



Penerapan Model *Detective Case-Solving Game* dalam Pengajaran *Narrative Language Features* di SMKN 3 Palangka Raya

The Implementation of the Detective Case-Solving Game Model in Teaching Narrative Language Features at SMKN 3 Palangka Raya

Rahma Ibtida Saumi^{1*}, Sabarun²

¹⁻²Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*Penulis Korespondensi: rahmaibtidasaumi@gmail.com¹

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 22 September 2025;

Revisi: 06 Oktober 2025;

Diterima: 20 Oktober 2025;

Tersedia: 23 Oktober 2025;

Keywords: *Community Service; Detective Case-Solving Game; Language Skills; Narrative Text; Participatory Learning*

Abstract: *This community service program aims to enhance students' understanding of narrative language features at SMKN 3 Palangka Raya through the implementation of the Detective Case-Solving Game model. The method applied was participatory learning, involving 36 eleventh-grade Computer and Network Engineering students in two sessions. The first meeting focused on introducing the game concept, including rules, character roles, and examples of narrative clues, while the second meeting emphasized the application of more complex case scenarios that required deeper analysis and storytelling skills. The results revealed a significant improvement in students' ability to identify narrative structures, apply past tense, and use direct-indirect speech correctly. Moreover, students showed higher enthusiasm, actively engaged in group discussions, demonstrated teamwork, and were able to provide linguistic reasoning during presentations. In conclusion, this model effectively strengthens language skills while fostering 21st-century competencies, including critical thinking, communication, collaboration, and creativity, making the learning process more interactive, enjoyable, and meaningful for vocational students.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap fitur kebahasaan teks naratif di SMKN 3 Palangka Raya melalui penerapan model *Detective Case-Solving Game*. Metode yang digunakan adalah pembelajaran partisipatif, yang melibatkan 36 siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dalam dua sesi. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan konsep permainan, termasuk aturan, peran karakter, dan contoh petunjuk naratif, sedangkan pertemuan kedua menekankan penerapan skenario kasus yang lebih kompleks yang menuntut analisis dan keterampilan bercerita yang lebih mendalam. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa mengidentifikasi struktur naratif, menggunakan past tense, serta menerapkan kalimat langsung dan tidak langsung dengan benar. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, aktif dalam diskusi kelompok, mampu bekerja sama, serta memberikan alasan linguistik saat presentasi. Kesimpulannya, model ini secara efektif memperkuat keterampilan berbahasa sekaligus menumbuhkan kompetensi abad ke-21, termasuk berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa vokasi.

Kata Kunci: *Detective Case- Solving Game; Keterampilan Berbahasa; Pembelajaran Partisipatif; Pengabdian Kepada Masyarakat; Teks Naratif*

1. PENDAHULUAN

Penguasaan *narrative language features* merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun, banyak siswa masih kesulitan memahami struktur naratif seperti *orientation*, *complication*, *resolution*, serta penggunaan unsur kebahasaan seperti *past tense* dan *connectives*. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterampilan siswa dalam mengolah teks naratif. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi kendala tersebut. Salah satu alternatif yang potensial adalah penerapan *Detective Case-Solving Game*, sebuah model pembelajaran berbasis permainan pemecahan kasus dengan pendekatan naratif. Zsiray (2023) menemukan bahwa penggunaan permainan detektif seperti *Black Stories Junior* yang dipadukan dengan teknik *Reading and Writing for Critical Thinking* dapat meningkatkan keterampilan membaca, menulis, serta berpikir kritis siswa. Sejalan dengan itu, Breien dan Wasson (2021) menegaskan bahwa narasi dalam *Digital Game-Based Learning* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan (*engagement*), dan hasil belajar siswa.

