

## Penerapan Media Jengga Balok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jurug

Hening Lilo Sayekti<sup>1\*)</sup>  
Sukartono<sup>2)</sup>

Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>1, 2.</sup>

\*) Penulis Korespondensi: Jl. A. Yani, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, 57162, Indonesia  
Posel: a510210093@student.ums.ac.id

**Abstrak:** Penerapan pembelajaran menggunakan media yang menarik tentu dapat mendukung peningkatan motivasi siswa untuk belajar sehingga suasana belajar menjadi tidak monoton terutama pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu inovasi yang telah diterapkan adalah penggunaan media interaktif, seperti Jengga Balok, yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan perencanaan penerapan media Jengga Balok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, 2) mendeskripsikan penerapan media Jengga Balok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, 3) mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan media Jengga Balok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan 4) mendeskripsikan solusi untuk mengatasi faktor penghambat media Jengga Balok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Desain penelitian ini adalah studi kasus dengan melibatkan informan yaitu 1 kepala sekolah, 1 orang guru, dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Jurug. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Upaya uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data menggunakan metode analisis data primer dan sekunder melalui hasil penelitian terdahulu berupa karya tulis yang sesuai dengan tema penelitian ini. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Jengga Balok sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Jurug terlaksana dengan baik dan juga maksimal digunakan. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta mendukung guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif. Selain itu, temuan penelitian ini dapat memberikan panduan bagi sekolah lain untuk mengintegrasikan media konkret ke dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** Penerapan; Media Jengga Balok; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Siswa Kelas 4

### *Application of Jengga Block Media in Indonesian Language Learning for Grade IV Students of SD Negeri 1 Jurug*

**Abstract:** The implementation of learning using interesting media can certainly support the increase in student motivation to learn so that the learning atmosphere is not monotonous, especially in learning Indonesian. One of the innovations that has been implemented is the use of interactive media, such as Jengga Balok, which is designed to make the learning process more interesting. This study aims to: 1) describe the planning of the implementation of Jengga Balok media in learning Indonesian, 2) describe the implementation of Jengga Balok media in learning Indonesian, 3) describe the supporting factors and inhibiting factors of the implementation of Jengga Balok media in learning Indonesian, and 4) describe solutions to overcome the inhibiting factors of Jengga Balok media in learning Indonesian. The research method used is qualitative. The design of this study is a case study involving informants, namely 1 principal, 1 teacher, and a fourth grade student of SD Negeri 1 Jurug. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Efforts to test the validity of data use triangulation of sources and techniques. Data analysis techniques use primary and secondary data analysis methods through previous research results in the form of written works that are in accordance with the theme of this study. The results of this study show that the implementation of learning using Jengga Balok media as a means of learning Indonesian in class IV of SD Negeri 1 Jurug was carried out well and also used optimally. This study can contribute to the development of more interesting and interactive teaching methods, as well as support teachers in designing more effective teaching

*strategies. In addition, the findings of this study can provide guidance for other schools to integrate concrete media into the learning process, thereby improving the overall quality of education.*

**Keywords:** *Implementation; Jengga Block Media; Indonesian Language Learning; Grade 4 Students*

**Proses artikel:** Dikirim: 15-04-2025; Direvisi: 07-05-2025; Diterima: 30-06-2025; Diterbitkan: 30-06-2025

**Gaya sitasi (MLA edisi ke-7):** Sayekti, Hening Lilo, and Sukartono. "Penerapan Media Jengga Balok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jurug." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 9.1 (2025): 81–90. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Hening Lilo Sayekti, Sukartono. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2025).



Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

## Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di SD diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam berinteraksi menggunakan Bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis dapat melalui aspek kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran (Afifah, Kurniaman, and Noviana). Keterampilan berkomunikasi mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran, disebabkan itu berbagai pengetahuan tidak terlepas dari menulis dan membaca (Anggi Putri Wahyuni, Audi Reyhan Anjani Purba, and Hamidah Farhani Rangkuti). Tanpa adanya aspek menulis dan membaca, dalam mencapai pengetahuan lain akan tidak berguna terlebih di era globalisasi ini, yang menuntut berbagai keterampilan. Di samping itu, terkadang siswa tidak terampil dalam kegiatan menulis karena untuk terampil menulis membutuhkan latihan dan menjadi rutinitas.

