

KAJIAN LITERATUR IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BERBASIS CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SASTRA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Devita Sari¹, Nadira Lovianti Fahira², Ichsan Fauzi Rachman., M.Pd.³

Universitas Siliwangi

Email : devvvita69@gmail.com¹, nadiralovianti@gmail.com², ichsanfauzirachman@unsil.ac.id³

Abstrak: Rendahnya apresiasi terhadap karya sastra di kalangan peserta didik menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa game edukasi berbasis cerita anak yang mengintegrasikan unsur naratif, visual, dan interaktif. Media ini disusun dalam format digital interaktif dengan pendekatan alur cerita yang memungkinkan eksplorasi, pemahaman, dan refleksi terhadap isi karya sastra. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun kedekatan siswa dengan nilai-nilai sastra yang terkandung dalam cerita anak. Implementasi media menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan siswa terhadap materi sastra, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan game edukasi berbasis cerita anak menunjukkan potensi sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan apresiasi sastra dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Apresiasi Sastra, Media Pembelajaran, Interaktif, Game Edukasi

ABSTRACT

Low appreciation of literary works among students poses a significant challenge in teaching the Indonesian language, particularly at the elementary education level. In response to this issue, an innovative educational medium has been developed in the form of a digital interactive children's story-based game that integrates narrative, visual, and interactive elements. This medium is designed to provide an engaging learning experience, allowing students to explore, understand, and reflect on the content of literary works. The implementation of this medium has shown an increase in students' interest in literary materials and has encouraged active participation in the learning process. Therefore, the use of children's story-based educational games demonstrates potential as an effective alternative learning medium to foster literary appreciation in the context of Indonesian language education.

Article History

Received: Mei 2025

Reviewed: Mei 2025

Published: Mei 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Keywords: <i>Literary Appreciation, Learning Medium, Interactive, Educational Games</i>	
--	--

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran krusial dalam mengembangkan keterampilan berbahasa serta meningkatkan literasi anak. Salah satu elemen penting dalam proses ini adalah apresiasi terhadap sastra, yang bertujuan menumbuhkan ketertarikan serta pemahaman terhadap karya sastra, terutama cerita anak. Bahasa dan sastra saling berkaitan erat dan saling melengkapi dalam proses pembelajaran. Dalam mempelajari sastra, bahasa menjadi elemen utama yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ide dan emosi, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran bahasa di Indonesia telah diterapkan sejak usia dini, dimulai dari lingkungan keluarga, kemudian berlanjut ke tahap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak. Selanjutnya, pendidikan bahasa terus dikembangkan melalui jenjang pendidikan formal, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi. Meskipun demikian, masih banyak masyarakat Indonesia yang menghadapi kesulitan dalam menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Melalui pembelajaran bahasa, siswa diharapkan dapat mengenali identitas mereka sendiri, memahami budaya asal dan budaya lain, serta mampu mengungkapkan pemikiran serta perasaan dengan lebih baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang agar anak dapat mengasah keterampilan komunikasi secara verbal dan tertulis, serta dapat memahami dan menghargai kekayaan sastra Indonesia. (Riana, 2020).

Pembelajaran sastra di tingkat Sekolah Dasar sering kali membutuhkan media yang menarik dan relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami karya sastra. Serta, sebagai media interaktif membuat siswa lebih tertarik. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Lebih dari itu, bahasa berperan sebagai kunci dalam memahami berbagai disiplin ilmu. Adapun sebagai solusi alternatif, game edukasi berbasis sastra telah terbukti menjadi metode efektif untuk mendekatkan siswa pada kajian sastra. Melalui game interaktif yang mudah diakses, siswa dapat mempelajari berbagai periode atau angkatan sastra di Indonesia. Selain menyampaikan pengetahuan, sastra juga membuka kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai budaya dan sejarah, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna (Hasudungan & Devi, 2020).

Pendidikan sastra yang diajarkan di sekolah memiliki peran penting dalam perkembangan anak secara menyeluruh. Manfaatnya meliputi:

1. Peningkatan Kemampuan Berbahasa
Anak menjadi lebih mahir dalam menggunakan bahasa secara efektif
2. Pemahaman Budaya yang Lebih Dalam
Membantu mereka mengenali dan menghargai keberagaman budaya
3. Pengasahan Kreativitas dan Apresiasi Estetika
Mendorong daya imajinasi serta pemahaman terhadap nilai seni dalam sastra
4. Pembentukan Karakter
Mengajarkan nilai-nilai moral yang dapat membentuk kepribadian dan sikap mereka

Keseluruhan manfaat ini turut berkontribusi dalam mengembangkan apresiasi terhadap sastra secara lebih mendalam. (Andari, 2023).

