

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1802

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1802

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)

Check this article impact (*)

Save this article to Mendeley

(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Lira Money Game for Strengthening Students' Procedure Text Writing Skills: Permainan Uang Lira untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa

Afri Liyana Estri Sari Wulan, aprilsendu123@gmail.com, (1)

Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

Siti Rochmiyati, rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id, (0)

Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: Writing procedural texts remains a challenge for elementary students, particularly in organizing steps, using effective language, and maintaining coherence. **Specific Background:** Integrating local wisdom through ethnopedagogical, game-based learning is viewed as a promising approach to enhance contextual and engaging writing experiences. **Knowledge Gap:** However, limited research has explored how local culture-based educational games combined with the Tri-N approach (Niteni, Nirokke, Nambahi) can improve procedural writing skills in elementary school contexts. **Aims:** This study investigates the effectiveness of the “Uang Lira” (Ular Tangga Literasi dan Kearifan Lokal) game in improving Grade V students’ procedural text writing skills. **Results:** Using a qualitative descriptive design involving observation, interviews, and document analysis, the findings show notable improvement, with students’ average writing scores rising from 68.5 to 85.3. Students demonstrated better procedural structuring, clearer language use, and enriched cultural integration within their texts. **Novelty:** The study offers a culturally grounded game-based writing model that operationalizes the Tri-N framework to simultaneously develop literacy and cultural appreciation. **Implications:** These results suggest that culturally integrated educational games can serve as effective, contextually meaningful tools for enhancing procedural writing skills while fostering students’ connection to local traditions.

Highlights:

- Highlights the effectiveness of the “Uang Lira” game in improving students’ procedural writing skills.
- Emphasizes the role of the Tri-N approach in strengthening observation, imitation, and development stages.
- Shows how integrating local culture enhances student engagement and contextual learning.

Keywords: Procedure Text, Ethnopedagogy, Tri-n Approach, Educational Game, Writing Skills

Published date: 2025-11-14

Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada tingkat sekolah dasar. Salah satu jenis teks yang diajarkan adalah teks prosedur, yang berfungsi memberikan langkah-langkah runtut dan sistematis untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur tidak hanya melibatkan aspek kebahasaan saja, tetapi juga berpikir logis dan kritis. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun teks prosedur dengan baik, terutama dalam hal runtutan langkah, penggunaan bahasa yang efektif, dan relevansi isi [1]. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam menulis. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis etno. Pendekatan ini mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang kontekstual dan bermakna bagi siswa [2]. Di suatu daerah tertentu, tentunya terdapat banyak potensi budaya lokal yang dapat diangkat sebagai sumber pembelajaran, seperti tradisi kuliner, kerajinan, dan upacara adat [3].

Sebagai bagian dari upaya inovasi pembelajaran, dikembangkan sebuah permainan ular tangga literasi yang diberi nama “Uang Lira” (Ular Tangga Literasi dan Kearifan Lokal). Permainan ini didesain dengan memanfaatkan kearifan lokal budaya Purworejo, sehingga siswa tidak hanya belajar menulis teks prosedur tetapi juga mengenal dan mencintai budayanya sendiri [4]. Melalui permainan “Uang Lira”, siswa diajak menyusun langkah-langkah pembuatan produk budaya lokal, seperti kue tradisional atau kerajinan khas daerah. Selain itu, permainan ini dirancang agar mampu melibatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif [5].

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Tri-N, yaitu niteni (mengamati), niroke (meniru), dan nambahi (mengembangkan). Dalam konteks pembelajaran ini, siswa pertama-tama diajak untuk mengamati contoh teks prosedur yang berkaitan dengan budaya lokal. Kemudian, mereka mencoba meniru struktur dan isi teks tersebut

Pada akhirnya, siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan teks prosedur mereka sendiri sesuai dengan kreativitas dan pemahaman yang dimiliki [6].

Permainan berbasis literasi ini juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui permainan, siswa diajak menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan selama proses pembelajaran berlangsung [7]. Selain itu, pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi [8].

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan “Uang Lira” berbasis etno dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, artikel ini juga berupaya menyoroti bagaimana integrasi Tri-N dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran menulis teks prosedur berbasis etno melalui permainan “Uang Lira” pada siswa kelas V. Penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan eksplorasi pengalaman, pandangan, dan hasil pembelajaran siswa dalam konteks yang nyata dan bermakna [10].

