

PENGEMBANGAN MEDIA TEBAK GAMBAR KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Zamillah Marrah Connitatillah¹, Endang Wahyu Andjariani², Mohammad Ludfy Hadis Maqfiro
Universitas PGRI DELTA^{1,2,3}
e-mail: milzamilah160@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengarah pada pengembangan media edukatif yang berakar pada budaya Indonesia, berupa “Tebak Gambar”, untuk memperkuat keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD. Latar belakang studi ini berangkat dari rendahnya kecakapan siswa dalam mengungkapkan ide secara verbal, terutama dalam aspek keberanian, kelancaran, dan kosakata. Model ADDIE digunakan dalam pelaksanaan metode *Research and Development* (R&D) pada penelitian ini yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi media melibatkan tenaga ahli bidang materi dan media dengan hasil masing-masing 96% dan 85%, yang memperlihatkan kategori “sangat layak”. Instrumen penelitian berupa soal uraian juga diuji validitas dan reliabilitasnya, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh butir soal valid dan reliabel. Implementasi media pada 24 siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa berdasarkan skor N-Gain sebesar 48,05% dalam kategori sedang. Observasi menunjukkan adanya partisipasi aktif sebesar 63% dan respon siswa terhadap media sangat positif (92%). Media ini tidak hanya efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti gotong royong dan toleransi. Dengan demikian, media tebak gambar berbasis budaya lokal ini layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi komunikasi siswa.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, media visual, budaya Indonesia, tebak gambar, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to develop a culturally based learning media called “Guess the Picture” to improve the speaking skills of fifth-grade elementary students. The study is motivated by the students’ low verbal expression ability, particularly in fluency, vocabulary, and confidence. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was validated by content and media experts with results of 96% and 85%, respectively, indicating a “very feasible” category. The test instruments were validated and proven reliable, ensuring their suitability. The media was implemented in a class of 24 students, with results showing an N-Gain score of 48.05%, categorized as moderate improvement in speaking ability. Observations revealed a 63% increase in active participation, and students responded positively to the media with a 92% approval rate. In addition to improving communication skills, the media successfully instills character values such as mutual cooperation and tolerance. Therefore, this culture-themed visual media is feasible for classroom application and contributes significantly to students’ verbal skill development.

Keywords: speaking skill, visual media, Indonesian culture, guessing picture, ADDIE

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara ialah salah satu aspek krusial dalam literasi abad ke-21 yang sangat diperlukan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar

Copyright (c) 2024 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

kelas. Kecakapan berkomunikasi menjadi fondasi utama dalam penguasaan bahasa, karena berkaitan erat dengan keberhasilan akademik siswa di berbagai mata pelajaran. Salah satu indikator utama kecakapan ini adalah keterampilan berbicara, yang mencakup kemampuan menyampaikan ide secara runtut, keberanian mengemukakan pendapat, serta penguasaan kosakata. Dalam konteks pembelajaran, keterampilan berbicara memegang peranan strategis karena berkontribusi langsung pada proses penyampaian gagasan dan interaksi sosial yang efektif (Hernawati et al., 2024).

Namun, kondisi nyata memperlihatkan bahwa terdapat celah antara yang diharapkan dan yang terjadi. Merujuk pada hasil observasi peneliti saat melaksanakan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) tahun 2024 di SDN Becirongengor, hanya 12,5% siswa kelas V yang mampu menyampaikan presentasi secara lancar. Sebanyak 37,5% siswa tampak ragu-ragu, 20,8% kurang percaya diri, dan 29,2% kesulitan menyusun kalimat dengan jelas saat mempresentasikan materi Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut menandakan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis konteks untuk mendorong perkembangan keterampilan berbicara siswa.

Di sisi lain, budaya Indonesia dikenal memiliki kekayaan dan keragaman yang luar biasa. Keberagaman budaya ini tidak hanya menjadi identitas nasional, tetapi juga dapat berperan penting dalam pembentukan karakter siswa. Pengenalan nilai-nilai budaya lokal sejak dini terbukti mampu menumbuhkan sikap toleransi dan kesadaran multikultural (Anggo et al., 2023; Fatmawati & Afryaningsih, 2025; Suryani et al., 2024). Oleh karena itu, pengintegrasian unsur budaya dalam pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan berbicara, menjadi upaya strategis dalam menanamkan karakter sekaligus meningkatkan kompetensi berbahasa siswa.