Kajian kesastraan Indonesia merupakan bagian dari ilmu sastra yang mencakup berbagai bidang, termasuk teori sastra, sejarah perkembangan sastra, dan analisis kritis terhadap karya sastra. Sementara itu, Sastra Indonesia sendiri merujuk pada beragam karya sastra yang berkembang di Indonesia, yang terbagi dalam tiga bentuk utama: puisi, prosa, dan drama. Karya sastra tidak hanya menawarkan wawasan baru bagi pembaca, tetapi juga lahir dari imajinasi serta proses kreatif seorang penulis dalam merefleksikan realitas kehidupan. Dalam karya sastra, kehidupan yang tergambar merupakan hasil rekonstruksi kreatif dari sastrawan, dipengaruhi oleh sudut pandang dan keyakinan mereka. Sejarah sastra berperan dalam mengungkap perkembangan karya sastra, tokoh-tokohnya, serta karakteristik dari tiap periode sastra. Dalam perkembangan sastra Indonesia, dikenal pembagian berdasarkan angkatan sastrawan atau periodisasi sastra yang mencerminkan karakteristik dan gaya sastra dari masing-masing periode. Hal ini menjadi bagian penting dalam memahami evolusi sastra di tanah air.

Dalam pembelajaran, sastra dipahami sebagai suatu disiplin yang menuntut penguasaan beragam keterampilan, termasuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Pengajarannya mencakup serangkaian kegiatan, mulai dari membaca dan menulis hingga berdiskusi dan menampilkan karya sastra. Namun, kurangnya penelitian terkait permainan edukatif menjadi tantangan bagi para pendidik, terutama dalam mendapatkan referensi yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran tertentu, seperti Bahasa Indonesia (Hidayat et al., 2019). Selain itu, rendahnya minat siswa serta metode penyampaian yang kurang menarik dan interaktif turut menghambat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai sastra, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal. Oleh sebab itu, suasana belajar yang dibangun sebaiknya dirancang untuk mendorong siswa agar aktif mencari dan mengeksplorasi pengetahuan dan menggali informasi melalui observasi serta pengalaman langsung, bukan hanya menerima penjelasan secara pasif (Maulidina et al., 2018).

Game pada dasarnya adalah bentuk permainan yang berbasis media elektronik, dirancang sebagai hiburan multimedia yang menarik agar pemain merasa terhibur dan memperoleh kepuasan. Selain sebagai hiburan, game juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran. Awalnya, game lebih identik dengan anak-anak, namun kini orang dewasa pun semakin tertarik untuk memainkannya dan menikmati bermain game. Jenis game sendiri sangat dipengaruhi oleh perubahan dan tren yang berkembang dari masa ke masa.

Perkembangan teknologi informasi memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti game edukasi. Game edukasi dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, dan membantu pemain memecahkan masalah. Sebagai media pembelajaran, game edukasi berfungsi memberikan pengajaran dan memperkaya pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Tujuan utama game edukasi adalah sebagai alat pendidikan yang dapat membantu pemain mempelajari berbagai materi, seperti warna, huruf, angka, matematika, dan bahasa asing.

Dalam pembelajaran berbasis game, pemain belajar dengan metode *learning by doing*, di mana mereka dituntut untuk memahami konsep dan menyelesaikan tantangan yang ada. Instruksi, fitur, dan alat bantu dalam game dirancang untuk membimbing pemain secara aktif dalam menggali informasi, sehingga tidak hanya meningkatkan wawasan mereka tetapi juga melatih strategi dalam permainan.

Melalui berbagai fitur ini, anak dapat mengenal sastrawan dari berbagai generasi, memahami karya-karya mereka, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Game edukasi berbasis cerita anak menjadi alternatif yang menjanjikan karena selain memberikan hiburan, media ini mampu menyajikan materi sastra dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan pendekatan ini, diharapkan apresiasi siswa terhadap karya sastra anak meningkat secara signifikan, sekaligus mendorong ketertarikan mereka terhadap pelajaran sastra di sekolah dapat meningkat (Hasudungan & Devi, 2020).

Game edukasi perlu dirancang dengan baik agar tidak hanya bersifat menghibur tetapi juga memiliki nilai edukatif. Desainnya harus selaras dengan kurikulum dan standar pendidikan yang berlaku, serta mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Jika game lebih menitikberatkan aspek hiburan dan mengesampingkan unsur pembelajaran, maka efektivitasnya sebagai alat pendidikan dapat berkurang. Meskipun game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, ada risiko bahwa mereka menjadi terlalu bergantung pada game sebagai satu-satunya cara belajar. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan game edukasi dan metode pembelajaran konvensional sangat penting. Pendekatan yang terintegrasi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih optimal dengan memanfaatkan berbagai metode dan media.

Pendekatan seimbang tidak hanya mencegah ketergantungan berlebihan terhadap game tetapi juga memastikan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyeluruh. Metode tradisional, seperti diskusi kelas, praktik langsung, dan penggunaan buku teks, tetap memiliki peran signifikan dalam membangun pemahaman yang mendalam serta keterampilan berpikir analitis. Game edukasi dapat berfungsi sebagai pelengkap yang memperkaya pengalaman belajar, memberikan visual untuk memahami konsep-konsep yang kompleks. Dengan kombinasi berbagai metode pembelajaran, guru dapat menyesuaikan pendekatan dengan gaya belajar siswa, sehingga mereka memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan potensi maksimalnya.

Penelitian ini berfokus pada pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mensesis literatur yang relevan tentang implementasi game edukasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap apresiasi sastra. Studi ini akan menganalisis efektivitas game edukasi dalam pendidikan, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Melalui pendekatan ini, penelitian mampu menyajikan sintesis yang holistik dan seimbang berdasarkan berbagai temuan dari penelitian sebelumnya. Pendekatan tersebut juga berkontribusi dalam membangun fondasi teori yang kokoh, sekaligus memperkuat analisis dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Systematic Literature Review (SLR) sebagai metode utama. SLR merupakan teknik penelitian yang sistematis dan terstruktur untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik yang dibahas. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai suatu fenomena atau isu tertentu.