Penelitian dilaksanakan pada Juli hingga Agustus 2025 di SD Negeri Kesugihan, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Lokasi ini dipilih karena beragamnya kearifan lokal budaya Purworejo yang relevan dengan desain permainan “Uang Lira”. target penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 anak. Subjek penelitian mencakup siswa sebagai peserta pembelajaran, guru sebagai fasilitator, dan dokumen hasil tulisan siswa. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih subjek yang relevan dengan tujuan penelitian, sesuai panduan yang disampaikan oleh Patton [11].

Proses penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi dan refleksi. Pada tahap persiapan yang dilakukan yaitu mendesain permainan “Uang Lira” berbasis kearifan lokal budaya Purworejo, menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar dan panduan observasi, serta melakukan uji coba awal untuk memastikan efektivitas desain permainan. Pada tahap pelaksanaan, hal yang dilakukan adalah implementasi pembelajaran menulis teks prosedur dengan menggunakan permainan “Uang Lira”. Kemudian siswa diminta menyusun teks prosedur berdasarkan pengalaman bermain dan pengamatan terhadap budaya lokal. Pada tahap evaluasi dan refleksi dilakukan analisis hasil pembelajaran, termasuk teks prosedur yang dihasilkan siswa, wawancara, dan observasi. Selain itu juga membuat dokumentasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran untuk mengevaluasi keberhasilan metode ini.

Data yang dikumpulkan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer berupa hasil observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis teks prosedur siswa. Data sekunder berupa dokumen pendukung seperti modul ajar, rubric penilaian, dan foto kegiatan. Instrumen yang digunakan mencakup panduan observasi partisipatif, panduan wawancara semi terstruktur, dan rubric penilaian teks prosedur, sebagaimana direkomendasikan oleh Brookhart [12].

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Pada tahap observasi, peneliti mengamati secara langsung interaksi siswa dan guru selama pembelajaran [13]. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman siswa dan pandangan guru terhadap penerapan permainan, sedangkan analisis dokumen digunakan untuk menelaah hasil tulisan serta perangkat pembelajaran guna memperoleh data yang lebih mendalam. Data kemudian

dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana [14] yang mencakup proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data diseleksi dan disederhanakan sesuai focus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk membantu interpretasi. Tahap penarikan kesimpulan merupakan analisis akhir untuk menjawab tujuan penelitian dengan mengaitkan temuan pada konteks budaya lokal Purworejo.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan “Uang Lira” berbasis kearifan lokal budaya Purworejo dalam pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas V dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Proses ini terintegrasi dengan pendekatan Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) yang melibatkan tiga tahapan utama yaitu mengamati, menirukan, dan menambah. Setiap tahapan ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Tahap awal dalam pendekatan Tri-N adalah niteni atau mengamati. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk memperhatikan proses pembuatan produk budaya local di sekitar mereka. Dalam permainan “uang lira”, siswa mengamati langkah-langkah pembuatan makanan atau kerajinan khas Purworejo, seperti “kue lapis” atau “batik Purworejo” secara runtut dan sistematis. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai langkah-langkah yang terlibat dalam suatu prosedur. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dapat mencatat detail-detail penting dalam proses tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dapat mencatat detail-detail penting dalam proses tersebut, yang kemudian menjadi acuan dalam menyusun struktur prosedur.

Setelah mengamati, tahap selanjutnya adalah nirokke, yaitu meniru atau mencontoh. Pada tahap ini, siswa diminta menulis teks prosedur berdasarkan hasil pengamatan dan mengikuti langkah-langkah yang telah dipelajari. Mereka meniru struktur penulisa yang besar, seperti penggunaan kalimat perintah, urutan yang logis, dan pemilihan kata yang mudah dipahami. Hasil analisis menunjukkan sekitar 85% siswa mampu meniru format teks prosedur yang tepat, menandakan peningkatan keterampilan menulis yang signifikan.

