
Pengembangan Media *Puzzle Descripfun* Interaktif Berbasis Kearifan lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD

Ni Made DevyAdelia Pratiwi^{1*}, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna²⁾, Ketut Herya Darma Utami³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email : devy@student.undiksha.ac.id
putu.sukma@undiksha.ac.id
darma.utami@undiksha.ac.id

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang interaktif. Namun, keterampilan menulis teks deskripsi siswa sekolah dasar masih tergolong rendah akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Puzzle Descripfun* interaktif berbasis kearifan lokal yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 2 Batungsel. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Kelayakan media dievaluasi melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, kepraktisan diukur melalui respon siswa, sedangkan efektivitas dianalisis menggunakan uji-*t* dan *N-gain score* melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,8 dan validitas ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,87 dengan kualifikasi sangat valid. Hasil analisis efektivitas melalui uji-*t* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) serta perolehan *N-gain* sebesar 0,60 yang berada pada kategori cukup efektif. Berdasarkan temuan tersebut, media *Puzzle Descripfun* interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan layak dan efektif sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, puzzle interaktif, teks deskripsi, kearifan lokal, keterampilan menulis.

Abstract

Digital transformation in education requires the development of innovative and interactive learning media. However, elementary school students' descriptive writing skills remain relatively low due to the limited use of varied learning media and the underutilization of digital technology in the learning process. This study aims to develop a local wisdom-based interactive *Puzzle Descripfun* media that is valid, practical, and effective in improving descriptive writing skills of fourth-grade students at SD Negeri 2 Batungsel. The research employed a *Research and Development (R&D)* method using the *ADDIE* development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The feasibility of the media was evaluated through validation by material and media experts, practicality was assessed through student responses, and effectiveness was analyzed using the *t*-test and *N-gain score* based on *pre-test* and *post-test* results. The results showed that the material expert validation obtained a mean score of 3.8, while the media expert validation obtained a mean score of 3.87, both categorized as very valid. The effectiveness analysis using the *t*-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05) with an *N-gain* score of 0.60, which falls into the moderately effective category. Based on these findings, the local wisdom-based interactive *Puzzle Descripfun* media is considered feasible and effective as an innovative learning medium to improve elementary school students' descriptive writing skills.

Keywords: learning media, interactive puzzle, descriptive text, local wisdom, writing skills.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memiliki dampak positif yang signifikan pada kehidupan manusia. Suatu negara dapat dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi yang tinggi, sehingga perkembangan teknologi menjadi kebutuhan penting bagi setiap negara (Jayanta et al., 2025). Di era milenial dan transisi menuju Revolusi Industri 5.0, pemanfaatan teknologi digital menjadi sebuah keharusan, terutama bagi Generasi Alpha yang sejak dini telah memiliki gaya belajar visual, dinamis, dan interaktif (Hakim & Yulia, 2024). Era ini menjadikan proses

produksi kehidupan sosial berjalan dengan teknologi serta internet sebagai pendukung utama dalam kehidupan (Trisna et al., 2022). Dalam dunia pendidikan, teknologi diintegrasikan melalui media pembelajaran yang dirancang secara sistematis guna membantu siswa memperoleh informasi yang akurat, membangkitkan motivasi, serta mempermudah pemahaman materi (Saleh et al., 2023). Proses pembelajaran yang baik mendorong siswa untuk menemukan dan menyelidiki pengetahuan mereka sendiri (Parwata et al., 2023). Dengan adanya pembelajaran berbasis digital saat ini, siswa menjadi lebih familiar dengan media interaktif daripada metode berbasis teks konvensional (Yasa et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka yang kini diterapkan di sekolah dasar menuntut adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, kontekstual, dan mampu membekali siswa dengan keterampilan dasar serta kemampuan sosial-emosional guna mewujudkan Profil Pelajar Pancasila (Rusmiati et al., 2023).

Secara lebih spesifik, salah satu fondasi keterampilan dasar yang wajib dikuasai siswa dalam pendidikan adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa tidak hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga sarana untuk membina kepercayaan diri dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta imajinatif (Mailida & Wandani, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai salah satu unsur kebudayaan, tetapi juga menjadi sarana bagi manusia untuk memanfaatkan berbagai pengalaman yang dimilikinya, mempelajari serta terlibat dalam pengalaman tersebut, sekaligus mengenal nilai-nilai dasar kehidupan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat (Icahayati et al., 2024). Dari empat keterampilan berbahasa, keterampilan menulis menempati posisi krusial. Melalui aktivitas menulis, siswa dituntut untuk mampu menuangkan fakta, perasaan, serta ide secara runtut dan sistematis (Asfari et al., 2022). Salah satu muatan materi yang sangat mengandalkan keterampilan ini adalah teks deskripsi. Teks deskripsi melatih siswa untuk peka terhadap lingkungan sekitar, mempertajam daya observasi, dan memperkaya kosakata melalui penggambaran objek secara detail.