Proses SLR dimulai dengan merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan spesifik. Selanjutnya, dilakukan pencarian literatur secara menyeluruh melalui berbagai basis data ilmiah,

seperti Google Scholar, dengan menggunakan kata kunci yang sesuai. Literatur yang dikaji meliputi artikel jurnal, buku, dan sumber terpercaya lainnya yang diterbitkan dalam rentang waktu tertentu untuk memastikan validitas data.

Setelah literatur terkumpul, tahap berikutnya adalah seleksi dan evaluasi kualitas studi untuk memastikan relevansi dan kredibilitasnya. Data dari studi yang terpilih kemudian diekstraksi dan dianalisis secara sistematis. Hasil analisis ini disajikan dalam bentuk sintesis yang komprehensif, memberikan gambaran menyeluruh tentang topik yang diteliti.

Dengan pendekatan ini, penelitian dapat menyajikan sintesis yang komprehensif dan berimbang dari berbagai hasil penelitian terdahulu. Hal ini membangun landasan teori yang kuat dan mendukung analisis dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Konsep apresiasi sastra dalam pendidikan Bahasa Indonesia

1. Pengertian Apresiasi sastra

Apresiasi sastra adalah proses mendalam yang melibatkan pemahaman, penghayatan, dan penilaian terhadap karya sastra. "Apresiasi" berasal dari bahasa Latin *apreciatio*, yang berarti "mengindahkan" atau "menghargai". Dalam konteks sastra, apresiasi tidak sekadar menikmati karya secara dangkal, melainkan melibatkan pengalaman emosional, penajaman kognitif, serta keterampilan bersastra baik secara reseptif maupun produktif (Winarni dalam Aini, 2023). Menurut Gove, apresiasi sastra melibatkan pengenalan dan pemahaman mendalam terhadap karya sastra melalui perasaan dan kepekaan batin. Apresiasi ini mencakup pengakuan terhadap nilai-nilai estetika dan keindahan yang disampaikan oleh penulis melalui karyanya. Proses apresiasi sastra melibatkan pemahaman, penghayatan, dan penilaian kritis terhadap karya sastra untuk memahami makna dan nilainya. Apresiasi sastra adalah proses mendalam yang melibatkan pemahaman, penghayatan, dan penilaian terhadap karya sastra.

2. Aspek penting dalam pembelajaran apresiasi sastra

Menurut Rahmanto dalam Sahril (2018), terdapat tiga aspek krusial yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran apresiasi sastra yang efektif. Dua aspek tersebut meliputi:

a. Bahasa

Penggunaan bahasa yang tepat sangat penting dalam pembelajaran apresiasi sastra. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan bahasa siswa sehingga mereka dapat memahami dan menyerap materi dengan baik. Selain itu, perlu diperhatikan juga aspek tata bahasa, pilihan kata, serta konteks situasi dan makna wacana yang mencakup ungkapan dan referensi yang digunakan.

b. Psikologi

Faktor psikologi juga memainkan peran penting dalam pembelajaran apresiasi sastra. Tahapan perkembangan psikologis siswa dapat memengaruhi minat, motivasi, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Para ahli psikologi telah mengidentifikasi beberapa tahapan perkembangan psikologis yang umumnya dialami oleh siswa di tingkat sekolah dasar dan menengah sebagai berikut:

- 1) Tahap mengkhayal (usia 8-9 tahun), di mana imajinasi anak dipenuhi dengan berbagai fantasi khas masa kanak-kanak.
- 2) Tahap romantik (usia 10-12 tahun), ketika anak memandang dunia dengan cara yang masih sederhana.
- 3) Tahap realistik (usia 13-16 tahun), di mana anak mulai siap dan berusaha memahami masalah kehidupan berdasarkan fakta-fakta yang ada.
- 4) Tahap generalisasi (usia 16 tahun ke atas), saat anak mulai menemukan dan menganalisis konsep-konsep serta fenomena yang terjadi dalam kehidupan.

c. Latar belakang budaya

Karya sastra yang berlatar belakang daerah yang sudah dikenal memudahkan siswa dalam memahami isi dan konteksnya. Namun, penting juga untuk mengenai Apresiasi sastra bukan hanya tentang membaca, tetapi juga memahami, merasakan, dan menilai karya sastra. Melalui apresiasi, siswa dapat mengembangkan kepekaan emosional, kemampuan berpikir kritis, dan empati terhadap berbagai situasi kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa sastra membantu siswa memahami nilai-nilai, mengenali berbagai sifat karakter, serta meneladani contoh yang baik. Karya-karya dari daerah lain guna memperluas pengetahuan dan wawasan siswa tentang keberagaman budaya dan sastra di Indonesia.

