aktivitas berbicara, tetapi melibatkan aspek kepercayaan diri, penggunaan media, dan strategi komunikasi (Wulandari & Rahmawati, 2025). Di sisi lain, keterampilan menulis berfungsi sebagai sarana menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan melalui bahasa tulis yang terstruktur dan sesuai kaidah kebahasaan (Sitorus et al., 2024).

Secara formal, proses pemerolehan keterampilan berbahasa tersebut telah dimulai sejak jenjang sekolah dasar melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, tidak selalu berjalan optimal sesuai dengan harapan dan tujuan. Rendahnya minat dan motivasi belajar akibat anggapan bahwa Bahasa Indonesia hanya merupakan mata pelajaran wajib tanpa daya tarik, keterbatasan variasi metode serta bahan ajar yang membuat pembelajaran cenderung monoton (Nisa et al., 2025). Kurangnya kesiapan guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran lebih kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada siswa (Fatimah & Utami, 2024). Sejalan dengan kondisi tersebut guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga tertarik untuk terus mengembangkan kemampuan berbahasa mereka (Mambu et al., 2023). Penerapan strategi yang tepat, guru dapat membantu meningkatkan potensi siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi strategi pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual, menstimulasi partisipasi aktif sekaligus mampu menantang kemampuan berpikir siswa. Salah satu pendekatan yang digunakan yaitu *Game Based Learning* (GBL).

GBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dalam proses belajar, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan komunikatif antara guru dan siswa (Andika et al., 2025; Siregar & Sitepu, 2023). Model ini memiliki sintaks meliputi: (1) memilih game sesuai topik yang dipelajari, (2) menjelaskan konsep materi, (3) menjelaskan aturan permainan, (4) bermain game, (5) merangkum pengetahuan yang didapat, (6) melakukan refleksi (Thenaya & Indrapagastuti, 2025). Penerapan GBL baik melalui media interaktif maupun platform seperti Kahoot juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Añora et al., 2025; Guan et al., 2022; Indriyansyah et al., 2024; Pitriani et al., 2024).



Gambar 1. GBL terintegrasi COC

GBL yang akan diintegrasikan sebagai penguatan kemampuan berbahasa yaitu game *Clash Of Champions* (COC). COC merupakan permainan yang diadaptasi dari program edukatif populer yang dibuat oleh Ruangguru, acara COC dirancang sebagai kompetisi akademik untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Helmiyah & Verdian, 2024). Kompetisi yang dilakukan oleh peserta COC memerlukan kemampuan untuk berpikir secara cepat, kemampuan analisis kritis, kemampuan bekerja sama dan disiplin. Keharusan peserta untuk menjawab soal dengan cepat akan membuat peserta menjadi lebih tertantang dan akan melatih manajemen waktu (Kurnia & Reftantia, 2024). Kompetisi COC dilaksanakan dengan melakukan beberapa permainan yaitu *Extreme Addition, Shuffle & Recall, Number Chains, Cryptarithm War, Memory Madness, Startchamp* (Nursamsiyah et al., 2025).

COC telah terbukti efektif pada mata pelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan Matematika. Menurut penelitian (Widiyanti & Noviana, 2025) menunjukkan bahwa COC dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi IPAS materi peta dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan serupa diungkapkan oleh Hidayati et al., (2025) yang menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe STAD berbantuan COC dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Efektivitas GBL ini juga terlihat pada implementasi permainan edukatif COC dalam pembelajaran matematika kelas V di SDIT A Ba Ta Tsa Lahat Lahat (Yulianti et al., 2025). Namun, dalam konteks penguatan keterampilan berbahasa atau mata pelajaran Bahasa Indonesia, penerapan media COC belum banyak dieksplorasi.

Berbagai strategi untuk menguatkan keterampilan berbahasa memang telah banyak dilakukan, misalnya melalui pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan motivasi membaca (Perwitasari et al., 2025). Media audio-visual signifikan dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Di sisi keterampilan produktif, Lubis & Nasution (2024) menunjukkan keberhasilan melalui metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Adapun pada keterampilan menulis (Hendrastuti & Rahmawati, 2023) menunjukkan bahwa pelatihan jurnalistik berbasis 5W+1H dan pendekatan ATM mampu meningkatkan kemampuan menulis berita, sekaligus membangun kepercayaan diri dan kemandirian siswa. *Game Based Assessment* GABIN menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dibandingkan penilaian konvensional karena mengintegrasikan keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan memirsa secara terpadu (Kristanti & Rahmawati, 2024). Selain itu, beberapa studi seperti Putri et al., (2025) dan Magdalena et al., (2021) lebih banyak mengkaji kondisi linguistik atau faktor eksternal kemampuan berbahasa. Sedangkan untuk aspek keterampilan berbahasa secara komprehensif (menyimak, berbicara, membaca, menulis, berbicara dan mempresentasikan) melalui penerapan GBL terintegrasi COC belum banyak diteliti.

Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut untuk mengkaji secara mendalam penerapan model GBL terintegrasi COC melalui pertanyaan penelitian (1) bagaimana sintaks GBL terintegrasi COC diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar? (2) bagaimana aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan model GBL terintegrasi COC? (3) bagaimana model pembelajaran tersebut merepresentasikan penguatan keterampilan berbahasa siswa?. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan GBL terintegrasi COC sebagai upaya penguatan keterampilan berbahasa siswa melalui pendekatan kualitatif studi kasus. Kebaruan penelitian terletak pada eksplorasi penggunaan COC bukan lagi sekadar sebagai media evaluasi pada mata pelajaran tertentu, tetapi model GBL yang memanfaatkan platform dan mekanisme game COC yang populer secara khusus untuk konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi pada pemahaman konseptual tentang bagaimana pendekatan

berbasis game dapat dirancang dan dimanfaatkan untuk memperkuat keterampilan berbahasa Indonesia siswa secara, partisipatif, dan bermakna dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengkaji secara utuh penerapan GBL yang terintegrasi COC dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Desain studi kasus dipilih karena mampu memberikan gambaran utuh mengenai fenomena pembelajaran dalam konteks nyata, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menekankan makna, proses, dan pengalaman peserta didik (Creswell's, 2018). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Bolon, Colomadu, Karanganyar pada Oktober 2025 dengan partisipan utama terdiri atas 1 guru kelas dan 30 siswa kelas IV (16 laki-laki dan 14 perempuan). Siswa dipilih secara *purposive* dengan pertimbangan bahwa mereka telah memiliki dasar kemampuan berbahasa Indonesia sesuai fase B Kurikulum Merdeka dan menunjukkan minat terhadap aktivitas berbasis permainan. Pemilihan lokasi didasarkan pada kesiapan guru menerima inovasi pembelajaran serta kesesuaian karakteristik siswa dengan model berbasis permainan. Data penelitian berupa deskripsi aktivitas pembelajaran, keterampilan berbahasa siswa, serta persepsi guru dan siswa terhadap penerapan GBL.

Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai latar belakang penerapan GBL serta proses pelaksanaan dari sudut pandang guru dan siswa. Observasi dilakukan untuk mencatat respons siswa dalam interaksi lisan maupun tulisan, strategi yang digunakan dalam menyelesaikan tugas berbasis game, serta dinamika pembelajaran yang muncul selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi meliputi modul, catatan guru, foto kegiatan, serta hasil kerja siswa. Analisis data dilakukan secara interaktif sebagaimana dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian diabaikan, sementara data pendukung dikelompokkan ke dalam kategori tematik seperti: sintaks pembelajaran, aktivitas siswa, dan representasi keterampilan berbahasa. Contohnya, kutipan wawancara guru tentang antusiasme siswa dikelompokkan dalam kategori respons afektif, sedangkan catatan observasi tentang diskusi kelompok dikategorikan sebagai keterlibatan kognitif. Penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi tereduksi ke dalam bentuk naratif deskriptif, matriks, dan tabel untuk mempermudah penafsiran. Dalam penelitian ini, data disajikan dalam bentuk tabel pelaksanaan sintaks GBL terintegrasi COC, tabel aktivitas guru dan siswa, serta tabel representasi keterampilan berbahasa. Penyajian ini untuk mengidentifikasi pola, misalnya keterkaitan antara tahap Memorize dalam COC dengan aktivitas menyimak siswa. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap melalui verifikasi dan refleksi terhadap temuan yang disajikan. Kesimpulan awal diverifikasi melalui *member checking* dengan guru kelas serta konsultasi dengan pakar pendidikan bahasa. Proses ini diulang hingga mencapai titik jenuh, yaitu ketika tidak ditemukan lagi informasi baru atau ketidaksesuaian data. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber (guru dan siswa) dan triangulasi metode (wawancara, observasi, dokumentasi) untuk memastikan kekonsistenan temuan.

Hasil

Implementasi GBL terintegrasi COC

Penerapan GBL terintegrasi COC dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 01 Bolon terlaksana dengan konsisten dan sistematis pada setiap tahapan sintaks

pembelajaran. Seluruh indikator pada setiap tahapan sintaks GBL terimplementasi secara utuh sesuai karakteristiknya, sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut mampu terintegrasi dengan kondisi nyata pembelajaran di kelas. Sintaks pembelajaran mengakomodasi tiga tahap inti dari COC yaitu *Memorize* (mengingat), *Recall* (mengingat kembali) dan *Examine* (pembuktian) kedalam langkah pembelajaran. Seluruh rangkaian proses ini berlangsung dalam suasana pembelajaran yang kolaboratif, komunikatif, dan menyenangkan, serta memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk terlibat aktif secara intelektual dan sosial.

Konsistensi pelaksanaan GBL terintegrasi COC ini juga diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru kelas. Guru menyampaikan bahwa penggunaan game ini memberikan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional. Berikut ini cuplikan wawancaranya.

“Siswa sering merasa jenuh jika pembelajaran hanya berupa membaca dan menjawab pertanyaan. Dengan COC, mereka lebih fokus dan antusias karena ada tantangan yang melibatkan aktivitas mengamati, mengingat dan berkompetisi secara sehat.” (W/G/K/13-10-2025)

Tingkat keberhasilan penerapan sintaks terlihat dari kesesuaian antara rencana pelaksanaan pembelajaran dan praktik lapangan, sebagaimana tersaji dalam hasil observasi.