Temuan lain oleh Lipponen, Eklund, Laakso, Koivula, dan Huttunen (2025) menunjukkan bahwa keberhasilan permainan edukatif sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam memfasilitasi proses belajar siswa. Hasil penelitian Azis (2023) juga mendukung bahwa model pembelajaran inovatif berbasis kolaborasi dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman teks naratif siswa di SMK. Urgensi penerapan model ini tidak hanya untuk meningkatkan penguasaan fitur kebahasaan naratif, tetapi juga untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Sariyan dan Jamian (2021) menekankan bahwa narasi dalam pendidikan bahasa memiliki peran penting dalam membangun pemikiran dan peradaban, sehingga harus diintegrasikan secara kreatif dalam pembelajaran. Selain itu, Avramenko (2024) mengingatkan bahwa komunikasi bersifat multimodal, sehingga pembelajaran bahasa akan lebih efektif bila menggabungkan aspek verbal, non-verbal, dan visual.

Selain itu, penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran inovatif dapat mendukung pemahaman siswa terhadap teks naratif. Lestari dan Anggraini (2023) menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memudahkan mereka memahami alur dan struktur teks naratif. Hal ini diperkuat oleh temuan Rahmawati (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *cooperative learning* berbasis diskusi kelompok dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta

memperbaiki kesalahan berbahasa dalam penulisan naratif . Sementara itu, Sulistio (2022) membuktikan bahwa metode *role play* secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman teks naratif karena melibatkan aspek komunikasi langsung, dramatisasi, serta interaksi emosional antar siswa. Dengan demikian, integrasi media digital, pembelajaran kolaboratif, dan aktivitas bermain peran dapat menjadi pelengkap yang efektif dalam mengoptimalkan penerapan *Detective Case-Solving Game* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

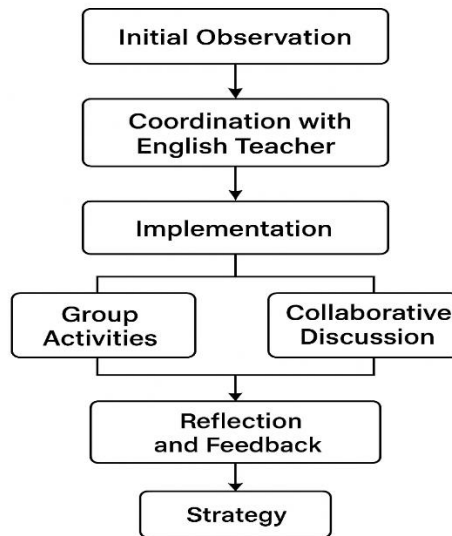
Di sisi lain, Saliimah, Wirawati, dan Deniati (2023) membuktikan bahwa pendekatan berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dapat meningkatkan keterampilan menulis naratif sekaligus mengembangkan kreativitas siswa di SMK. Harefa, et.al., (2023) juga menegaskan bahwa PjBL efektif meningkatkan keterampilan menulis naratif di tingkat sekolah dasar karena mampu menstimulasi imajinasi dan kolaborasi. Selanjutnya, Nofiana et al. (2025) melalui kegiatan pelatihan menulis *feature* di tingkat SMA berhasil menunjukkan bahwa pendampingan intensif dengan metode praktik langsung dapat menghasilkan karya tulis yang lebih variatif dan berkualitas. Sejalan dengan itu, Sulistio et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan metode *role play* pada pembelajaran teks naratif di jenjang menengah atas mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dari siklus ke siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek, pelatihan praktik, serta metode *role play* berperan penting dalam pengembangan keterampilan literasi naratif pada berbagai jenjang pendidikan. Demikian pula, penelitian Septy, et.al., (2025) menunjukkan bahwa strategi kolaboratif *Think-Pair-Share* mampu memperkuat keterampilan menulis melalui peningkatan struktur, kosakata, dan tata bahasa siswa SMK. Lebih jauh, Kvistad (2023) menyoroti bahwa permainan berbasis naratif, termasuk *interactive fiction games*, tidak hanya meningkatkan empati tetapi juga memperkaya pengalaman emosional peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi metode berbasis game seperti *Detective Case-Solving Game* dapat selaras dengan praktik pembelajaran inovatif lain dalam memperkuat literasi naratif siswa. Firdaus, et.al., (2025) bahkan berhasil mengembangkan game investigasi kejahatan *Detective Story* berbasis 3D menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk mengacak barang bukti, yang terbukti membuat game play lebih menantang dan menarik sehingga mendukung aspek berpikir kritis dalam konteks naratif. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk menerapkan *Detective Case-Solving Game* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMKN 3 Palangka Raya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *narrative language features*. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan unsur naratif secara tepat, sekaligus mendorong motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis mereka.