Sejalan dengan itu, media pembelajaran visual interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran (Priatmojo et al., 2023). Media berbasis gambar memberikan stimulus konkret dan pengalaman belajar kontekstual, sehingga mendorong minat serta keberanian siswa untuk berbicara di depan umum (Eka, 2021; Wabdaron & Reba, 2020). Dalam konteks ini, media “tebak gambar” dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi verbal sekaligus mengenalkan unsur-unsur budaya lokal (Thoyyibah et al., 2022).

Penelitian-penelitian sebelumnya telah memperlihatkan bahwa media visual mampu menstimulus keberanian dan kemampuan berbicara peserta didik. Sebagai contoh, Izatusholihah et al. (2021) menemukan bahwa permainan tebak gambar dapat membangun karakter percaya diri anak usia dini dalam berbicara dan berinteraksi sosial. Media visual autoplay terbukti mendukung keberanian berbicara peserta didik (Permatasari, 2014), dan metode berbasis cerita rakyat visual mendukung peningkatan ekspresi verbal serta pemahaman budaya lokal (Muhyidin, 2025). Khoiriyah (2025) melalui pengembangan media *e-card* berbasis Android membuktikan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan kosakata dan keterampilan bahasa siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, Apriliansi et al. (2024) melalui pengembangan media *flipbook* menekankan pentingnya visualisasi interaktif dalam media pembelajaran digital, meskipun pada jenjang pendidikan menengah.

Berbeda dari penelitian terdahulu, penelitian ini menghadirkan inovasi berupa pengembangan media “Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia” dalam bentuk topi bergambar. Media ini menggabungkan pendekatan visual, interaktif, dan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter budaya seperti gotong royong, sopan santun, dan toleransi. Selain itu, studi ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang memberikan kerangka sistematis dan terstruktur dalam

mengembangkan media pembelajaran, berbeda dari sebagian besar studi sebelumnya yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Latar belakang tersebut menjadi dasar untuk memfokuskan penelitian ini pada dua tujuan utama, yaitu: (1) menguji kelayakan media “Tebak Gambar” berbasis budaya Indonesia dalam mendukung keterampilan berbicara siswa kelas V SD, dan (2) mengukur efektivitas media tersebut dalam mengoptimalkan kemampuan komunikasi verbal siswa melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermuatan budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *research and development (R&D)* dengan maksud mengembangkan media *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* untuk memperkuat keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang diterapkan adalah *ADDIE*, yang menjangkau lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap *Analysis* ditempuh dengan menelusuri dan mengenali kebutuhan pembelajaran, hambatan komunikasi siswa, serta karakteristik peserta didik. Pada tahap *Design*, peneliti menyusun desain media, mengembangkan instrumen penelitian, serta membuat *storyboard* dan prototipe awal media. Selanjutnya, pada tahap *Development*, validasi prototipe dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu dalam bidang materi dan media, mengacu pada empat aspek utama: kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan teknis. Validasi dilakukan menggunakan angket skala Likert 1–5, kemudian dikonversi dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2016). Berikut adalah media tebak gambar yang digunakan peneliti.



Gambar 1. Media Tebak Gambar

Tahap *Implementation* dilakukan melalui kegiatan pembelajaran langsung dengan melibatkan 24 siswa kelas V SDN Becirongengor, Kabupaten Sidoarjo, yaitu sebanyak 17 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan menjadi partisipan. Pemilihan dilakukan secara purposif karena karakteristik kognitif siswa sesuai dengan tujuan media. Pada tahap *Evaluation*, data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik. Validasi instrumen tes dilakukan melalui uji validitas konstruk menggunakan korelasi Product Moment dan uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach (Arikunto, 2015). Siswa diberikan tes keterampilan berbicara secara lisan sebelum dan sesudah pembelajaran (*pretest* dan *posttest*), masing-masing terdiri dari lima pertanyaan terbuka untuk menilai aspek kelancaran, struktur kalimat, kosakata, dan keberanian. Skor pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan siswa, yang diklasifikasikan dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi berdasarkan persentase hasilnya (Hake, dalam Sugiyono, 2016).

Selain itu, angket respons siswa disebarkan setelah pembelajaran untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media. Angket terdiri dari tujuh pernyataan tertutup berformat skala Gutman dengan pilihan Ya dan Tidak. Selama proses pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi menggunakan lembar pengamatan yang mencakup indikator kelancaran, kejelasan, Copyright (c) 2024 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

keberanian, dan sikap saat menyampaikan pendapat. Dokumentasi berupa foto dan video turut digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat temuan observasi. Semua data kuantitatif diolah menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel untuk memperoleh hasil yang sistematis dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Riset ini dilaksanakan di SDN Becirongengor, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, dengan melibatkan 24 siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan media *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1. Validasi Materi