Tahap selanjutnya, nambahi atau menambah, memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan teks mereka dengan menambahkan informasi baru. Siswa diminta memperkaya teks prosedur menggunakan unsur budaya local, seperti bahan, alat, atau tips khas dalam pembuatan produk daerah Purworejo. Tahap ini tidak hanya melatih kemampuan menulis, tetapi juga mendorong kreativitas dan apresiasi terhadap kearifan local. Analisis menunjukkan 90% siswa berhasil menambahkan unsur budaya daerah ke dalam tulisannya, menjadikan teks lebih kaya dan bermakna. Namun, terdapat perbedaan kemampuan menulis antar siswa masih terlihat. Siswa dengan kemampuan literasi awal yang lebih tinggi cenderung lebih cepat memahami struktur teks dan mampu mengintegrasikan unsur budaya secara mendalam. Mereka menulis dengan alur logis, menggunakan kosakata yang tepat, dan menambahkan unsur budaya secara kontekstual. Sebaliknya, sebagian siswa dengan kemampuan menulis dasar masih mengalami kesulitan dalam menjaga koherensi antar langkah dan sering kali hanya menyalin teks tanpa pengembangan berarti. Variasi ini menunjukkan bahwa pengaruh permainan “Uang Lira” tidak seragam bagi seluruh siswa, melainkan bergantung pada kesiapan literasi dan tingkat keterlibatan individu selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan diferensiatif, seperti menyediakan contoh teks bertingkat dan umpan balik personal untuk membantu siswa siswa yang masih kesulitan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen, terlihat bahwa siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengaplikasikan elemen budaya local dalam teks prosedur yang mereka buat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fajri dan Azzahrah [15] yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Analisis terhadap teks prosedur siswa menunjukkan adanya peningkatan pada struktur tulisan serta kejelasan bahasa. Siswa mampu mengikuti langkah-langkah procedural secara runtut dan logis. Melalui permainan “uang lira” berbasis budaya local, siswa juga dapat mengenali dan mengaitkan unsur budaya Purworejo, seperti proses pembuatan makanan atau kerajinan tradisional, dalam tulisan mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Setiawan [16] bahwa pembelajaran berbasis budaya membantu siswa memahami konteks social dan budaya di sekitarnya. Tabel berikut menyajikan hasil penilaian keterampilan menulis siswa setelah penerapan permainan “uang lira”.

Tabel 1. Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa

Indikator Penilaian	Persentase Ketercapaian
Struktur teks prosedur	87%
Kejelasan penggunaan bahasa	83%
Pengintegrasian budaya lokal dalam teks	92%

Analisis lebih lanjut terhadap tabel di atas menunjukkan bahwa pengintegrasian budaya local memperoleh nilai tertinggi (92%), menandakan bahwa aspek kontekstual menjadi faktor yang paling mudah dikuasai siswa karena dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sebaliknya, aspek kejelasan bahasa (83%) masih perlu ditingkatkan, terutama bagi siswa dengan kemampuan menulis rendah yang sering kali kesulitan memilih diksi yang tepat. Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun permainan “Uang Lira” mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas, penguatan pada kemampuan linguistic dasar tetap dibutuhkan melalui latihan eksplisit tentang struktur kalimat dan penggunaan kata kerja imperatif.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Etno Terintegrasi Tri-N Berbantuan Permainan “Uang Lira” di Kelas V SD Negeri Kesugihan

Pembahasan menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran ini tidak terlepas dari pendekatan yang menggabungkan elemen budaya lokal dengan pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya konteks sosial dan pengalaman langsung dalam pembelajaran [17]. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Sari [18] yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya local mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Meski demikian, penelitian ini juga menghadapi kendala, terutama terkait manajemen waktu dan kesiapan materi. Seperti dijelaskan Wulandari [19], hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat diminimalkan melalui perencanaan yang baik serta penyesuaian strategi pengelolaan kelas.

Penelitian ini juga menemukan sejumlah tantangan dalam pengimplementasiannya. Beberapa guru mengungkapkan bahwa proses permainan dan penyesuaian dengan materi membutuhkan waktu tambahan, terutama dalam menyiapkan bahan ajar yang relevan dengan budaya local. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat antusiasme yang sama terhadap permainan, khususnya bagi mereka yang lebih terbiasa dengan pembelajaran konvensional. Tantangan lainnya adalah keterbatasan waktu dalam mengelolah seluruh tahapan Tri-N karena kegiatan mengamati dan menambah memerlukan durasi yang lebih lama agar hasil hasilnya optimal.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran menulis teks prosedur dengan pendekatan berbasis permainan yang mengintegrasikan kearifan lokal. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan “uang lira” berbasis kearifan local budaya Purworejo dalam pembelajaran menulis teks prosedur di kelas V SSD memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Melalui pendekatan Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi), siswa tidak hanya diajak untuk mengamati, meniru, dan mengembangkan teks prosedur, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengenal dan mengintegrasikan budaya local dalam pembelajaran mereka.