2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan participatory learning yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui penerapan *Detective Case-Solving Game*. Kegiatan dilaksanakan di SMKN 3 Palangka Raya dengan mitra guru bahasa Inggris dan melibatkan 36 siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan. Tahapan kegiatan dimulai dengan observasi awal untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami *narrative language features*, khususnya struktur teks naratif (*orientation, complication, resolution*) serta penggunaan *past tense* serta minat membaca para siswa. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan guru mitra untuk menyusun skenario kasus detektif yang sesuai konteks pembelajaran. Pada tahap implementasi, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diperkenalkan dengan konsep *Detective Case-Solving Game*. Setiap kelompok diminta menyelesaikan kasus naratif dengan cara menebak urutan alur cerita, mengidentifikasi unsur kebahasaan, dan menyusun kembali teks naratif berdasarkan petunjuk kasus. Proses ini sejalan dengan penelitian Zsiray (2023) yang menegaskan bahwa permainan detektif mampu meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berpikir kritis melalui integrasi naratif. Setelah itu, dilakukan diskusi kolaboratif antar kelompok untuk memperkuat pemahaman, sekaligus melatih keterampilan komunikasi dan berpikir kritis, sebagaimana disarankan oleh Azis (2023) bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dapat meningkatkan pemahaman teks naratif siswa SMK. Guru dan fasilitator kemudian memberikan refleksi dan umpan balik, sehingga siswa dapat mengoreksi kesalahan berbahasa yang muncul, sebagaimana ditunjukkan oleh Rahmawati (2024) bahwa *cooperative learning* berbasis diskusi efektif memperbaiki kesalahan naratif siswa.

Strategi yang diterapkan dalam kegiatan ini meliputi: (1) *Game-Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa (Breien & Wasson, 2021), (2) *Collaborative Learning* melalui diskusi kelompok untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Septy et al., 2025), (3) *Contextual Learning* dengan menghadirkan kasus yang dekat dengan kehidupan siswa agar lebih relevan dan bermakna (Sulistio, 2022), serta (4) *Blended Evaluation* dengan menggabungkan tes hasil belajar dan observasi proses untuk memperoleh gambaran komprehensif terhadap capaian siswa. Selain itu, keberhasilan kegiatan ini juga ditopang oleh peran guru dalam memfasilitasi proses belajar, sebagaimana ditegaskan oleh Lipponen et al. (2025), bahwa fasilitasi guru sangat menentukan keberhasilan implementasi game edukatif. Dengan strategi ini, penerapan *Detective Case-Solving Game* diharapkan mampu meningkatkan penguasaan *narrative language features* siswa sekaligus membekali mereka dengan keterampilan abad ke-21, yaitu berpikir kritis, komunikasi,

kolaborasi, dan kreativitas.:



Gambar 1. Diagram Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan model *Detective Case-Solving Game* di kelas XI Teknik Komputer Jaringan SMKN 3 Palangka Raya berlangsung dalam dua kali pertemuan, yaitu pada 7 Agustus 2025 dan 21 Agustus 2025. Kegiatan diikuti oleh 36 siswa yang terbagi menjadi enam kelompok kecil beranggotakan 5–6 orang. Secara umum, kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap *narrative language features*, khususnya dalam mengidentifikasi struktur teks naratif (*orientation, complication, resolution*), penggunaan *past tense* dan *direct-indirect speech*. Pada pertemuan pertama, siswa terlihat masih perlu adaptasi terhadap konsep permainan. Namun, antusiasme mereka cukup tinggi ketika diperkenalkan dengan kasus sederhana yang harus dipecahkan melalui kerja kelompok. Dari hasil observasi, lebih dari 70% siswa mampu mengenali struktur dasar teks naratif dengan benar meskipun masih terdapat beberapa kesalahan dalam penggunaan tata bahasa, terutama pada bentuk lampau yang tidak konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa *Detective Case-Solving Game* dapat menjadi stimulus awal untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam mengaitkan unsur kebahasaan dengan konteks naratif yang mereka analisis.