Tabel 1. Pelaksanaan Sintaks GBL terintegrasi COC

Sintaks GBL	Sintaks COC	Deskripsi Kegiatan
1. Memilih game sesuai topik yang dipelajari	-	Guru mengintegrasikan COC dengan media kartu rambu lalu lintas relevan dengan materi Bahasa Indonesia kelas IV.
2. Menjelaskan konsep materi	-	Guru menjelaskan konsep melalui <i>power point</i> dan mengaitkan rambu lalu lintas dengan konteks kehidupan sehari-hari dengan respons pemahaman awal positif dari siswa.
3. Menjelaskan aturan permainan	-	Guru memaparkan prosedur permainan secara runtut.
4. Bermain game	<i>Memorize</i> dan <i>Recall</i>	Pada tahap ini terjadi integrasi inti antara GBL dan COC. Siswa mengamati kartu (<i>Memorize</i>), lalu berdiskusi untuk menempelkan kartu pada LKPD sesuai urutan (<i>Recall</i>). Guru memberikan umpan balik langsung.
5. Merangkum pengetahuan yang didapat	<i>Examine</i>	Siswa mendiskusikan dan menjawab pertanyaan panduan pada LKPD untuk membuktikan pemahaman (<i>Examine</i>), dilanjutkan dengan presentasi kelompok.

- | | | |
|-----------------------|---|---|
| 6. Melakukan refleksi | - | Guru memandu refleksi mengenai kesulitan, strategi, dan manfaat permainan. Siswa merespons dengan jujur dan menunjukkan kesadaran metakognitif. |
|-----------------------|---|---|

Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui GBL terintegrasi COC dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan, guru menyusun modul sesuai dengan capaian pembelajaran pada fase B yang mengacu pada penguatan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam materi “Rambu Lalu Lintas” sebagai bagian dari pembelajaran teks informatif. Guru memilih model GBL terintegrasi COC karena karakteristiknya selaras dengan kebutuhan pembelajaran yang kontekstual. Sebagai pendukung, guru menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar rambu lalu lintas yang memuat simbol, warna, dan arti masing-masing rambu. Persiapan ini sesuai dengan sintaks GBL tahap pertama, **yaitu pemilihan topik pembelajaran yang sesuai dengan game yang akan digunakan.**



Gambar 2. Media Kartu Rambu Lalu Lintas

Tahap pelaksanaan dimulai pada sintaks kedua *yaitu penjelasan konsep materi*. Guru menampilkan *power point* berisi gambar rambu lalu lintas dan konteks penggunaannya di jalan raya. Penyampaian materi diawali dengan mengaitkan topik dengan pengalaman siswa melalui stimulasi pertanyaan pemantik “Siapa di sini yang pernah jalan-jalan? Ketika pergi jalan-jalan, kita pasti melewati jalan raya. Apa saja rambu yang kalian lihat?”. Pertanyaan tersebut memunculkan respons spontan sehingga siswa mulai menghubungkan pengalaman mereka dengan materi yang disajikan. Respons siswa berupa anggukan dan kemampuan mengulang kembali penjelasan guru menunjukkan pemahaman awal yang baik. Penyajian materi yang sistematis melalui *power point* membantu siswa fokus memahami informasi serta merekam simbol visual yang nantinya digunakan dalam permainan.

Sintaks ketiga *yaitu menjelaskan aturan permainan*. Guru memaparkan aturan permainan COC secara rinci, termasuk penggunaan kartu rambu lalu lintas sebagai alat utama dalam kompetisi. Kartu-kartu ini berfungsi sebagai media visual yang harus diamati, diingat, dan ditempatkan sesuai urutan berdasarkan pemahaman siswa terhadap makna simbolnya. Aturan permainan dirancang agar siswa dapat terlibat dalam tiga tahap inti COC, yaitu *Memorize* (mengingat), *Recall* (mengingat kembali), dan *Examine* (pembuktian), yang diintegrasikan ke dalam sintaks GBL. Dalam konteks ini, kartu rambu lalu lintas tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus bagi siswa untuk mengasah kemampuan observasi, ingatan, dan penalaran selama permainan berlangsung.

Integrasi antara GBL dan COC terjadi pada tahap sintaks keempat *yaitu bermain game*. Pada tahap *Memorize*, siswa mengamati delapan belas kartu rambu lalu lintas untuk mengenali bentuk, warna, dan simbolnya. Tahap *Recall* dilaksanakan dengan diskusi kelompok dimana

siswa bekerja sama menempelkan kartu pada LKPD sesuai urutan dan kategori yang benar. Guru memberikan umpan balik langsung dan meminta siswa menjelaskan alasan pemilihan urutan tersebut. Pada sintaks kelima, yaitu merangkum pengetahuan, siswa menggabungkan tahap *Examine* dengan aktivitas merangkum hasil diskusi. Mereka berdiskusi untuk menjawab pertanyaan panduan dalam LKPD guna membuktikan pemahaman konseptual, kemudian menyusun kesimpulan berdasarkan hasil observasi dan diskusi kelompok. Kegiatan ini dilanjutkan dengan presentasi di depan kelas, di mana setiap kelompok memaparkan urutan dan makna rambu yang telah mereka identifikasi.