(Triyani, Romdon, and Ismayani) mengungkapkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik berarti mampu menggunakan bahasa dengan keadaan pemakainya, sedangkan Bahasa Indonesia yang benar menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan. Di SD materi menulis merupakan keterampilan yang memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran menulis di SD perlu difokuskan pada keterampilan berkomunikasi secara tertulis menggunakan bahasa yang baik dan benar, seperti menulis sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) (Marlianti, Marli, and Hadidhah). Kegiatan menulis hendaknya ditujukan pada pembelajaran yang sifatnya aktif, kreatif, menggembarakan, dan mengarahkan siswa pengembangan nilai-nilai kehidupan sehari-hari.

Menurut (Alpian and Yatri) pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menyertakan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sehingga menimbulkan rasa penasaran dalam diri siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra (Sifaiyah, Nahdi, and Mohzana). Dengan kegiatan menulis siswa diharapkan memiliki kegemaran menulis untuk memperoleh pengetahuan dalam kegiatan sehari-hari (Mubin and Aryanto).

Sebuah pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan, tentu guru perlu menghadirkan kegiatan belajar yang menarik dan menggembarakan dengan menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan lingkungan belajar tersebut akan sangat memungkinkan siswa untuk mengemukakan ide, kreatif, dan, minat serta perkembangan fisik mereka (Firmansyah and Jiwandono). Kehadiran media berperan sebagai penunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran menggunakan media yang menarik tentu dapat mendukung peningkatan motivasi siswa untuk belajar sehingga suasana belajar menjadi tidak monoton (Afifah, Kurniaman, and Noviana). Melihat kondisi seperti ini, guru harus memberikan tindakan penyelesaian untuk menjawab masalah belajar siswa. Guru perlu mempersiapkan suatu pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengubah pembelajaran ceramah konvensional dan mengatasi kelemahan-kelemahan.

Salah satu media yang dapat diterapkan adalah Jengga Balok, sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat memberikan kontribusi positif dalam menumbuhkan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menggembarakan antar guru dan siswa. Menurut (Chayani and Rachmadyanti) Jengga Balok dapat melatih kemampuan berpikir, strategi, ketelitian, dan emosi siswa. Menurut (Pahri, Rosdiana, and A. Riawarda) Jengga Balok dapat membentuk kepribadian dan mental siswa, mengajarkan mereka untuk lebih gigih dan teliti. Menurut (Azizah et al.) Jengga Balok dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan anak dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Jurug yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada jenjang kelas IV telah memberikan inspirasi kepada guru untuk merancang pembelajaran yang memadukan benda nyata untuk membantu siswa memahami konsep. Penerapan media Jengga Balok dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk menambah wawasan guru dalam merancang media pembelajaran agar lebih sesuai dengan prinsip pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas Jengga Balok dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di era digital.