Hasil validasi oleh ahli materi dan pembelajaran menunjukkan bahwa media berada dalam kategori sangat layak. Rata-rata skor keseluruhan sebesar 96%.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	96%	Sangat layak
Pembelajaran	96%	Sangat layak

Nilai rata-rata tersebut berasal dari beberapa indikator penilaian seperti yang diperlihatkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Keterangan Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor %	Keterangan
Kesesuaian materi	100	Sangat baik, tidak ada revisi
Kelengkapan materi	95	Ada saran penambahan bagian isi
Keakuratan materi	93	Perlu penyempurnaan istilah tertentu
Daya tarik pembelajaran	94	Visual cukup menarik, disarankan variasi lebih kaya
Kesesuaian tujuan pembelajaran	98	Sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran

2. Validasi Media

Dari validasi ahli media, diperoleh rerata 85%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek	Persentase	Kategori
Tampilan	86%	Sangat layak
Perangkat	84%	Sangat layak

Tabel 4. Keterangan Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor %	Keterangan
Tampilan	86	Cukup menarik, disarankan peningkatan warna dan ilustrasi
Perangkat	84	Perlu ditambahkan buku panduan atau instruksi penggunaan media

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Seluruh item soal terbukti valid berdasarkan hasil uji validitas, di mana nilai korelasi lebih tinggi dari r tabel (0,40438632).

Tabel 5. Hasil Validasi Tiap Butir Soal

Nomor Soal	Kategori
1	0,867 = Valid (tinggi)
2	0,748 = Valid
3	0,735 = Valid
4	0,645 = Valid
5	0,768 = Valid

Uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menunjukkan koefisien 0,803, yang masuk kategori tinggi (Arikunto, 2015).

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Komponen	Nilai	Keterangan
Koefisien Reliabilitas	0,803	Reliabel (tinggi)
R Tabel	0,468	
Kesimpulan	-	Reliabel dan konsisten

4. Respons Siswa terhadap Media

Hasil angket memperlihatkan bahwa sebanyak 92% siswa menjawab “Ya” terhadap item angket, menandakan respons sangat positif terhadap media. Sebanyak 3% menyatakan “Tidak” dan sisanya tidak memberikan jawaban.

5. Hasil N-Gain Tes Berbicara

Pengukuran efektivitas media dilaksanakan melalui *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara. Hasil perhitungan N-Gain disajikan berikut:

Tabel 7. Hasil N-Gain Score Siswa

No.	Inisial	Pretest	Posttest	N-Gain Score (%)	Kategori
1	AFP	25	80	73	Tinggi
2	MAR	50	70	40	Sedang
3	MNDB	30	65	50	Sedang
4	MAY	25	40	33	Rendah
5	MESB	40	60	33	Sedang
6	MEM	25	60	47	Sedang
7	MGP	35	83	71	Tinggi
8	MHA	40	95	92	Tinggi

9	MIF	40	70	50	Sedang
10	MNA	20	65	56	Sedang
11	MRR	35	65	46	Sedang
12	NRA	35	90	60	Sedang
13	NS	55	95	70	Tinggi
14	NAS	45	80	64	Sedang
15	NSA	40	75	58	Sedang
16	PTA	55	95	78	Tinggi
17	RAF	50	95	90	Tinggi
18	SAP	70	100	100	Sedang
19	SDP	55	100	90	Tinggi
20	SN	70	95	60	Sedang
21	TDA	50	75	50	Sedang
22	MAS	40	70	50	Sedang
23	RID	30	55	47	Sedang
24	MEN	40	93	95	Tinggi

Pencapaian N-Gain rata-rata 48,05% yang masuk dalam klasifikasi sedang, menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik.

6. Hasil Observasi dan Dokumentasi

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa menunjukkan pencapaian indikator rata-rata 63%, yang masuk kategori cukup. Indikator yang diamati mencakup keberanian, kejelasan pengucapan, kelancaran ide, dan sikap dalam berbicara. Dokumentasi berupa foto dan video menunjukkan siswa lebih antusias, tidak canggung berbicara, dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* tergolong sangat layak menurut penilaian ahli materi dan media. Skor validasi materi sebesar 96% dan validasi media sebesar 85% memperkuat bahwa media ini sesuai dengan standar kelayakan. Keunggulan media ini terletak pada visual yang menarik dan konten yang sesuai dengan konteks budaya siswa.