Pertemuan kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Siswa tampak lebih aktif dalam diskusi kelompok, terbukti dari meningkatnya frekuensi tanya jawab serta argumen

yang mereka kemukakan ketika menyusun kembali alur cerita. Setiap kelompok berhasil menyelesaikan tantangan investigasi dengan tingkat akurasi lebih baik dibanding pertemuan pertama. Misalnya, pada tugas mengidentifikasi kesalahan kebahasaan, rata-rata siswa mampu memperbaiki 80–90% kalimat yang salah, sementara pada pertemuan pertama hanya sekitar 60–70%. Selain itu, presentasi kelompok memperlihatkan bahwa siswa mampu menjelaskan alasan linguistik di balik keputusan mereka, sehingga memperlihatkan penguatan keterampilan berpikir kritis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zsiray (2023) yang menekankan bahwa permainan detektif berbasis naratif dapat meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berpikir kritis siswa. Antusiasme siswa dalam mengikuti permainan juga mendukung pandangan Breien dan Wasson (2021) bahwa narasi dalam *Digital Game-Based Learning* berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Lebih jauh, kolaborasi dalam kelompok kecil memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan memperbaiki kesalahan bersama, sejalan dengan temuan Azis (2023) serta Rahmawati (2024) bahwa pembelajaran kolaboratif dapat memperbaiki pemahaman naratif siswa. Peran guru sebagai fasilitator juga sangat menentukan jalannya kegiatan, sebagaimana ditegaskan oleh Lipponen et al. (2025) bahwa keberhasilan game edukatif dipengaruhi oleh kualitas fasilitasi guru dalam membimbing proses belajar. Dengan demikian, hasil kegiatan menunjukkan bahwa *Detective Case-Solving Game* efektif dalam meningkatkan penguasaan *narrative language features* sekaligus menumbuhkan keterampilan abad ke-21 siswa, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami aspek kebahasaan, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa SMK.

4. DISKUSI

Program unggulan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah penerapan *Detective Case-Solving Game* sebagai model pembelajaran inovatif yang berfokus pada penguasaan *narrative language features* di kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMKN 3 Palangka Raya. Kegiatan ini diikuti oleh 36 siswa, yang kemudian dibagi menjadi 6 kelompok kecil dengan anggota 5–6 orang per kelompok. Pembagian kelompok dilakukan untuk memastikan setiap siswa dapat berpartisipasi aktif, sekaligus melatih keterampilan kolaborasi dan komunikasi mereka. Dengan komposisi kelompok yang relatif kecil, siswa lebih mudah berinteraksi, berdiskusi, dan saling bertukar ide dalam menyelesaikan kasus naratif yang diberikan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama

dilaksanakan pada 7 Agustus 2025 dengan fokus pada tahap pengenalan dan simulasi awal permainan. Pada sesi ini, fasilitator memperkenalkan konsep dasar *Detective Case-Solving Game*, menjelaskan aturan permainan, serta memberikan contoh sederhana mengenai bagaimana kasus naratif dipecahkan. Siswa kemudian diarahkan untuk mencoba skenario kasus yang menekankan pada pemahaman struktur teks naratif, meliputi *orientation*, *complication*, dan *resolution*. Selain itu, siswa juga dilatih untuk mengidentifikasi unsur kebahasaan seperti penggunaan *past tense* dan Indirect-direct speech dalam teks yang mereka analisis. Suasana kelas dibuat interaktif dengan adanya diskusi kelompok. Hal ini bertujuan agar siswa terbiasa dengan pola kerja tim dan memahami mekanisme permainan sebelum menghadapi tantangan yang lebih kompleks.