Namun, praktik pembelajaran menulis di lapangan masih menghadapi berbagai kendala yang berasal dari faktor internal maupun eksternal (Arianto, 2022). Kurangnya variasi metode dan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik membuat motivasi siswa menurun (Khoiruman, 2021). Hal ini berdampak langsung pada rendahnya keterampilan menulis. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, bingung saat memulai tulisan, dan gagal mengembangkan gagasan menjadi paragraf yang utuh sehingga tulisan yang dihasilkan cenderung kaku (Inggriyani & Pebrianti, 2021).

Kondisi kesenjangan tersebut secara nyata ditemukan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Batungsel tahun pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil tes evaluasi akhir pada materi teks deskripsi, dari total 22 siswa, mayoritas atau sebanyak 16 siswa (72,73%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata nilai hanya sebesar 61. Hanya 6 siswa (27,27%) yang berhasil mencapai kriteria tuntas dengan rata-rata 80,5. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 7 April 2025, guru mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh penggunaan media yang kurang variatif dan belum optimalnya pemanfaatan perangkat digital seperti *Chromebook* yang sebenarnya telah tersedia di sekolah. Saat diminta menyusun karangan, siswa tampak kebingungan, kurang bersemangat, dan membutuhkan waktu yang lama. Hal ini diperkuat oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 77% siswa merasa kesulitan mengembangkan ide tulisan, dan 86% siswa menyatakan media yang digunakan selama ini kurang membantu. Menariknya, 100% responden menyatakan sangat tertarik jika pembelajaran menggunakan media berbasis visual dan interaktif, seperti *puzzle* bergambar.

Di sisi lain, pembelajaran saat ini juga dihadapkan pada tantangan globalisasi yang berpotensi mengikis pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya dan kearifan lokal (Endayani, 2023). Minimnya integrasi budaya lokal dalam materi pembelajaran menuntut adanya upaya penguatan kembali kearifan lokal secara terpadu. Hal ini sangat penting agar generasi muda tetap

memiliki jati diri, menghargai keberagaman, dan mampu hidup berdampingan secara harmonis di tengah masyarakat (Rummar, 2022).

Menyikapi permasalahan rendahnya keterampilan menulis dan urgensi penanaman budaya lokal tersebut, inovasi berupa penerapan *game* menjadi solusi yang sangat relevan. *Game* interaktif bukan sekadar hiburan, melainkan media digital yang mampu merangsang siswa belajar aktif, termotivasi, dan mendukung perkembangan kognitif secara menyeluruh (Putri et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna (Nadrah, 2023). Melalui integrasi unsur budaya lokal dalam media digital, pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan akademik siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, sosial, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya di lingkungan sekitarnya (Wulandari et al., 2026). Salah satu bentuk media yang dinilai paling tepat adalah *game puzzle* interaktif. Bermain *puzzle* berperan efektif dalam melatih logika berpikir, konsentrasi, serta membantu siswa merangkai informasi menjadi sebuah teks deskripsi yang runtut dan logis (Fadliyani et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merancang kebaruan penelitian berupa pengembangan media digital interaktif bernama *Puzzle Descripfun* yang mengintegrasikan muatan kearifan lokal multikultural. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media *game puzzle* interaktif tersebut guna meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Batungsel.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah kerja yang terstruktur dan sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara bertahap dan terarah. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran, tahap perancangan berfokus pada penyusunan tujuan dan rancangan media, tahap pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran, tahap implementasi dilakukan untuk menguji media pada sasaran, serta tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif guna menyempurnakan dan menilai kualitas akhir produk (Purniasih & Agustiana, 2024).

Penelitian ini di SD Negeri 2 Batungsel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan materi Teks Deskripsi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai validitas, angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan, serta tes pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif digunakan untuk mengolah saran dan masukan dari para ahli, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata validitas, persentase kepraktisan, serta efektivitas media menggunakan perhitungan uji t dan N-Gain ternormalisasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah *Media Puzzle Descripfun* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi teks deskripsi kepada siswa sekolah dasar. Media ini dikembangkan dengan tujuan memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan

kontekstual melalui pengintegrasian unsur kearifan lokal sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini, diharapkan guru memiliki pilihan media yang inovatif untuk menyampaikan materi secara lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang bersifat visual dan permainan. Penyajian hasil penelitian pengembangan ini mengacu pada tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), namun dalam penelitian ini peneliti membatasi proses pengembangan hanya sampai pada tahap development dalam menghasilkan produk *Media Puzzle Descripfun Interaktif Berbasis Kearifan Lokal*.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dilakukan pengkajian terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Negeri 2 Batungsel. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks deskripsi siswa masih rendah, yang ditandai dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKTP serta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun paragraf secara runtut, dan menggunakan kosakata secara tepat. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan media konvensional sehingga kurang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa. Padahal sekolah telah memiliki fasilitas Chromebook yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, dikembangkan media *game Puzzle Descripfun* interaktif berbasis kearifan lokal yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengamati objek, menyusun kalimat, dan mengembangkan teks deskripsi secara lebih sistematis.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media pembelajaran *Puzzle Descripfun* dalam bentuk permainan puzzle interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, dan elemen permainan. Media dirancang dalam beberapa level permainan dengan tingkat kesulitan bertahap. Setiap level menampilkan gambar berbasis kearifan lokal yang berfungsi sebagai stimulus bagi siswa untuk mengamati objek sebelum menyusun kalimat dan paragraf deskripsi. Selain itu, media dilengkapi dengan umpan balik langsung (*instant feedback*) yang membantu siswa mengetahui kesalahan dalam menyusun kalimat atau paragraf. Desain media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran menulis yang lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Hasil Produk Media *Game Puzzle Descripfun* Interaktif