Permasalahan tidak jauh berbeda dengan fakta di lapangan yang peneliti amati selama kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Jurug. Hasil observasi di kelas IV SD Negeri 1 Jurug menunjukkan bahwa masih ada siswa yang cenderung tidak antusias terhadap materi atau malas belajar karena alasan sekolah. Pendekatan pengajaran yang dominan berbasis ceramah dan minim media. Temuan ini memiliki berbagai dampak negatif baik bagi siswa secara individu maupun lingkungan sekitar mereka. Dalam pendidikan bahasa Indonesia, guru telah mulai memperkenalkan media interaktif seperti Jengga Balok, yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Penelitian terkait efektivitas media konkret khususnya media Jengga Balok telah dilakukan oleh (Pudjastawa et al.) yang menemukan bahwa media Jengga Balok digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki peningkatan sebelum dan sesudah diterapkan media Jengga Balok kepada peserta didik dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran. Begitu pula pada penelitian (Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendracipta) ditemukan bahwa media Jengga Balok menunjukkan peningkatan pada keterampilan proses siswa dari siklus I dengan nilai 66 ke siklus II dengan nilai 92,25, serta terdapat peningkatan penguasaan kosa kata siswa dari 66% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus II. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Astuti) yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran melibatkan media Jengga Balok membuat peserta didik semangat dan termotivasi pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, Jengga Balok merupakan media yang tepat untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran. Kebaruan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan media pembelajaran Jengga Balok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang belum pernah dibuat oleh peneliti lain.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat adanya kebutuhan untuk mengidentifikasi efektivitas media Jengga Balok dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan strategi pengajaran berbasis media konkret yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi lembaga pendidikan dasar untuk memanfaatkan media digital secara optimal dalam pengajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Jengga Balok pada Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jurug”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, penerapan, faktor pendukung dan penghambat penerapan media Jengga Balok serta menjabarkan solusi untuk mengatasi faktor penghambat tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian ini guna mendukung penelitian sebelumnya dari segi penggunaan, perencanaan serta faktor pendukung dan penghambat beserta solusi media Jengga Balok supaya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas berjalan optimal.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keterlibatan positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan lebih mudah memahami materi belajar siswa di bidang lain. Penelitian ini berfokus pada aspek-aspek terkini dengan mengkaji penggunaan media konkret yang telah terbukti berhasil di bidang lain, sehingga memberikan kontribusi baru bagi praktik pendidikan di kelas.

## Metode

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif ini merupakan pendekatan ilmiah dan mempercayakan manusia sebagai instrumen penelitian (Putu et al.). Disebut juga untuk mendalami peristiwa apa yang sedang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh, dengan cara penguraian dalam bentuk kata-kata, pada suatu kerangka khusus yang alamiah dan dengan melibatkan berbagai metode ilmiah (Safrudin et al.)

Desain penelitiannya menggunakan studi kasus yang difokuskan pada peneliti menelusuri suatu kasus dalam kurun waktu tertentu dan kegiatan kelompok serta mengumpulkan informasi secara mendetail

dan mendalam dengan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data selama periode tertentu (Assyakurrohim et al.). Studi kasus pada dasarnya menganalisis berisi aspek tentang masalah, (Hafidhoh). Singkatnya penelitian studi kasus merupakan pemeriksaan yang mendalam terhadap seseorang.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jurug yang terletak di Karang Lor Rt 03 Rw 06, Jurug, Kec. Mojosongo, Kab. Boyolali. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan September 2024 sampai dengan bulan Januari 2025. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah : a) Wawancara, dimana peneliti melakukan wawancara secara langsung, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru, dan siswa mengenai perencanaan media Jengga Balok, implementasi media Jengga Balok, faktor pendukung dan penghambat media Jengga Balok, serta solusi cara mengatasi faktor penghambat di SD Negeri 1 Jurug ; b) observasi, dimana peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di lapangan dengan mendatangi lokasi penelitian; dan c) dokumentasi, bertujuan untuk mengetahui kegiatan, proses, kendala, serta pengalaman belajar siswa selama proses penelitian.

Informan terdiri dari 6 orang yaitu 1 Kepala Sekolah, 1 Guru Kelas dan 4 Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jurug. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Sumber yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu: a) Sumber primer, yaitu data pertama yang pengambilannya dihimpun langsung oleh peneliti, dimana berasal dari pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media Jengga Balok di kelas IV b) Sumber sekunder, yaitu data yang dikumpulkan, diolah dan dipaparkan oleh pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti guna menjawab rumusan masalah penelitian melalui analisis hasil observasi dengan dokumen yang sesuai dengan pembahasan penelitian terdahulu untuk memastikan konsistensi temuan dengan konteks pembelajaran.