Tahap evaluasi menutup rangkaian pembelajaran pada sintaks keenam, yaitu *melakukan refleksi*. Guru memandu siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar, termasuk kesulitan, strategi yang digunakan, serta manfaat permainan bagi pemahaman mereka. Respons jujur dan kesadaran metakognitif dan kemampuan menilai proses belajarnya sendiri. Sesudah kegiatan refleksi, guru melanjutkan evaluasi kognitif melalui pemberian soal pilihan ganda yang berisi sepuluh butir pertanyaan terkait materi rambu lalu lintas. Siswa mengerjakan soal secara mandiri untuk mengukur pemahaman individual yang tidak tampak selama kerja kelompok. Hasil pengerjaan soal memperlihatkan konsistensi antara pemahaman konseptual yang diperoleh melalui permainan dengan kemampuan menjawab pertanyaan secara tepat.

Berdasarkan observasi, guru secara tepat memilih mengintegrasikan permainan COC dengan media kartu rambu lalu lintas yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia kelas IV. Aktivitas pembelajaran seperti memirsakan kartu, menyimak instruksi guru, berdiskusi, dan menuliskan jawaban pada LKPD dirancang secara sistematis untuk menguatkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam aspek menyimak, berbicara, dan membaca. Sintaks GBL yang diintegrasikan dengan mekanisme COC ini menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta mendorong keterlibatan kognitif dan metakognitif siswa secara menyeluruh.

Aktivitas dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Game

Aktivitas dalam pembelajaran menggambarkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan alur kerja, sedangkan siswa secara aktif terlibat dalam serangkaian kegiatan bermakna selama proses bermain dan belajar. Aktivitas siswa pada penerapan GBL terintegrasi COC menunjukkan partisipasi yang aktif dari tahap awal hingga akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi keterlibatan tampak ketika siswa bekerja sama untuk mengamati kartu rambu lalu lintas, mencermati makna simbol. Siswa berdialog dengan teman sebaya, saling mengajukan pertanyaan, dan membahas interpretasi gambar sebelum menentukan urutan yang benar. Proses pengamatan dan diskusi tersebut memperlihatkan bagaimana siswa menggunakan penalaran berpikir dalam mengidentifikasi makna pesan visual pada kartu. Interaksi kolaboratif ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi melakukan proses eksplorasi makna melalui diskusi dan verifikasi bersama teman.

Keterlibatan siswa juga semakin terlihat ketika siswa tampak saling membagi peran dalam tugas kelompok, berdiskusi untuk mencapai kesepakatan, dan bekerja secara terkoordinasi untuk memastikan ketepatan urutan berdasarkan informasi yang telah diamati bersama. Aktivitas fisik, lisan, dan visual pada tahap ini membuat kegiatan belajar berlangsung secara alami dalam bentuk permainan yang mendorong siswa aktif menyelesaikan tugas. Respon ini diperkuat oleh hasil wawancara siswa, yaitu F yang menuturkan bahwa.

“Kegiatan kelompok membantu memahami langkah permainan karena penjelasan guru dan petunjuk pada lembar kerja.” (W/S/13-10-2025)

Tahap presentasi menjadi langkah yang menunjukkan keberanian siswa dalam menyampaikan hasil kerja kelompok serta kemampuan menyusun penjelasan argumentatif secara lisan. Setiap kelompok maju secara bergantian untuk menjelaskan urutan dan makna rambu lalu lintas yang telah mereka identifikasi. Mereka tampak percaya diri menyampaikan pendapat di depan teman-teman sekelas dan berusaha menjelaskan secara runtut dan jelas. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memunculkan keberanian dan kemampuan berbicara siswa. Pernyataan ini diperkuat oleh wawancara siswa N menuturkan.

“Senang karena dapat berkontribusi dalam kompetisi kecil antar kelompok, sehingga mendorong lebih bersemangat ketika mempresentasikan hasil kerja.”(W/S/13-10-2025)

Dinamika keterlibatan siswa juga tampak ketika terjadi perbedaan pendapat dalam kelompok. Beberapa siswa terlihat berdiskusi lebih lama untuk memastikan makna simbol dan menentukan keputusan yang tepat. Mereka berusaha mendengarkan pendapat teman dan mencari titik kesepakatan bersama. Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk mengelola komunikasi dan bekerja secara terbuka dalam kelompok. Hal tersebut diperkuat wawancara dengan siswa K yang mengatakan.

“Selama berdiskusi bersama kelompok perlu mendengarkan pendapat teman dan menyelesaikan perbedaan secara bersama agar mencapai kesepakatan.” (W/S/13-10-2025)

Secara keseluruhan, pembelajaran GBL terintegrasi COC memperlihatkan keterlibatan siswa yang menyatu dalam proses belajar mulai dari pengamatan visual, interaksi sosial, hingga kerja kolaboratif. Seluruh aktivitas tersebut berlangsung secara alami melalui mekanisme permainan yang mendorong partisipasi aktif tanpa adanya paksaan. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang partisipatif, eksploratif, dan autentik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 01 Bolon. Sebagai gambaran lebih konkret mengenai peran serta interaksi guru dan siswa selama setiap tahapan pembelajaran, berikut disajikan tabel yang merinci aktivitas masing-masing pihak sesuai dengan sintaks GBL terintegrasi COC. Tabel 2. Aktivitas Guru dan Siswa.

Tabel 2. Aktivitas Guru dan Siswa

Sintaks GBL terintegrasi COC	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Memilih game sesuai topik yang dipelajari	Memilih dan menyiapkan media kartu rambu lalu lintas yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia kelas IV.	Mengamati media yang disediakan dan menyiapkan diri untuk mengikuti intruksi.
2. Menjelaskan konsep materi	Menjelaskan konsep rambu lalu lintas melalui <i>power point</i> dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan.	Menyimak penjelasan dan memberikan respons awal berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.
3. Menjelaskan aturan permainan	Memaparkan prosedur permainan COC secara runtut.	Mendengarkan dengan seksama dan mengajukan pertanyaan klarifikasi bila diperlukan.