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan media *Puzzle Descripfun* serta uji validitas oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 dari ahli materi dan 3,87 dari ahli media yang keduanya berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, struktur teks deskripsi, serta tampilan visual dan interaktivitas media. Dengan

demikian, media Puzzle Descripfun dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Tahap Impelementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media Puzzle Descripfun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Batungsel. Pada tahap ini siswa menggunakan media secara langsung melalui perangkat Chromebook untuk mengamati gambar berbasis kearifan lokal serta menyusun kalimat dan paragraf deskripsi secara bertahap. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias karena media memadukan unsur permainan dan tantangan dalam setiap level pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media Puzzle Descripfun dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Evaluasi dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Selain itu, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Descripfun* interaktif berbasis kearifan lokal cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game* dalam proses pembelajaran (Damayanthi et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Descripfun Interaktif Berbasis Kearifan Lokal yang dikembangkan melalui model ADDIE berhasil menjadi inovasi media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi di kelas IV sekolah dasar. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh nilai rata-rata 3,8 dari ahli materi dan 3,87 dari ahli media yang berada pada kategori sangat valid, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi, penggunaan media Puzzle Descripfun mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Selanjutnya, hasil evaluasi menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi $p < 0,001$, serta perolehan N-Gain sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media Puzzle Descripfun interaktif berbasis kearifan lokal cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Negeri 2 Batungsel. Dengan demikian, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, serta mampu mendukung pembelajaran yang kontekstual melalui integrasi unsur kearifan lokal.

REFERENSI

- Arianto, R. (2022). Permasalahan dalam pembelajaran: Survey kepustakaan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(3), 550–554. <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i3.741>
- Asfari, A. I., Nuraeni, Y., & Yenni, Y. (2022). Analisis Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Gondrong 2 Kota Tangerang. *As-Sabiqun*, 4(4), 1058–1075. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2143>
- Damayanthi, P. A., Agustika, G. N. S., & Jayanta, I. N. L. (2025). Contextual-based Digital Comic with Mathematics Content of Angle Measurement Material for Grade V Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.94632>

- Endayani, H. (2023). Model pendidikan berbasis kearifan lokal. *PEMA (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 25–32. <https://doi.org/10.56832/pema.v3i1.321>
- Fadliyani, N. M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 106–112. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.407>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024).). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Ingriyani, F., & Pebrianti, N. A. (2021). Analisis kesulitan keterampilan menulis karangan deskripsi peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 1–22. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.175>
- Jayanta, I. N. L., Suprianti, G. A. P., Ganing, N. N., & Utami, I. G. L. P. (2025). Digital Learning Innovation: Gamification-Based Smart System Adaptive Mobile Learning Needs Analysis Using the Tri Kaya Parisudha Approach for English Language Learning. *International Journal of Language Education*, 1(2), 392. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.75116>
- Khoiruman, M. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2). <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.
- Nadrah, N. (2023). Learning Media Improves Achievement Learning Science of Fourth Grade Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 282–288. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53795>
- Parwata, I. G. A. L., Jayanta, I. N. L., & Widiana, I. W. (2023). Improving Metacognitive Ability and Learning Outcomes with Problem-Based Revised Bloom’s Taxonomy Oriented Learning Activities. *Emerging Science Journal*, 7(2), 569–577. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2023-07-02-019>
- Purniasih, K. S., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., & Andini, T. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367–374.
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580–1588. <https://doi.org/10.46799/jst.v3i12.655>
- Rusmiati, M. N., Ashifa, R., & Herlambang, Y. T. (2023). Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1490–1499. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.2203>
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Trisna, G. A. P. S., Wahyudin, D., Rusman, R., & Riyana, C. (2022). Heutagogy as Alternative Approach for Learning at Elementary School in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(2), 480. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i2.4020>
- Wulandari, I. G. A. A., Esaputra, I. N. T., Chiu, C., Haryanti, Y. D., & Utami, K. H. D. (2026). Differentiated Interactive Media Based on Balinese Folklore: A Solution for Fostering Elementary School Students’ Social Attitudes. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 7(1), 9–15.
- Yasa, I. N. S., Purnami, I. A. O., & Utami, K. H. D. (2025). Designing and Evaluating Educaplay Multimedia to Improve Reading Comprehension in Grade IV Elementary Students. *Journal of Educational Assessment and Evaluation*, 1(1), 21–28.