Upaya verifikasi keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu: a) Triangulasi sumber, yaitu pengujian keakuratan dengan melakukan triangulasi sumber data. Yaitu memverifikasi data yang didapatkan dari berbagai subyek antara lain kepala sekolah, guru kelas, siswa – siswi kelas IV (Suwarti, Laila, and Permana). b) Triangulasi teknik, yaitu pengumpulan data yang berbeda dilakukan untuk memperoleh data dari sumber yang sama melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi (Rusandi and Muhammad Rusli).

Analisis data bertujuan untuk mengolah dan menginterpretasikan data guna mengungkap informasi dan mendukung pengambilan keputusan. (Sugyono) Teknik analisis data dilakukan dengan tiga prosedur yaitu : a) reduksi data untuk meringkas atau menyederhanakan informasi, bersumber dari data yang hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. b) penyajian data, yaitu pengelompokan data, peneliti menggunakan alat bantu lembar observasi serta catatan lapangan dalam mengamati pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Jengga Balok. dan c) penarikan kesimpulan dengan menguraikan data yang terkumpul serta dianalisis sebelumnya dan tersusun siap untuk diambil kesimpulan.

## Hasil dan Diskusi

### *Perencanaan Media Jengga Balok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Jurug*

Tabel 1 Pedoman Wawancara

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Penerapan Media Jengga Balok	1. Bagaimana penerapan media Jengga Balok dalam pembelajaran?
		2. Apakah dengan media Jengga Balok pembelajaran dapat membuat siswa untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam berkelompok?
		3. Apakah dengan media Jengga Balok dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran?
		4. Apakah dengan media Jengga Balok dapat membuat siswa cepat memahami materi materi menulis khususnya penggunaan tanda baca dan huruf kapital?
		5. Apakah dengan media Jengga Balok membuat siswa antusias untuk menyelesaikan soal – soal dalam pembelajaran?
2.	Faktor Pendukung dan Penghambat	1. Apakah faktor pendukung dalam implementasi media Jengga Balok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV?
		2. Apakah kendala atau faktor penghambat dalam implementasi media Jengga Balok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV?
3.	Solusi mengatasi Faktor Penghambat	1. Bagaimana solusi mengatasi factor penghambat implementasi media Jengga Balok dalam pembelajaran?
		2. Apakah media ini efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV menjelaskan bahwa perencanaan media Jengga Balok terintegrasi dengan strategi kegiatan dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan, memudahkan koordinasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Media ini memungkinkan adaptasi yang luas terhadap berbagai situasi pembelajaran, meskipun tantangan teknis perlu dipertimbangkan. Dari wawancara dengan siswa kelas empat H, Y, M, dan I, mereka menyatakan bahwa media Jengga Balok menyenangkan dan menarik membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan.

Bahwa SD Negeri Jurug 1 telah berhasil menerapkan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan pedoman Kurikulum Merdeka yang berlaku. Penerapan Kurikulum Merdeka, yang menjadi perhatian khusus, telah dilaksanakan di kelas 1 dan kelas 4. Langkah-langkah perencanaan pembelajaran yang melibatkan Modul Ajar yang telah disesuaikan. Guru kelas IV, dalam menyusun Modul Ajar Bahasa Indonesia materi penggunaan tanda baca dan huruf kapital mencakup komponen utama seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran Jengga Balok, dan evaluasi pembelajaran. Setelah disusun, perangkat pembelajaran ini langsung digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, media jengga balok dimasukkan sebagai media pembelajaran.