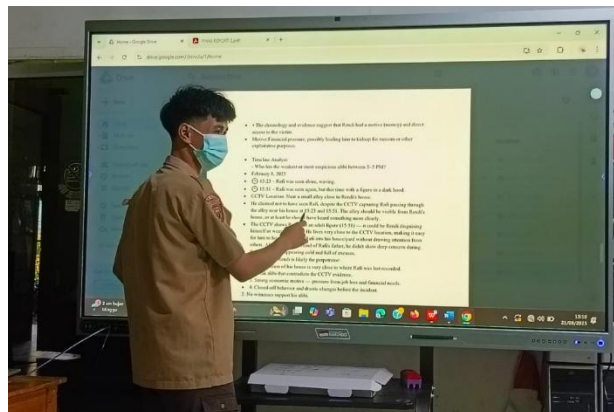
Pertemuan kedua dilaksanakan pada 21 Agustus 2025, dengan fokus pada penerapan penuh permainan detektif dalam konteks kasus naratif yang lebih menantang. Setiap kelompok harus mengorganisasi kembali alur cerita, menemukan bagian yang hilang, serta mengidentifikasi kesalahan kebahasaan di dalamnya. Proses ini dirancang menyerupai sebuah investigasi kasus di mana siswa berperan sebagai detektif yang mengumpulkan bukti, menafsirkan petunjuk, dan menyusun kesimpulan akhir. Setelah menyelesaikan misi, setiap kelompok diminta memaparkan hasil investigasi di depan kelas, sekaligus menjelaskan alasan linguistik yang melandasi pilihan mereka dalam menyusun kembali teks. Fasilitator dan guru mitra kemudian memberikan umpan balik terkait kekuatan dan kelemahan jawaban siswa. Melalui dua pertemuan ini, siswa tidak hanya berlatih memahami *narrative language features* secara lebih mendalam, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Model ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang dekat dengan dunia remaja. Selain itu, program unggulan ini juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, yaitu kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan memecahkan masalah secara kreatif. Dengan demikian, penerapan *Detective Case-Solving Game* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMKN 3 Palangka Raya, khususnya pada penguasaan *narrative language features*.



Gambar 1. Sekelompok Siswa Duduk Berkelompok Membaca Lembar Kasus Detektif serta Poster “Missing Child” Sebagai Bagian dari Kegiatan Pembelajaran Berbasis Permainan



Gambar 2. Sekelompok Siswa Menunjuk Dokumen untuk Menentukan Siapa Pelaku Kriminalnya



Gambar 3. Seorang Siswa Sedang Mempresentasikan Hasil Analisis Kasus di Layar Besar Sambil Menunjuk pada Bagian Teks



Gambar 4. Mengawasi Jalannya Pembelajaran di Kelas, Memastikan Siswa Terlibat Aktif dalam Kegiatan

5. KESIMPULAN

Penerapan *Detective Case-Solving Game* dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI Teknik Komputer Jaringan SMKN 3 Palangka Raya terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *narrative language features*. Melalui dua kali pertemuan, siswa menunjukkan perkembangan signifikan dalam mengidentifikasi struktur teks naratif (*orientation, complication, resolution*), penggunaan *past tense*, serta penerapan *direct-indirect speech*. Selain peningkatan aspek kognitif, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta mampu menyajikan hasil analisis dengan argumen linguistik yang logis. Temuan ini menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan detektif dapat menjadi alternatif inovatif dalam mengajarkan keterampilan kebahasaan yang kompleks secara lebih menyenangkan, kontekstual, dan interaktif. Berdasarkan hasil kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, bagi guru bahasa Inggris, model *Detective Case-Solving Game* dapat dijadikan variasi strategi pembelajaran untuk menghindari kejenuhan siswa, dengan catatan perlu menyiapkan skenario kasus yang bervariasi dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Kedua, bagi sekolah, penerapan model ini dapat diperluas ke mata pelajaran lain yang membutuhkan keterampilan analisis, sehingga manfaatnya lebih luas. Ketiga, bagi peneliti atau praktisi berikutnya, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan menambahkan media digital interaktif atau memperpanjang durasi pertemuan agar siswa memiliki lebih banyak waktu untuk berdiskusi dan menyusun teks naratif. Terakhir, penting adanya *monitoring* berkelanjutan dari guru mitra untuk memastikan metode ini tetap relevan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran reguler di kelas vokasi.