Validitas dan reliabilitas instrumen yang tinggi mendukung keakuratan data. Nilai validitas tiap butir soal $>0,6$ dan koefisien reliabilitas 0,803 menunjukkan bahwa instrumen tes cukup kuat dan dapat dipercaya. Dengan demikian, evaluasi keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan alat ukur yang sah dan andal.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penggunaan media tergolong sedang, dengan rata-rata N-Gain sebesar 48,05%. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Priatmojo et al. (2023), yang menunjukkan bahwa media kontekstual berbasis visual mampu meningkatkan keterlibatan dan performa komunikasi siswa. Sementara itu, penelitian oleh Suryani et al. (2024) juga menekankan pentingnya media interaktif berbasis budaya dalam menstimulasi keaktifan siswa dalam berbicara di depan kelas.

Temuan observasi juga menunjukkan bahwa media ini dapat mengembangkan indikator keterampilan berbicara meskipun belum optimal. Sekitar 37% indikator belum tercapai secara maksimal. Ini menunjukkan perlunya peningkatan dukungan strategi pendamping, seperti

scaffolding atau pelatihan keberanian berbicara. Hal serupa juga diungkapkan oleh Rahmawati (2024), bahwa intervensi melalui media perlu dilengkapi dengan pendekatan diferensiasi agar siswa yang kurang percaya diri juga terdorong untuk berbicara aktif.

Respons positif siswa yang ditunjukkan melalui angket (92% menyatakan puas) mempertegas bahwa pendekatan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Ini diperkuat oleh dokumentasi yang memperlihatkan suasana belajar yang kondusif dan antusias. Penelitian ini mendukung pandangan bahwa media visual yang kontekstual dan berbasis budaya lokal mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar (Wardana & Sanjaya, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, sementara instrumen evaluasi dinyatakan valid dan reliabel. Penerapan media ini berhasil mendorong keberanian, partisipasi aktif, dan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara lisan, sekaligus menanamkan nilai karakter budaya lokal. Efektivitas media tercermin dari peningkatan skor keterampilan berbicara siswa yang berada pada kategori sedang. Ke depan, media ini memiliki prospek untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk digital interaktif dan dapat diterapkan di jenjang atau konteks pembelajaran lain guna memperluas dampaknya terhadap penguatan kompetensi komunikasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggo, A. Y., Santoso, G., Wuriyani, D., & Bosawer, A. (2023). Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya Indonesia secara mandiri dan critical thinking. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 310–331.
- Apriliansi, J., Zulaiha, S., & Yulizah, Y. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Flipaclip Animasi Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Min 03 Kepahiang*. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/5845/1/Fulltext.pdf>
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Eka, P. N. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung*. [https://repository.radenintan.ac.id/15535/1/SKRIPSI 1-2.pdf](https://repository.radenintan.ac.id/15535/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- Fatmawati, R. A., & Afryaningsih, Y. (2025). Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat sebagai Media Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Elementary*. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4453>
- Hernawati, E., Prihatin, Y., & Sudibyo, H. (2024). Efektivitas Metode Story Telling Bermedia Video Dongeng Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Riset*, 5(4). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2072>
- Izatusholihah, Y., Elan, & Muslihin, H. Y. (2021). Permainan Tebak Gambar dalam Menstimulasi Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 71–80. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.6606>
- Khoiriyah, N. I. (2025). Pengembangan media e-card interaktif Kartu portal (penggunaan huruf kapital) Pada materi penggunaan huruf kapital siswa Kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian PGSD Universitas Negeri Surabaya*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/70517/51128>

- Muhyidin, A. (2025). Literatur Review Penggunaan Cerita Rakyat pada Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Education Explorer*. <https://doi.org/10.30740/jee.v8i1.252>
- Permatasari, H. A. (2014). *Pengembangan media visual berbasis auto play untuk peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V di Sekolah Dasar Insan Amanah Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7722/>
- Priatmojo, B., Wulandari, N. A., & Herawati, T. (2023). Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains Humaniora*, 2(8). <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5746>
- Rahmawati, N. I. (2024). *Analisis Aspek Non Kognitif Peserta Didik dalam Pengimplementasian Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. [https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/13542/1/Tesis_Nur Ita Rahmawati_Pedagogi.pdf](https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/13542/1/Tesis_Nur%20Ita%20Rahmawati_Pedagogi.pdf)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suryani, A., Julianti, A., & Budiman, A. (2024). Peran kearifan lokal dalam buku cerita untuk pendidikan karakter anak. *Deskomvis*, 5(1). <https://doi.org/10.38010/deskomvis.v5i1.72>
- Thoyyibah, E. A., Sandra Dewi, A., & Wahyu Andjariani, E. (2022). Pengembangan Media Komik Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 66–74. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3147>
- Wabdaron, D. Y., & Reba, Y. A. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.412>
- Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan E-book Tematik Integratif Berbasis Game sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Budaya Bali. *Karmapati: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.45189>