Guru kelas IV menyebutkan bahwa penggunaan Jengga Balok tidak hanya secara efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Berdasarkan observasi dan wawancara, penggunaan Jengga Balok dalam keterampilan menulis sejalan dengan data yang saya pelajari, menunjukkan bahwa keterampilan menulis merupakan persyaratan utama untuk menggunakan Jengga Balok di kelas. Wawancara dengan guru kelas IV tentang keterampilan menulis memaparkan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar saat menggunakan Jengga Balok, karena menawarkan permainan yang menarik. Secara keseluruhan, pengamatan dan wawancara mengenai keterampilan menulis membuktikan bahwa penggunaan Jengga Balok merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengajaran menulis di kelas.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, tahap perencanaan dilakukan untuk menyusun dan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan. Pada tahap ini, Perencanaan yang baik harus memperhatikan berbagai aspek, termasuk kebutuhan siswa, kondisi lingkungan, dan sumber daya yang tersedia. Menurut (Suci et al.) Perencanaan pembelajaran perlu diuraikan secara terperinci supaya mampu memenuhi ketiga kompetensi, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada siswa. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran semestinya dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran (Rizal et al.).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perencanaan pembelajarannya mempunyai program yang menunjang atau memperkuat pada pembentukan diri agar lebih kreatif, mandiri, dan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik (Nurhayati and , Langlang Handayani). Guru Kelas IV menyiapkan Modul Ajar yang mengambil referensi dari website platform merdeka mengajar, memilih metode mengajar mengamati perilaku peserta didik supaya perencanaan yang telah dibuat mampu menjawab kebutuhan dan hambatan yang ada di lapangan, membuat soal-soal sebagai bahan evaluasi untuk digunakan dalam kuis permainan Jengga Balok, serta menyiapkan bahan dan materi ajar.

Penggunaan media dalam perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa Jengga Balok merupakan media yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi perencanaan penggunaan Jengga Balok sebagai media evaluasi dan motivasi pembelajaran yang menarik. Menurut (Pahri, Rosdiana, and A. Riawarda), efektivitas penggunaan Jengga Balok sebagai media asesmen sumatif siswa terlihat dari perubahan yang terjadi prasebelum dan pasca penggunaan permainan Jengga Balok. Serta membangkitkan rasa senang dan sukacita bagi siswa, membantu meningkatkan pengetahuan pada pikiran para siswa selain itu mengaktifkan proses pembelajaran (Junaidi).

Dalam perencanaan, Jengga Balok digunakan pada tahap inti setelah menyampaikan materi pembelajaran, membuat suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru melalui permainan Jengga Balok. Menurut (Febriani and Zuhdi) bahwa kegiatan perencanaan dengan Jengga Balok mendapat reaksi positif dari siswa, yang ditunjukkan dengan tingkat kolaborasi mereka. Melalui media pembelajaran dengan menggunakan media konkret salah satu mewujudkan situasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Wahyuningsih, Syawaluddin, and Dahlan). Berdasarkan temuan beberapa ahli, media Jengga Balok dalam perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia telah terbukti efektif dan inovatif dalam meningkatkan pembelajaran siswa.

Proses perencanaan media Jengga Balok melibatkan beberapa langkah penting, seperti memperkenalkan siswa pada penggunaan Jengga Balok, dan merancang pertanyaan kuis.

Media Jengga Balok ini termasuk salah satu permainan dan media visual yang mewujudkan suasana belajar menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan. Siswa akan berusaha untuk memiliki keinginan dan memenuhi keinginan mereka melalui bermain. Sehingga siswa akan berusaha dalam memiliki keinginan dan memenuhi keinginan mereka tersebut melalui bermain.

### ***Implementasi Media Jengga Balok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Jurug***

Berdasarkan pedoman observasi, pembelajaran dimulai dengan guru kelas dan siswa-siswi berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas, selanjutnya guru kelas mengabsen kehadiran siswa dan memberikan pertanyaan pemantik yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Guru kelas memulai kegiatan inti dengan menjelaskan dengan detail *game* menggunakan media Jengga Balok yang didalam masing – masing balok sudah terisi pertanyaan kaitannya dengan materi penggunaan tanda baca dan huruf kapital yang harus dijawab oleh siswa. Kemudian siswa – siswi dibagi menjadi kelompok kecil dalam memainkan *game* tersebut, *game* tersebut berlangsung 25 menit. Setelah kegiatan tersebut selesai siswa – siswi mengumpulkan tugas kepada guru kelas selanjutnya diberikan penguatan pemahaman materi tentang penggunaan tanda baca dan huruf kapital, dilanjutkan dengan guru kelas dan siswa – siswi melakukan proses penilaian.