3. Manfaat apresiasi sastra

Apresiasi sastra bukan hanya tentang membaca, tetapi juga memahami, merasakan, dan menilai karya sastra. Melalui apresiasi, siswa mampu meningkatkan kepekaan emosional, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan empati terhadap beragam situasi kehidupan. Hal ini selaras dengan pandangan bahwa sastra berperan dalam membantu siswa memahami berbagai nilai dalam kehidupan, mengenali berbagai sifat karakter, serta meneladani contoh yang baik. Siswa dapat lebih menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. (St. Y.Slamet dalam Susanti, 2015)

4. Tingkatan Apresiasi Sastra

Apresiasi sastra dapat dibedakan dalam beberapa tingkat, antara lain:

a. Apresiasi tingkat I

Pada tingkat awal apresiasi sastra, pembaca mengalami keterlibatan emosional yang dominan, meskipun pemahaman intelektualnya masih terbatas. Pembaca merasakan emosi seperti kegembiraan, kesedihan, atau kemarahan yang disampaikan oleh karya sastra, namun belum mampu menganalisis atau memahami struktur dan makna mendalam dari karya tersebut. Tingkatan ini disebut sebagai apresiasi empatik, di mana penilaian terhadap karya didasarkan pada perasaan dan pengamatan umum tanpa analisis kritis.

d. Apresiasi tingkat II

Pada tingkat ini, pembaca mulai melibatkan kemampuan intelektual secara lebih aktif untuk memahami unsur-unsur pembentuk karya sastra. Pembaca tidak hanya merasakan emosi, tetapi juga mulai menganalisis struktur, gaya bahasa, tema, dan elemen intrinsik lainnya dalam karya. Tingkatan ini dikenal sebagai apresiasi estetis, di mana pembaca dapat menilai keindahan dan kualitas karya sastra berdasarkan pemahaman yang lebih mendalam.

B. Peran Game Edukasi Berbasis Apresiasi Sastra Dalam Mengasah Keterampilan

1. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Salah satu metode inovatif yang bisa diterapkan adalah penggunaan game edukasi berbasis sastra. Game edukasi bukan sekadar hiburan, tetapi juga dapat mengajarkan nilai-nilai pendidikan yang mendalam. Namun, cara mengintegrasikan game ke dalam pembelajaran harus diperhatikan, karena setiap siswa memiliki respons yang berbeda. Dalam permainan ini, siswa menghadapi berbagai tantangan yang mencakup alur cerita, konflik, dan karakter. Proses ini mendorong mereka untuk memahami situasi dalam cerita, menelusuri motivasi karakter, serta menganalisis konflik yang terjadi. Ketika menemui tantangan, mereka dituntut untuk berpikir secara logis dalam mengambil keputusan terbaik. Setelah itu, mereka akan mengevaluasi dampak dari pilihan mereka terhadap jalannya cerita, sehingga membantu mereka memahami konsekuensi dari tindakan yang diambil. Semua ini memungkinkan siswa untuk melatih keterampilan berpikir kritis dengan cara yang alami dan menyenangkan.

2. Meningkatkan Antusiasme dan Motivasi Belajar

Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang didominasi ceramah panjang, game edukasi jauh lebih menarik bagi siswa. Mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar, aktif mencoba, dan berpartisipasi dengan penuh semangat. Hal ini membuat pengalaman belajar terasa lebih menyenangkan dan bermakna bagi mereka.

3. Peran Guru yang Krusial

Efektivitas game edukasi sangat bergantung pada peran guru. Guru yang aktif membimbing siswa selama bermain dan memfasilitasi diskusi setelahnya mampu membantu siswa mengaitkan pengalaman bermain dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan begitu, game bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang dapat memperdalam pemahaman siswa.

4. Tantangan dalam Implementasi

Hal yang perlu diperhatikan dalam implementasi game edukasi berbasis sastra meliputi beberapa aspek, antara lain:

- Tidak semua sekolah memiliki akses terhadap fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer atau koneksi internet yang stabil.
- Pilihan game yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masih terbatas.
- Penggunaan game dalam kelas sering kali membutuhkan waktu lebih lama, sehingga guru perlu menyesuaikan jadwal dan strategi pembelajaran.

5. Pendekatan yang Lebih Manusiawi dan Bermakna

Pembelajaran melalui game edukasi tidak hanya tentang menyelesaikan tantangan, tetapi juga memberi kebebasan bagi siswa untuk menyerap ilmu sesuai dengan cara yang paling nyaman bagi mereka. Dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan humanis, game ini membantu siswa merasakan bahwa pembelajaran adalah pengalaman yang relevan dengan kehidupan mereka dan bernilai secara pribadi.

6. Pengembangan Literasi Digital

Di era digital saat ini, penggunaan game juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan teknologi siswa. Mereka belajar cara mengoperasikan perangkat, memahami antarmuka teknologi, dan tetap fokus pada materi pembelajaran. Dengan demikian, game edukasi tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis

tetapi juga membekali siswa dengan literasi digital yang semakin penting dalam kehidupan modern.