4. Bermain game dengan <i>Memorize</i> dan <i>Recall</i>	Memandu jalannya permainan, memberikan umpan balik langsung, dan memastikan semua kelompok terlibat aktif.	Berdiskusi dalam kelompok, mengamati kartu, menempelkan urutan yang tepat, dan menjawab pertanyaan panduan.
5. Merangkum pengetahuan yang didapat dan <i>Examine</i>	Memfasilitasi diskusi kelas, membimbing siswa menyimpulkan materi, dan menguatkan pemahaman konseptual.	Menyampaikan hasil diskusi, menyusun kesimpulan, dan mempresentasikannya.
6. Melakukan refleksi	Menanyakan kesulitan serta manfaat permainan terhadap pemahaman materi.	Menceritakan pengalaman belajar, mengidentifikasi hambatan, dan menyampaikan refleksi secara jujur.

Representasi Keterampilan Berbahasa Siswa

Penguatan berbahasa melalui GBL terintegrasi COC dalam pembelajaran mampu merepresentasikan penguatan keterampilan berbahasa siswa secara terfokus dan kontekstual. Hasil observasi menunjukkan bahwa model pembelajaran ini secara signifikan menguatkan keterampilan berbahasa siswa khususnya pada aspek menyimak, berbicara, membaca dan mempresentasikan. Sementara itu, aspek memirsa dan menulis kurang tampak dalam alur kegiatan yang dirancang. Representasi keempat keterampilan utama tersebut selama penerapan model dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Representasi Keterampilan Berbahasa

Sintaks GBL Terintegrasi COC	Representasi Menyimak	Representasi Berbicara	Representasi Membaca	Representasi Mempresentasikan
1. Memilih game sesuai topik yang dipelajari	-	-	-	-
2. Menjelaskan konsep materi	Siswa mendengarkan penjelasan guru melalui <i>power point</i> tentang rambu lalu lintas.	-	Siswa membaca teks / penjelasan singkat yang terdapat pada <i>power point</i> .	-
3. Menjelaskan aturan permainan	Siswa mendengarkan dengan seksama prosedur dan mekanisme	-	-	-

	permainan COC.			
4. Bermain game dengan Memorize dan Recall	Siswa mengamati kartu dan prosedur penempelan kartu pada LKPD dan mendengarkan pendapat teman ketika berdiskusi.	Siswa berdiskusi aktif, menyampaikan pendapat, dan bernegosiasi dalam kelompok.	Siswa membaca petunjuk dan soal yang terdapat pada LKPD	-
5. Merangkum pengetahuan yang didapat dan <i>Examine</i>	Siswa menyimak umpan balik guru dan tanggapan dari kelompok lain selama sesi tanya jawab.	Siswa memaparkan alasan pemilihan urutan kartu secara lisan dan menjawab pertanyaan dari guru/kelompok lain.	Siswa membaca soal panduan pada LKPD untuk membuktikan pemahaman konseptual.	Setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil kerja, disertai argumen lisan yang terstruktur.
6. Melakukan refleksi	Siswa mendengarkan panduan refleksi dari guru dan mendengarkan pengalaman teman.	Siswa menyampaikan refleksi pengalaman belajar.	-	-

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk secara simultan menguatkan keempat keterampilan berbahasa utama siswa. Keempat keterampilan tersebut tidak muncul secara terisolasi, melainkan saling bertautan dalam satu rangkaian aktivitas bermakna yang didorong oleh mekanisme kompetitif dan kolaboratif permainan. Representasi masing-masing keterampilan teramati melalui serangkaian kegiatan spesifik yang terstruktur dalam sintaks pembelajaran.

Pertama keterampilan menyimak berperan sebagai dasar bagi siswa dalam proses penerimaan informasi. Kegiatan awal siswa menyimak dengan intensif instruksi lisan atau penjelasan dari guru melalui tayangan *power point* dan prosedur permainan, makna simbol rambu, dan langkah yang harus dilakukan. Fokus auditori ini lebih lanjut terasah selama tahap *Recall* dan *Examine*, di mana siswa harus mendengarkan pendapat dan pertanyaan yang disampaikan oleh teman satu kelompok maupun lawan bicara dari kelompok lain. Contoh yang

tampak adalah ketika salah satu siswa memberikan pertanyaan siswa lainnya mendengarkan dengan seksama untuk dapat merespons dengan tepat dalam bentuk jawaban. Aktivitas ini melatih ketajaman siswa dalam menangkap informasi lisan dengan teliti dan memahami pokok pesan yang disampaikan.

Kedua keterampilan berbicara tampak sebagai keterampilan yang paling aktif digunakan. Selama kegiatan diskusi, siswa saling bertukar pendapat, memberikan alasan, dan merumuskan jawaban bersama berdasarkan gambar atau soal yang tersedia. Pada tahap *Examine*, siswa berlatih memaparkan hasil diskusi secara lisan di depan kelompok lain, disertai dengan kemampuan menanggapi pertanyaan dari guru atau peserta lain. Pola interaksi ini mengasah kelancaran berbicara, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan mengelola giliran bicara dalam setting kolaboratif.