Data untuk keterampilan menulis yang saya kumpulkan melalui hasil observasi dan wawancara konsisten dan menunjukkan bahwa guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk menulis lebih terampil. Wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa penggunaan Jengga Balok tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih interaktif tetapi juga menunjang siswa untuk terampil menulis. Data yang dikumpulkan bahwa Jengga Balok dapat memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan menulis. Berdasarkan observasi pembelajaran Bahasa Indonesia menurut aktivitas siswa kelas IV untuk keterampilan mendengarkan, data yang saya kumpulkan belum membuktikan keefektifan Jengga Balok dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan serta meningkatkan motivasi siswa. Wawancara dengan guru kelas IV menyebutkan bahwa kurangnya konsentrasi siswa saat menggunakan Jengga Balok membuat mereka kesulitan mendengarkan secara efektif, karena tidak terdapat fitur audio dalam media pembelajaran.

Selain itu, dalam hal keterampilan membaca, data yang saya kumpulkan melalui hasil observasi dan wawancara mendukung bahwa guru mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif saat menulis, yang memungkinkan siswa kelas IV menulis lebih kreatif dan terlibat dengan materi yang disediakan dalam permainan Jengga Balok. Wawancara dengan guru kelas IV menyoroti bahwa penggunaan Jengga Balok untuk keterampilan menulis membuat siswa lebih antusias dalam mengungkapkan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan, terutama saat mengikuti kuis yang menyenangkan. Hasil dari semua indikator pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa Jengga Balok membantu meningkatkan keterampilan membaca, berbicara, dan menulis. Namun, masih ada hal-hal yang perlu ditingkatkan, terutama dalam keterampilan mendengarkan, di mana interaksi dan materi perlu ditingkatkan untuk hasil yang optimal.

Dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang memotivasi, serta mendorong mereka untuk belajar sehingga tugas-tugas yang berhubungan dengan pembelajaran menjadi mengasyikkan. Berdasarkan hasil, media Jengga Balok efektif membantu guru dalam kuis dengan cara yang menarik, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berbahasa dengan pendekatan yang inovatif. guru kelas IV menunjukkan bahwa penggunaan media Jengga Balok memberikan dampak yang positif, dan menunjukkan bahwa media Jengga Balok efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di kelas IV menggunakan Jengga Balok yaitu dalam penerapan media Jengga Balok untuk keterampilan menulis, data menunjukkan bahwa guru telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan menulis untuk siswa di kelas.

Namun, hasil penelitian untuk keterampilan mendengarkan belum menunjukkan keefektifan yang sama. Guru kelas IV menyebutkan bahwa kurangnya konsentrasi siswa saat menggunakan Jengga Balok menghambat kemampuan mereka untuk mendengarkan informasi secara efektif. Di sisi lain, pengamatan keterampilan menulis menunjukkan bahwa guru berhasil mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. (Astuti) menyatakan bahwa Jengga Balok merupakan media interaktif yang efektif, dengan siswa menunjukkan antusiasme dalam keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan selama

pembelajaran Bahasa Indonesia. (Mayasari et al.) menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan alat peraga visual untuk meningkatkan hasil belajar, yang terpenting mempergunakan benda-benda berwujud sebagai peraga dalam proses pembelajaran.