C. Analisis Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan Game Edukasi

Menurut Al. Tridhonanto dkk. (2011), terdapat sejumlah manfaat serta tantangan dalam penerapan game edukasi sebagai media pembelajaran, antara lain:

1. Kelebihan Game Edukasi

a. Meningkatkan Kepintaran

Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Jo Bryce dari Manchester University menunjukkan bahwa bermain game dapat meningkatkan kecerdasan seseorang. Dalam studi tersebut ditemukan bahwa individu yang menghabiskan waktu sekitar 18 jam per minggu memiliki koordinasi tangan dan mata yang sangat baik, bahkan sebanding dengan kemampuan seorang atlet. Selain itu, hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa para gamer memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga memungkinkan mereka menyelesaikan berbagai tugas dengan lebih efektif.

b. Meningkatkan Ketajaman Mata

Peningkatan Ketajaman Visual Menurut penelitian dari Rochester University, anak-anak yang sering bermain game bertema peperangan menunjukkan kemampuan visual yang lebih tajam dibandingkan mereka yang jarang menggunakan joypad. Selain itu, aktivitas bermain game turut berkontribusi pada perkembangan motorik dan kognitif. Anak yang terbiasa bermain dengan cepat dan cekatan dapat merangsang sistem motoriknya agar berkembang sesuai dengan gerakan yang dilakukan. Dari sisi kognitif, mereka juga memiliki kemampuan lebih baik dalam beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi seiring waktu.

c. Meningkatkan Kebiasaan Membaca

Walaupun banyak yang beranggapan bahwa video game bukan pengganti buku, seorang psikolog dari Finland University berpendapat sebaliknya. Menurutnya, konten dalam game dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak. Jenis game yang berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan membaca biasanya berasal dari genre Role Playing Game (RPG), seperti Final Fantasy dan Phantasy Star yang menghadirkan dialog yang kaya. Selain itu, video game juga merangsang otak anak dalam memahami alur cerita serta berkontribusi terhadap perkembangan bahasa. Dengan terbiasa mendengar, membaca, dan mengucapkan kosakata, anak dapat meningkatkan pemahaman bahasa asing ataupun bahasa lokal.

d. Memahami Perkembangan Teknologi dari Game

Para gamer tentu menyadari bahwa konten dalam permainan selalu menyesuaikan dengan tren terkini. Secara umum, game dengan konsep baru muncul sejalan dengan peristiwa atau fenomena yang sedang populer. Contohnya, saat Piala Dunia berlangsung, game bertema sepak bola segera hadir di pasaran, menampilkan tim-tim peserta turnamen tersebut dengan tampilan yang realistis. Selain itu, terdapat perangkat tambahan yang dapat digunakan saat bermain, seperti konsol dalam permainan Guitar Hero dan Dance Revolution, pembelian aksesoris khusus seperti gitar kontrol atau alas pijakan untuk tarian tidak dianggap sebagai beban bagi pemain

yang memang menikmati permainan tersebut. Bagi mereka, bermain game bukan sekadar hiburan, tetapi juga melibatkan keterampilan dan ketangkasan.

e. Meningkatkan Kecepatan Dalam Mengetik

Dampak paling positif dari game berbasis komputer adalah penguasaan typing skill bagi para gamers. Terlebih jika permainan yang anda mainkan bersifat multiplayer, anda harus berkomunikasi dengan pemain lain secara bertutur. Dalam konteks ini, anda dihadapkan pada dua tantangan, menguasai kontrol permainan dan mengetik cepat untuk berkomunikasi. Berbagai dampak tersebut berkontribusi meningkatkan kecepaan logika otak anda.

f. Relaksasi

Sebuah studi yang dilakukan di Universitas Indiana menunjukkan bahwa bermain game dapat meredakan stres. Tingkat stres dapat dikurangi ketika sebuah game digunakan sebagai sarana pelarian. Sarana pelarian mengacu pada segala sesuatu yang dimiliki individu. Jika Anda adalah seseorang yang mudah marah, Anda dapat menggunakan game berbasis perang sebagai saluran. Dengan cara ini, Anda dapat menyalurkan sifat agresif tanpa membahayakan orang lain. Setelah memainkan game semacam itu, seseorang akan merasakan kelegaan.

2. Kelemahan Game Edukasi

a. Kecanduan dan Ketergantungan

Seperti yang disebutkan sebelumnya, efek samping dari bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang tinggi dapat termasuk Kecanduan dan ketergantungan. Anda akan ditantang terus-menerus untuk mengejar hasil yang dihasilkan oleh seseorang. Dampak psikologis dari memainkan permainan yang membutuhkan konsentrasi adalah rasa penasaran yang membuat Anda mengabaikan semua hal untuk memenangkan permainan. Jika hal ini dialami oleh anak-anak, mereka cenderung enggan melakukan aktivitas lain seperti mandi, makan, atau bahkan belajar karena terlalu fokus untuk meraih kemenangan dalam permainan.

b. Mengganggu Kesehatan

Dampak tidak langsung yang dapat muncul adalah masalah kesehatan dalam jangka panjang. Karena terlalu banyak gerakan di layar yang diputar dan terus memainkan joystick, daya tahan tubuh menjadi lemah. Anda bahkan lupa selai makan. Seorang individu dapat mengalami sindrom vibrasi pada jari jemarinya, menurut jurnal kesehatan di Inggris. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengguna biasanya menggunakan controller getar selama kurang lebih tujuh jam setiap hari. Ini menunjukkan bahwa ada bukti bahwa permainan dapat membahayakan kesehatan seseorang.

c. Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang dalam bermain game dapat disebabkan oleh obsesi yang kuat untuk mencapai tujuan atau kemenangan dalam game. Ketika anak-anak terlalu intens bermain game, mereka dapat mengalami distorsi psikologis yang membuat mereka sulit membedakan antara perilaku yang normal dan tidak normal, serta antara dunia nyata dan dunia game. Hal ini dapat menyebabkan mereka melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma sosial dan dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari mereka.

d. Isolasi Sosial

Anak merasa sangat nyaman saat bermain game, hingga sulit diganggu oleh orang lain dan menunjukkan sikap menutup diri terhadap lingkungan sekitar. Dampak dari kondisi ini dapat memengaruhi kesehatan mental serta menghambat kemampuan dalam bersosialisasi dengan teman sebaya maupun orang-orang di sekitarnya juga banyak yang merasa terganggu. Sebab permainan yang dilakukan bersifat sangat individual, yang dapat dilakukan sendirian tanpa melibatkan orang lain. Jadi biasanya adalah jenis permainan yang dilakukan secara online.