Ketiga keterampilan membaca berkembang melalui penggunaan teks penjelasan singkat pada *power point*, kartu rambu lalu lintas, petunjuk LKPD, serta soal panduan untuk tahap pembuktian (*Examine*). Siswa membaca petunjuk pengerjaan serta membaca penjelasan singkat atau cerita pendek tentang situasi di jalan raya. Aktivitas membaca ini tidak sekadar memahami teks secara literal, tetapi juga menghubungkan informasi tertulis dengan konteks visual pada kartu rambu. Dengan demikian, siswa berlatih membaca untuk memperoleh informasi, menginterpretasi makna simbol, dan menerapkannya dalam penyelesaian tugas permainan.

Keempat, keterampilan mempresentasikan terlihat saat setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Pada tahap ini, siswa menyusun penjelasan secara teratur, memilih kata-kata yang tepat, serta menyampaikan pendapat dengan percaya diri. Kegiatan presentasi juga menjadi sarana bagi siswa untuk berlatih berbicara di depan kelas dalam suasana yang aman dan mendukung. Sementara itu keterampilan memirsanya hanya tampak pada tahap awal (*Memorize*), yaitu ketika siswa mengamati gambar dan simbol pada kartu. Setelah tahap tersebut, tidak ada aktivitas lanjutan yang secara khusus dirancang untuk melatih analisis visual yang lebih mendalam, interpretasi gambar berseri, atau memahami pesan dari tayangan visual yang kompleks. Keterampilan menulis juga masih menjadi area yang memerlukan perhatian lebih besar. Aktivitas menulis yang terjadi terbatas pada pengisian jawaban pertanyaan pada soal dan penempelan kartu pada LKPD. Aspek menulis yang lebih tinggi seperti pengembangan ide, penentuan topik, penyusunan paragraf, atau penulisan teks deskripsi singkat belum tampak terintegrasi dalam mekanisme permainan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan soal atau tantangan tambahan dalam permainan yang secara eksplisit merangsang keterampilan produktif tulis-menulis, misalnya dengan menyertakan tugas membuat catatan diskusi, menyusun laporan singkat, atau menuliskan kesimpulan dari hasil presentasi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi GBL terintegrasi COC dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV telah berjalan sesuai dengan sintaks GBL yang meliputi pemilihan *game* sesuai topik, penjelasan konsep materi, penyampaian aturan permainan, pelaksanaan permainan, perangkuman pengetahuan, dan refleksi. Temuan ini mendukung penelitian Thenaya & Indrapagastuti (2025) yang menegaskan bahwa sintaks GBL yang sistematis mampu menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Keberhasilan sintaks ini sangat bergantung pada perancangan dan fasilitasi guru, sebagaimana ditekankan dalam tinjauan sistematis Sun et al., (2023) menyimpulkan bahwa *scaffolding* guru dalam GBL berperan krusial untuk memastikan siswa tidak sekadar menikmati permainan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial melalui aktivitas yang terstruktur pada capaian pembelajaran. Integrasi ketiga tahap COC (*Memorize, Recall, Examine*) ke dalam alur

GBL merupakan bentuk *scaffolding* yang memperkuat dimensi kognitif dan metakognitif siswa melalui aktivitas mengingat, mengulang, dan membuktikan pemahaman secara bertahap.

Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan mengadaptasi mekanisme kompetitif COC yang sebelumnya lebih banyak diaplikasikan dalam mata pelajaran IPAS dan Matematika ke dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan COC sebatas sebagai alat evaluasi Hidayati et al., (2025) studi ini mengeksplorasi COC sebagai bagian integral dari model GBL untuk memperkuat keterampilan berbahasa secara kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan daya tarik kompetisi yang populer di kalangan siswa, tetapi juga mengintegrasikan elemen visual, diskusi, dan presentasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia seperti terlihat dalam Penggunaan kartu rambu lalu lintas sebagai media utama berhasil menciptakan konteks pembelajaran yang autentik dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga materi menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Dengan demikian, penelitian menjawab tantangan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

Aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Siswa terlibat aktif dalam pengamatan visual, diskusi kelompok, penyusunan argumen, dan presentasi hasil kerja. Hal ini sejalan dengan temuan Guan et al., (2022) yang menyimpulkan bahwa GBL di pendidikan dasar secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa. Mekanisme *Memorize* dan *Recall* dalam COC mendorong siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mengolahnya melalui diskusi dan verifikasi bersama teman. Proses ini mencerminkan prinsip *active learning* di mana siswa berperan sebagai subjek pembelajaran yang konstruktif. Pernyataan siswa yang menyatakan rasa senang terhadap kompetisi antarkelompok juga mengonfirmasi bahwa unsur tantangan dalam permainan dapat menjadi pendorong psikologis untuk berpartisipasi lebih aktif, sebagaimana diungkapkan dalam studi Cheng et al., (2025) mengenai efek motivasional GBL dalam konteks pendidikan bahasa. Selain itu, unsur kompetisi dalam permainan juga berfungsi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga dapat berfungsi sebagai pendorong psikologis untuk memperkuat partisipasi dalam pembelajaran, sebagaimana diungkapkan (Nadeem et al., 2023).