Jengga Balok telah terbukti menjadi media interaktif yang efektif. Media untuk menumbuhkan keterampilan menulis, membaca, berbicara, dan mendengar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, Jengga Balok mendorong siswa untuk peran serta aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media Jengga Balok dalam pembelajaran penggunaan tanda baca dan huruf kapital dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat memotivasi siswa. Jengga Balok bukan hanya sekadar alat pembelajaran ini adalah sarana yang efektif untuk meningkatkan antusiasme, keterampilan bahasa, dan kemampuan berpikir dan fokus siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Assyakurrohim et al.). Selain itu, sesuai dengan pendapat (Dhaniswara and Akhmad) media permainan memungkinkan terjadinya peran serta aktif dari peserta didik untuk belajar serta dapat memberikan tanggapan atau respon langsung.

### ***Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Media Jengga Balok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Jurug***

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas IV, faktor pendukung media Jengga Balok antara lain tingginya antusiasme siswa terhadap Jengga Balok, siswa kemudian diberikan keleluasaan mengolaborasi keterampilan yang dipunyainya. Dengan demikian, guru dan siswa kelas IV mampu bekerja sama untuk membuat pembelajaran yang super aktif dan menekankan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Faktor pendukung lainnya adalah kemudahan pengoperasian media, membuat Jengga Balok dapat digunakan di dalam kelas maupun luar kelas. Sedangkan faktor penghambat yang disebutkan guru kelas IV antara lain persiapan untuk menggunakan media jengga balok kepada siswa dan kefokusannya siswa yang teralihkan.

Kendala utama adalah kurangnya waktu dalam penerapan Jengga Balok, karena kuis sekaligus permainan ini hanya dapat dipergunakan oleh 4 orang. Oleh karena itu jika dipergunakan di dalam kegiatan kelas memerlukan cukup banyak unit agar dapat dipergunakan secara efektif dan praktis. Faktor kedua adalah siswa terlalu asyik merenungkan rencana yang cermat untuk menata balok supaya tidak runtuh atau roboh. Akibatnya, memakan waktu untuk menyusunnya kembali.

Penggunaan media Jengga Balok dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa, mengadakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan kuis dan tata cara bermain yang ditawarkan oleh Jengga Balok, antara lain metode pengajaran kuis interaktif yang dipilih membantu siswa tetap fokus dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Menurut (Firdaus et al.) media Jengga Balok juga dapat membuat peserta didik merasa belajar sambil bermain sehingga ketika kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik merasa seru dan senang. Namun, Guru kelas IV menunjukkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media Jengga Balok, yaitu kendala yang menghambat efektivitas penggunaan Jengga Balok.

Salah satu masalah utamanya adalah persiapan untuk menggunakan media jengga balok kepada siswa. Selain itu, kurangnya waktu dalam penerapan Jengga Balok, sehingga terkadang ada siswa yang belum mendapat kesempatan, karena permainan ini hanya dapat dipergunakan oleh maksimal 4 orang. Akibatnya jika digunakan di dalam kegiatan kelas memerlukan cukup banyak unit agar dapat digunakan secara efektif dan praktis. (Syifa and Parastuti) menyatakan bahwa penggunaan media ini yang relatif baru, dibutuhkan penjelasan mendetail berkaitan dengan ketentuan dan cara bermain menunjukkan sebagian siswa masih kesulitan.

Faktor kedua adalah siswa terlalu asyik merenungkan rencana yang cermat untuk menata, menyusun balok supaya tidak runtuh atau roboh. Akibatnya, memerlukan waktu yang lama untuk menyusunnya kembali. *Games kuis* Jengga Balok lebih mencermati seperti manajemen waktu secara maksimal karena terdapat beberapa tingkatan yang dibutuhkan, harus membimbing siswa untuk mengerjakan tahap demi tahap sehingga memerlukan kesabaran, ketenangan, dan keuletan ekstra keras dari guru (Fransisca, Kusumawati, and Sari).