D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Implementasi

Motivasi dalam proses belajar adalah salah satu faktor penting untuk memotivasi seorang peserta didik, dan tanpa motivasi, resiko yang dihadapi seorang murid adalah bersifat pasif dan tidak tertarik melakukan aktivitas belajar di kelas. Kondisi ini tentunya akan berpengaruh dalam pencapaian akademik seorang siswa. Bentuk usaha motivasi belajar siswa dapat berasal dari dalam diri mereka sendiri maupun dari luar yang memengaruhi siswa yang berhubungan dengan motivasi dalam aktivitas pembelajaran (Hamzah, 2013; Yulianci et al., 2021). Pembelajaran berbasis games education telah diakui sebagai salah satu metode yang dapat merangsang motivasi belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Konsep ini diadopsi dari Marc Prensky (2012) yang menyatakan bahwa hal ini mengacu pada pemanfaatan permainan untuk pembelajaran dengan tujuan-tujuan tertentu, tetapi permainan tersebut tidak kehilangan karakter kesannya. Selain bersifat rekreatif, games education ditujukan untuk membantu anak didik dalam proses belajar (Novia, 2016).

Ketertarikan dalam belajar berperan penting dalam menentukan tingkat partisipasi dan antusiasme seseorang dalam proses pendidikan. Faktor ini mencakup rasa ingin tahu, motivasi, serta kesediaan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Meningkatkan minat belajar menjadi aspek krusial dalam dunia pendidikan karena berpengaruh terhadap hasil akademik secara keseluruhan. Minat belajar juga menjadi elemen utama yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Mereka yang memiliki ketertarikan tinggi cenderung lebih fokus, gigih, dan antusias dalam menggali serta memahami pengetahuan baru. Selain itu, minat belajar berperan sebagai motivator yang membantu siswa menghadapi tantangan dan kesulitan selama proses pembelajaran. Dengan minat yang kuat, siswa lebih berpeluang untuk bertahan dan meraih prestasi akademik yang lebih baik.

Ketertarikan terhadap belajar menjadi faktor kunci dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pendidikan. Mereka yang memiliki minat yang tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan bersemangat dalam memperoleh wawasan serta pengetahuan baru. Selain itu, minat belajar berperan penting dalam memberikan dorongan bagi siswa untuk menghadapi berbagai tantangan dan hambatan selama pembelajaran. Dengan semangat belajar yang kuat, siswa memiliki peluang lebih besar untuk tetap bertahan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan mereka yang kurang berminat.

Meningkatkan ketertarikan dalam belajar merupakan aspek penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang berfokus pada kebutuhan siswa serta mendukung keberhasilan akademik mereka. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dan menerapkan strategi yang efektif, pendidik dapat mendorong siswa menjadi pembelajar yang aktif dan bersemangat sepanjang hidup mereka. Oleh karena itu, penting

bagi pendidik untuk menyadari elemen-elemen yang dapat merangsang atau menghambat minat belajar, seperti lingkungan pendidikan, preferensi individu, dan kebutuhan khusus setiap siswa. Dengan pendekatan yang tepat, pendidik dapat merancang metode pembelajaran yang relevan dan efektif serta menciptakan atmosfer yang positif untuk mendukung perkembangan minat belajar siswa.

E. Studi Kasus Implementasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Analisis Pembelajaran di SD Negeri 1 Way Petai, Lampung Barat

Implementasi Tampilan Layar Game

Implementasi Tampilan Awal Menu Game

Pada implementasi ini, menu *game* berfungsi sebagai tampilan awal yang terdiri dari beberapa pilihan tombol, yaitu mulai, tentang, pengaturan, dan keluar. Tombol mulai digunakan untuk memasuki pilihan game, tombol tentang untuk mengakses informasi tentang *game*, dan tombol pengaturan untuk menyesuaikan pengaturan *game*. Menu ini dapat dilihat pada gambar yang disertakan.



Gambar 1 Tampilan Halaman Utama

Implementasi Pilihan Menu Game

Pada implementasi ini, menu pilihan game ditampilkan dengan dua opsi utama: tombol game dan tombol kuis. Tombol game memungkinkan pengguna untuk masuk ke tampilan game, sedangkan tombol kuis membawa pengguna ke tampilan kuis. Menu ini dapat dilihat pada gambar yang disertakan.



Gambar 2 Tampilan Pilihan Menu Game

Implementasi Tampilan Pada Game

Implementasi tampilan game ini mencakup berbagai aspek, seperti tampilan utama game, petunjuk, soal, serta respons terhadap jawaban benar atau salah. Selain itu, terdapat juga tampilan ketika game kalah atau level selesai. Fitur lainnya termasuk tombol untuk melanjutkan, mengulangi, atau keluar dari game. Detail lebih lanjut dapat dilihat pada gambar yang disertakan.