Representasi keterampilan berbahasa yang teramati dalam penelitian ini khususnya menyimak, berbicara, membaca, dan mempresentasikan menunjukkan bahwa GBL terintegrasi COC dapat berfungsi sebagai penguatan kompetensi bahasa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Esteban (2024) yang menemukan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran bahasa (*Digital Game Based Language Learning*) dapat secara simultan melatih keterampilan reseptif dan produktif melalui tugas-tugas kontekstual. Aktivitas seperti diskusi berbasis permainan dan presentasi hasil terbukti dapat meningkatkan kelancaran berbicara serta membangun kepercayaan diri siswa. Selain itu, temuan bahwa keterampilan menulis belum terlaksana optimal sejalan dengan penelitian Evmenova et al., (2025) yang mengemukakan bahwa dalam konteks permainan, keterampilan produktif (menulis) sering kali memerlukan pendekatan dan desain instruksional yang lebih terstruktur, eksplisit, dan terintegrasi secara khusus ke dalam mekanisme permainan, berbeda dengan keterampilan lisan dan visual yang lebih mudah diadaptasi.

Meskipun memberikan kontribusi teoritis dan praktis, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif studi kasus pada satu kelas dan satu sekolah, sehingga temuan penelitian bersifat kontekstual dan belum dapat digeneralisasikan ke konteks yang lebih luas. Kedua, fokus penelitian lebih menitikberatkan pada proses pembelajaran dan representasi keterampilan berbahasa secara deskriptif, sehingga belum menggambarkan perkembangan keterampilan

berbahasa khususnya menulis dan memirsa secara mendalam. Ketiga, durasi penerapan GBL terintegrasi COC yang relatif terbatas menyebabkan eksplorasi terhadap variasi tugas berbasis permainan belum dilakukan secara menyeluruh.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian ini menawarkan beberapa implikasi praktis yang spesifik bagi pendidik dan pengembang pembelajaran. Pertama, guru dapat memanfaatkan model GBL terintegrasi COC sebagai alternatif strategi pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual, khususnya untuk menguatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan mempresentasikan. Desain pembelajaran hendaknya mempertimbangkan konteks lokal dan media visual yang dekat dengan kehidupan siswa agar materi lebih bermakna. Kedua, untuk mengakomodasi keterampilan menulis dan memirsa yang belum optimal, guru dapat merancang aktivitas lanjutan yang terintegrasi dalam mekanisme permainan, seperti: (a) tugas menulis refleksi atau jurnal singkat tentang pengalaman bermain, (b) penyusunan teks deskriptif berdasarkan gambar atau video yang diamati, atau (c) analisis visual berbasis gambar berseri yang menuntut interpretasi mendalam. Ketiga, pelatihan guru dalam merancang dan menerapkan *scaffolding* yang tepat selama permainan perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran kognitif dan bahasa dapat tercapai secara seimbang. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan desain pembelajaran berbasis permainan yang lebih komprehensif, dengan cakupan keterampilan berbahasa yang lebih luas, durasi implementasi yang lebih panjang, serta konteks penelitian yang lebih beragam (misalnya, kelas dengan karakteristik siswa yang berbeda atau materi bahasa yang lebih kompleks).

Kesimpulan

Implementasi GBL terintegrasi COC dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa kelas IV. Sintaks model GBL sistematis terintegrasi COC (*Memorize, Recall, dan Examine*) yang memperkuat aspek kognitif dan metakognitif siswa serta keterampilan berbahasa khususnya menyimak, berbicara, membaca, dan mempresentasikan. Namun, temuan ini memiliki keterbatasan terkait lingkup penelitian yang hanya pada satu kelas, durasi implementasi yang relatif singkat, serta belum optimalnya penguatan keterampilan menulis dan memirsa dalam desain permainan yang diterapkan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengembangkan desain instruksional yang lebih komprehensif dan terstruktur guna mengakomodasi seluruh aspek keterampilan berbahasa, memperluas variasi materi ajar, serta melibatkan konteks dan sampel yang lebih beragam untuk menguji keberlanjutan dan generalisasi model ini.

References

- Altun, M. (2023). A Review of Listening Skills in Language Learning. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v10i1p56>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14, 799–812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Añora, A. R. I., Jose, A. E. S., & Fernandez, E. J. (2025). The Effect Using Kahoot As A Game Based Learning Tool On Vocabulary Acquisition Of Grade 10 Learners. *European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies*, 9(1), 100–114. <https://doi.org/10.46827/ejll.v9i1.608>
- Cheng, S.-P. P., Chang, A., & Lin, C.-H. (2025). Can Game-Based Learning Enhance Students'