Pada tahap niteni, siswa memahami proses suatu prosedur melalui pengamatan langsung terhadap produk budaya local. Tahap nirokke memberi kesempatan untuk meniru langkah-langkah yang telah diamati, sedangkan tahap nambahi mendorong siswa mengembangkan teks prosedur dengan menambahkan unsur kearifan local yang memperkaya pengalaman belajar.

Penerapan pendekatan ini terbukti berhasil, dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa, yang tercermin dalam peningkatan kualitas teks yang dihasilkan, baik dari segi struktur, penggunaan bahasa, maupun kreativitas dalam mengintegrasikan budaya local. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis budaya local, seperti: uang lira”, dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya local yang penting.

Secara keseluruham, permainan “uang lira” berbasis budaya local tidak hanya memperkaya pembelajaran menulis tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat

diadopsi sebagai alternative pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis serta memperkenalkan dan melestarikan budaya local di sekolah dasar.

Implikasi praktif penelitian ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan permainan berbasis kearifan local sebagai media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan aspek kognitif, aafektif, dan psikomotorik. Sekolah dasar lain juga dapat mengadaptasi model ini dengan menyesuaikan permainan atau aktivitas pembelajaran menggunakan budaya khas daerah masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, relevan dengan kehidupan siswa, dan sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya local di lingkungan skeolah.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan sekolah dan guru kelas SD Negeri Kesugihan, Kecamatan Purwodado, Kabupaten Purworejo atas izin serta kerja samanya selama pengumpulan data. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas V yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.

References

1. Ananda, R., and Fitriani, S., "The Role of Ethnopedagogy in Elementary Education: A Review," *International Journal of Educational Development*, vol. 45, no. 2, pp. 120–130, 2023.
2. Astuti, W. T., and Nugraha, E., "Enhancing Critical Thinking Through Local Wisdom-Based Learning," *Journal of Educational Research and Practice*, vol. 12, no. 1, pp. 45–58, 2023.
3. Creswell, J. W., and Poth, C. N., *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 4th ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE Publications, 2018.
4. Fajri, M., and Azzahra, F., "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 15, no. 2, pp. 112–123, 2022.
5. Handayani, L., and Priyanto, A., "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 28, no. 3, pp. 200–215, 2023.
6. Haryanto, R., "Utilizing Board Games in Language Learning: A Case Study in Indonesia," *Asian Journal of Language and Literature Studies*, vol. 10, no. 3, pp. 215–230, 2023.
7. Jayanti, D., and Prasetyo, Y., "Integrating Cultural Values in Teaching Writing Skills: A Conceptual Framework," *Journal of Indonesian Culture and Education*, vol. 14, no. 2, pp. 85–98, 2023.
8. Kartini, A., "Local Wisdom-Based Education in Elementary Schools: Challenges and Opportunities," *Education and Society Review*, vol. 23, no. 1, pp. 50–67, 2022.
9. Kusuma, R. A., and Dewi, P., "Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 85–95, 2023.
10. Miles, M. B., Huberman, A. M., and Saldaña, J., *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE Publications, 2014.
11. Patton, M. Q., *Qualitative Research and Evaluation Methods*, 4th ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE Publications, 2015.
12. Rahmawati, I., and Sutrisno, A., "Developing Literacy Through Gamification: The Impact of Snake and Ladder Game," *Educational Innovations Journal*, vol. 18, no. 4, pp. 134–150, 2023.
13. Santoso, H., and Dewi, P., "Integrating Critical Thinking in Language Learning Through Game-Based Strategies," *Journal of Educational Technology and Research*, vol. 11, no. 2, pp. 95–110, 2023.
14. Setiawan, S., "Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Dalam Konteks Pendidikan Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 19, no. 1, pp. 56–70, 2023.
15. Setyawan, H., and Utami, T., "Analisis Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 12, no. 2, pp. 120–130, 2023.
16. Suryani, T., "The Impact of Ethnopedagogy on Students' Writing Competence," *Language Pedagogy Journal*, vol. 19, no. 1, pp. 64–76, 2023.
17. Wahyuni, R., and Santoso, H., "Pembelajaran Menulis Berbasis Teks Prosedur Dengan Integrasi Budaya Lokal," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 4, pp. 100–115, 2023.
18. Widodo, A., and Mulyani, D., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Media Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 75–88, 2023.
19. Wulandari, R., "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Permainan di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 9, no. 1, pp. 45–60, 2021.