Gambar 3 Tampilan Petunjuk Pengguna



Gambar 4 Tampilan Navigasi game

Implementasi Kuis

Pada implementasi ini, tampilan kuis mencakup beberapa elemen seperti tampilan kuis utama, petunjuk kuis, serta tampilan ketika kuis kalah atau selesai. Selain itu, terdapat tombol-tombol tambahan seperti tombol lanjut, ulangi, dan keluar dari kuis. Semua elemen ini dapat dilihat pada gambar yang disertakan.



Gambar 5 Tampilan Panduan Kuis



Gambar 6 Tampilan Pertanyaan Kuis

Evaluasi nilai

Untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap kosakata baku, dilakukan pengujian dengan memberikan soal sebelum dan sesudah penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah ada perubahan nilai yang diperoleh siswa setelah menggunakan alat bantu tersebut. Tahapan penerapan dan pengambilan nilai siswa dapat dilihat pada ilustrasi di bawah ini:



Gambar 7 Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Game dan Penilaian Siswa

Tabel 1 Evaluasi Peningkatan Nilai Siswa Setelah Menerapkan Media Game

No	Siswa	Nilai	
		Sebelum bermain menggunakan media game	Sesudah bermain menggunakan media game
1	Siswa 1	59,9	70
2	Siswa 2	33,3	70
3	Siswa 3	53,2	60
4	Siswa 4	59,9	70
5	Siswa 5	66,6	80
6	Siswa 6	79,2	70
7	Siswa 7	59,9	80
8	Siswa 8	53,2	80
9	Siswa 9	79,9	80
10	Siswa 10	46,6	50
11	Siswa 11	59,9	70
12	Siswa 12	53,2	60

13	Siswa 13	79,9	80
14	Siswa 14	53,2	90
15	Siswa 15	53,2	50
16	Siswa 16	46,6	50
17	Siswa 17	53,2	70
18	Siswa 18	66,6	80
19	Siswa 19	59,9	90
20	Siswa 20	46,6	60
Total Nilai		1164	1410
Rata-Rata		58,2	70,5

Menurut data yang diperoleh, terdapat 20 siswa yang mendapatkan nilai dari hasil pengerjaan soal sebelum dan setelah menggunakan media alat bantu game saat proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kosakata baku.

Untuk mengetahui persentase nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu *game* berdasarkan pada data pembelajaran tersebut, dilakukan perhitungan dengan rincian sebagai berikut:

1. Total nilai maksimum diperoleh dari perkalian jumlah siswa dengan nilai tertinggi, yaitu $20 \times 100 = 2000$.
2. Total nilai minimum dihitung dengan perkalian jumlah siswa dengan nilai terendah, yakni $20 \times 0 = 0$.

Perhitungan Nilai Sebelum Menggunakan Game:

Indeks persentase diperoleh dengan rumus: $(1164 / 2000) \times 100 = 58,2\%$ Nilai ini mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata baku sebelum penggunaan media game dalam pembelajaran.

Perhitungan Nilai Setelah Menggunakan Game:

Indeks persentase dihitung dengan formula: $(1410 / 2000) \times 100 = 70,5\%$ Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menerapkan metode pembelajaran berbasis game.

Kesimpulan dari data yang diperoleh adalah bahwa sebelum menggunakan game, rata-rata pemahaman siswa terhadap kosakata baku masih tergolong rendah, yaitu 58,2%. Setelah diterapkan media pembelajaran berbasis game, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,5%, yang berarti bahwa metode ini membantu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, kenaikan nilai menunjukkan bahwa rata-rata hasil yang diperoleh siswa telah mencapai standar nilai KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yakni 7.0.

F. Perbandingan metode pembelajaran konvensional dan game edukasi berbasis cerita anak dalam pengembangan Apresiasi sastra

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan sangat penting dalam pembelajaran sastra di SD untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka

memahami karya sastra dengan lebih baik. Media yang tepat dapat membuat pembelajaran sastra lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengapresiasi karya sastra. Salah satu metode yang efektif adalah penerapan game edukasi berbasis sastra, yang dapat membantu siswa lebih dekat dengan kajian sastra melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Aswad et. Al, 2024). Beberapa siswa di tingkat Sekolah Dasar mungkin kurang antusias terhadap pelajaran ini. Namun, dengan menerapkan pendekatan inovatif ini dapat meningkatkan partisipasi dan ketertarikan mereka dalam pembelajaran.

Game edukasi berbasis cerita anak memiliki sejumlah keunggulan dalam pengembangan Apresiasi sastra dibandingkan metode pembelajaran konvensional, terutama dalam hal visualisasi yang mampu menyajikan permasalahan nyata secara menarik. Sebagai contoh, platform Scratch memungkinkan pengguna, termasuk anak-anak, untuk memahami logika dan pemecahan masalah melalui pendekatan visual dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep abstrak secara lebih efektif. Dengan demikian, game edukasi tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mendukung proses pendidikan, terutama saat mengajarkan konsep-konsep yang abstrak (Vitianingsih dalam Aswad, 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Konsep Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar

Apresiasi sastra pada siswa sekolah dasar mencakup kemampuan memahami, merasakan, dan menanggapi karya sastra secara emosional dan intelektual. Melalui apresiasi sastra, siswa dapat memperkaya kosakata, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan keterampilan sosial seperti empati dan toleransi.