DAFTAR REFERENSI

- Avramenko, B. V. (2024). Comparative analysis of scientific sources of the problem of multimodality of language and speech units. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 70(1), 4–12. <https://doi.org/10.32782/2409-1154.2024.70.1>
- Azis, A. (2023). Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks narrative dengan model pembelajaran think pair and share pada siswa kelas X DKV-2 SMK Negeri 1 Juwiring. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(2), 95–104. <https://doi.org/10.37058/language.v3i2.7656>
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who gives a hoot?: Intercept surveys of litterers and disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/00139165093>
- Breien, F. S., & Wasson, B. (2021). Narrative categorization in digital game-based learning: Engagement, motivation & learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 91–111. <https://doi.org/10.1111/bjet.13004>
- Harefa, M. M., Utami, N. C. M., & Fahrurrozi. (2023). Improving narrative text writing skills using project-based learning techniques in elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(3), 390–398. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i3.4919>
- Hidayati, S. N. (2016). Pengaruh pendekatan keras dan lunak pemimpin organisasi terhadap kepuasan kerja dan potensi mogok kerja karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57–66. <https://doi.org/10.30588/jmp.v5i2.164>
- Kvistad, E. (2023). A story about you: Feeling with interactive fiction games. *Ella*, 3(2). <https://doi.org/10.58215/ella.67>
- Lestari, R., & Anggraini, D. (2023). Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran teks naratif di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.12345/jpbsi.v8i2.456>
- Lipponen, S., Eklund, K., Laakso, M.-L., Koivula, M., & Huttunen, K. (2025). ECEC educators' attitudes and perceptions toward and supportive role in children's digital gameplay: The Emotion Detectives Game as an example. *Early Education and Development*, 36(1), 145–164. <https://doi.org/10.1080/10409289.2024.2360881>
- Nofiana, S., Rahmi, H., Wardani, V., & Alyani, A. (2025). Pelatihan menulis feature bagi siswa SMA Negeri 1 Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 356–362. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v3i2.485>
- Putri, Y. A., & Indriyani, J. G. (2024). Formula detektif klasik pada cerita anak *The Secret Seven–Sapta Siaga*: Kajian formula John G. Cawelti. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i1.584>
- Risdwiyanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi pemasaran perguruan tinggi swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta berbasis rangsangan pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/10.30588/jmp.v5i1.142>
- Saliimah, I., Wirawati, D., & Deniati, E. (2023). The effectiveness of project-based learning to improve students' narrative writing skills. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 55–66. <https://doi.org/10.30734/jpe.v10i1.4058>
- Sariyan, A., & Jamian, A. R. (2021). Naratif abadi dalam pengajian dan pendidikan bahasa.

PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature, 12(1), 1–12.
<https://doi.org/10.37134/pendeta.vol12.1.fa.1.2021>

- Septy, A. P., Angelina, Y., & Adzanil, F. N. (2025). Students' collaborative learning strategy of think-pair-share toward writing skill improvement (A study at SMKN 3 Payakumbuh Vocational High School of Fashion Department). *Journal of Education and Culture*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.58707/jec.v5i1.1055>
- Sulistio, A. (2022). Peningkatan kemampuan siswa dalam memahami teks narrative dengan menggunakan metode pembelajaran role play pada siswa kelas XI IBB di MAN 4 Kediri semester genap tahun pelajaran 2021/2022. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 121–130. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.334>
- Zsiray, B. (2023). Developing young children's text processing skills by using detective board games and RWCT techniques. In *Education and New Developments 2023* (pp. 345–352). <https://doi.org/10.36315/2023v1end07356884>