- English Learning Motivation and Outcome in Higher Education? *Education Sciences*, 16(11). <https://doi.org/10.3390/educsci16010011>
- Creswell's, J. (2018). *Key Point Chapter Summaries for John Creswell's Research Design Textbook on Qualitative, Quantitative, & Mixed Methods Approaches*.
- Esteban, A. J. (2024). Theories , Principles , and Game Elements that Support Digital Game-Based Language Learning (DGBLL): A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(3), 1–22. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.3.1>
- Evmenova, A. S., Regan, K., & Mergen, R. (2025). Educational Games and the Potential of AI to Transform Writing Across the Curriculum. *Education Sciences*, 15. <https://doi.org/10.3390/educsci15050567>
- Fatimah, N., & Utami, R. D. (2024). Implementation of The Independent Curriculum In Elementary School Indonesian Language Lessons. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 307–316. <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24898>
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G., Xue, K., & Wang, Z. (2022). Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Helmiyah, S., & Verdian, A. (2024). Analisis Sentimen Terhadap Minat Belajar pada Tayangan Acara CoC by Ruangguru Berdasarkan Tweets Menggunakan Metode NLP dan Model BERT: Analisis Sentimen Terhadap Minat Belajar pada Tayangan Acara CoC by Ruangguru Berdasarkan Tweets Menggunakan Metode NLP. *Jurnal Pendidikan Rosalia Lampung*, 7(2), 138–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.2312/jpr.v7i2.613>
- Hendrastuti, M., & Rahmawati, F. P. (2023). Habituation of News Text Writing Skills in Elementary Schools through the Journalism Extracurricular Program. *Profesi Pendidikan Dasar*, 143–158. <https://doi.org/10.23917/ppd.v10i2.3405>
- Hidayati, I. K., Soemantri, S., & Astuti, M. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Berbantu Game Class of Champions pada Peserta Didik Kelas V SD. 258. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28036>
- Indriyansyah, F., Wahyudi, W., & Hidayah, R. (2024). Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85532>
- Klunger, A. N., & Mizrahi, M. (2023). Defining listening: Can we get rid of the adjectives? *Curent Opinion Psychology*. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.copsyc.2023.101639>
- Kristanti, A., & Rahmawati, F. P. (2024). Transformation of the Indonesian Language Game (GABIN) Digital Assessment for Evaluating Class V Elementary Students ' Paragraph Comprehension. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 2581–2590. <https://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/view/5955>
- Kurnia, A. S., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni “Clash of Champions Ruang Guru” di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif. *Iapa Proceedings Conference*, 130. <https://doi.org/https://doi.org/10.30589/proceedings.2024.1047>
- Lestari, M. R. D. W., & Pertiwi, P. P. (2025). Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Media Digital Storytelling pada Siswa Sekolah Dasar. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 2133–2141. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7125>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah

- Ibtidaiyah. *Dikdatika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028. <https://doi.org/10.58230/27454312.756>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV DI SDN Gondrong 2. *Edisi Jurnal Edukasi dan Sains*, 3, 243–252. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1890>
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., Leuwol, N. V, Muh, A., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 06(01), 2689–2698. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3304>
- Mihret, G., & Joshi, J. (2025). Understanding and Addressing Reading Comprehension Challenges : Magnitude , Causes and Solutions. *Journal of English as a Foreign Language Teaching and Research*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.31098/jefltr.v5i1.3220>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9). <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Nisa, M. W., Ramadhani, R., Sholikhah, T. M., & Sutrisno. (2025). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(3), 186–191. <https://doi.org/10.70437/gwksnb49>
- Nurahma, H., Sugiharti, R. E., & Aningsih. (2025). Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Dikdatika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2573–2584. <https://doi.org/10.58230/27454312.1890>
- Nursamsiyah, P., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 16. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 10–17. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1641>
- Oktavianto, D. A., Faizah, S., & Mardhatillah, M. (2025). Pengembangan Instrumen berbasis HOTS untuk Mengukur Kemampuan Memirsa Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 73–81. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i1.229>
- Pamuji, S. S., & Setyami. (2021). *Keterampilan Berbahasa* (Guepedia (red)). Guepedia The First On-Publisher in Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=WnNMEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Perwitasari, L. A., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Kemampuan Membaca. *Dikdatika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2279–2288. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2211>
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot ! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dikdatika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Putri, Z. P. N., Al Ansor, P. B., & Humaira, M. A. (2025). Analisis Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar : Studi Komparatif Keterampilan Menyimak Membaca ., 4, 5811–5824. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20227>
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Perspektif Teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i4.42052>
- Sasurya, K. ., Martono, Salimi, A., Pranata, R., & Safrrianty, N. (2025). Upaya Meningkatkan

- Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 60–70. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v14i1.4882
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 153–164. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIM/article/view/5099>
- Sitorus, H., Sagita, R. D., Rahmadarati, Chandra, & Suriani, A. (2024). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Fase B di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 289–303. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.739>
- Sopia, & Ain, S. Q. (2024). Faktor-Faktor Determinan dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Dikdatka: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4067–4076. <https://doi.org/10.58230/27454312.1221>
- Sufanti, M., Wahyudi, A. B., Pratiwi, D. R., Fatimah, N., & Cahyati, J. N. (2023). *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Teks* (bl 382). Muhammadiyah University Press.
- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A Systematic Literature Review of Teacher Scaffolding in Game-Based Learning in Primary Education. *Educational Research Review*, 40. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546>
- Syam, A. K., & Taqwa, R. A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Pamer Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 2(1), 422–429. <https://doi.org/10.51574/jrep.v2i1.2643>
- Taringan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Dikdatik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Thenaya, P. F., & Indrapagastuti, D. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.100230>
- Widiyanti, H., & Noviana, E. (2025). Penggunaan Game Clash of Champions Sebagai Evaluasi Pembelajaran Ips Materi Peta Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32981>
- Wulandari, A. S. M., & Rahmawati, F. P. (2025). Transformation of Strengthening Presentation Skills in Elementary Schools through the Penguatan Profil Pelajar Pancasila Project. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-412-9_4
- Yulianti, S., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “Clash Of Champions” terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sdit A Ba Ta Tsa Lahat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27621>