2. Kelebihan Game Edukasi Berbasis Cerita Anak

Game edukasi berbasis cerita anak dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan elemen cerita yang menarik, game ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka memahami nilai-nilai moral dan budaya, serta merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan.

3. Kelemahan Game Edukasi

Beberapa kelemahan game edukasi meliputi desain yang kurang menarik, aksesibilitas terbatas, dan potensi kecanduan. Selain itu, tidak semua game edukasi terintegrasi dengan kurikulum formal, sehingga efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran akademik dapat dipertanyakan.

4. Perbandingan dengan Metode Konvensional

Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, game edukasi lebih mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Namun, metode konvensional masih memiliki keunggulan dalam hal struktur dan kedalaman materi yang disampaikan.

5. Faktor Keberhasilan Implementasi

Keberhasilan implementasi game edukasi dalam pembelajaran apresiasi sastra bergantung pada beberapa faktor, termasuk kualitas desain game, kesesuaian dengan kurikulum, dukungan dari guru dan orang tua, serta ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai.

B. SARAN

1. Pengembangan Game yang Menarik dan Relevan

Pengembang game edukasi perlu menciptakan desain yang menarik dan sesuai dengan minat serta tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Integrasi elemen cerita yang kaya nilai moral dan budaya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Integrasi dengan Kurikulum

Game edukasi sebaiknya dirancang agar sejalan dengan kurikulum nasional, sehingga dapat digunakan sebagai sarana yang berperan optimal dalam kegiatan belajar mengajar secara formal.

3. Pelatihan untuk Guru

Guru perlu mendapatkan pelatihan dalam penggunaan dan integrasi game edukasi dalam pembelajaran, agar dapat memaksimalkan potensi media ini dalam meningkatkan apresiasi sastra siswa.

4. Pengawasan dan Batasan Penggunaan

Untuk mencegah potensi kecanduan, penting bagi guru dan orang tua untuk mengawasi dan membatasi waktu penggunaan game edukasi oleh siswa.

5. Peningkatan Aksesibilitas

Pemerintah dan lembaga pendidikan harus menjamin ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai untuk memastikan semua siswa memiliki akses yang sama ke game edukasi.

6. Evaluasi dan Penelitian Lanjutan

Diperlukan evaluasi berkelanjutan dan penelitian lebih lanjut untuk menilai efektivitas game edukasi dalam meningkatkan apresiasi sastra, serta untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R., & Shomary, S. (2023). Apresiasi Dan Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Drama Mahkamah Siswa Kelas XI SMA, 2. <https://journal.uir.ac.id/index.php/sajak>
- Andari, N. T. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi dengan menggunakan media audio visual. *Sarasvati*, 5(1), 82. <https://doi.org/10.30742/sv.v5i1.2918>
- Aswad, M., Putri, AMJ, & Sudewi, PW (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5204>
- Aswad, Mayuhasni, & Solihati, N. (2024). Peran game Edukasi Berbasis sastra Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 12(2), 47–53. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v12i2.47-53>
- Hamzah. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi

- Hasudungan, E. S., & Devi, W. S. (2020). Pengembangan game sastra (GASAS) untuk Pembelajaran karya sastra dari Berbagai Angkatan Bagi Siswa SMP. *Pena Literasi*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24853/pl.2.2.226-234>
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59–68. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi digital menggunakan media game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018a). Pengembangan game based learning berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Game Edukasi. In *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (pp. 10–14). essay, Yayasan Kita Menulis.
- Novia, D. (2016). *Pengertian Game Edukasi*. Bandung: PT. Rosdakarya
- Nurcholis, N., & Imran, I. (2024). Peran Apresiasi sastra Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Wahana Literasi: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 4(2), 38. <https://doi.org/10.59562/wl.v4i2.69969>
- Prensky, Mare." Digital Natives, Digital Immigrants Part 1". *On the Horizon* Vol. 9 Issue: 5 2001.
- Rahmanto, B. (1988). *Metodologi Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius
- Riana, R. (2020). Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.825>
- Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun aplikasi game Edukasi Kosakata Baku dalam Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri 1 way petai lampung barat). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Sahril, S., Banna, H. A., & Fitria, Y. (2020b). Kemahiran berbahasa melalui Pembelajaran APRESIASI sastra bagi peserta DIDIK Tingkat Dasar. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, 16(2), 173. <https://doi.org/10.26499/mm.v16i2.2284>
- St.Y Slamet. (2007). *Dasar-dasar pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dasar*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (UNS Press)
- Tridhonanto, Al., dkk. 2011. *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Winarni, Retno. 2014. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-apresiasi.html>
- https://www.researchgate.net/publication/337529400_SIKAP_APRESIASI_KREATIF_SISWA_DALAM_MEMPELAJARI_KARYA_SASTRA_UNTUK_MENINGKATKAN_RESPONS_KESIWAAN_SISWA_TERHADAP_KARYA_SASTRA_PADA_MATA_PELAJARAN_BAHASA_INDONESIA_KELAS_IVA_SDN_144_PEKANBARU