### ***Saran Media Jenga Balok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Jurug***

Guru kelas IV menyarankan solusi dari kendala waktu dan tenaga tersebut, yaitu Untuk menanggulangi kurangnya waktu dalam penerapan Jenga Balok dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu diantaranya mengimplementasikan metode *reward* dan *punishment*. Dikarenakan itu pemberian *reward* dan *punishment* kepada siswa akan menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Dikarenakan hal tersebut siswa merasa senang dan gembira ketika memperoleh *reward* dari guru mapelnya, sehingga siswa akan berusaha untuk terus-menerus melakukan hal yang benar. Sebaliknya karena siswa takut memperoleh *punishment*, maka siswa akan berusaha menghindari melakukan kesalahan dan berusaha mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, sedangkan untuk mengatasi agar siswa tidak terlalu asyik merenungkan rencana yang cermat untuk menata balok yaitu dengan mempergunakan susunan balok tidak terlalu tinggi dan luas permukaan balok dibuat sedikit lebar agar tidak sering roboh atau ambruk dan tidak mempersulit saat memainkannya, akibatnya siswa lebih konsentrasi pada proses belajar dan lebih menekankan pada tujuan pembelajaran.

Dalam hal menanggulangi kurangnya waktu dalam penerapan Jenga Balok dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu caranya yaitu dengan mengimplementasikan *reward* dan *punishment* kepada siswa kelas IV agar tingkah laku mereka tidak merusak suasana dalam proses kegiatan pembelajaran. Bentuk *reward* atau pujian yang paling sering diberikan melalui ucapan atau verbal, kata pujian seperti “hebat”, “pandai sekali”, “luar biasa”, “sangat baik sekali”. *Reward* lainnya yang biasa dipakai adalah mendapat kesempatan untuk istirahat duluan. Berkaitan dengan bentuk *punishment* yang sering diimplementasikan lumayan bervariasi mulai dari peringatan, ditunjukkan berbicara menggunakan nada tinggi, berdiri di depan ruang kelas, sesudah diberi peringatan dan tetap melakukan kesalahan sama akan dikeluarkan dari kelas saat pembelajaran berlangsung, Pemberian nilai tidak mencapai ketuntasan, dan pemanggilan orang tua siswa. Dapat disimpulkan bahwa *punishment* tidak hanya sebatas memberikan hukuman pada siswa karena suatu kelalaian atau kekeliruan, akan tetapi untuk menumbuhkan ketertiban, kepatuhan siswa (Nur Arsyah, Zakiah, and Sumantri)

Penggunaan metode *reward* dan *punishment* dimanfaatkan sebagai teknik agar mengontrol tingkah laku peserta didik atau menertibkan peserta didik, dengan demikian peserta didik mampu lebih aktif dan disiplin lagi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Luh et al.). Pengelolaan kelas diperlukan untuk menciptakan suasana suka cita atau menyenangkan di lingkungan kelas, dengan mewujudkan keakraban antara guru dan siswa (Habbah and Husna).

Solusi mengatasi hambatan tenaga yang dilakukan oleh guru kelas IV yaitu menggunakan susunan tingkatan balok tidak terlalu tinggi dan luas permukaan balok dibuat sedikit lebar, salah satu caranya dengan menggunakan susunan balok yang fleksibel, akibatnya siswa lebih konsentrasi pada proses belajar dan lebih menekankan pada tujuan pembelajaran. Maka disarankan media Jenga Balok ini diterapkan pada kelas tinggi supaya hasil akhirnya maksimal dan penyediaan media permainan Jenga yang dibutuhkan tidak banyak.

### **Simpulan**

Penggunaan media Jenga Balok sebagai sarana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Jurug terbukti menjadi alat yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa. Dapat terlihat pada siswa yang tertarik dan berpartisipasi aktif ketika pembelajaran berlangsung dan mempermudah memahami materi pembelajaran. Penerapan media Jenga Balok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah efektif mendorong kolaboratif siswa dan mengembangkan keterampilan menulis secara optimal. Penggunaan Jenga Balok dalam pembelajaran menunjukkan siswa belajar dengan interaktif dan menyenangkan. Terdapat beberapa kendala yang menghambat efektivitas penggunaan Jenga Balok di dalam kelas, seperti kurangnya waktu dalam proses pembelajaran dan siswa terlalu asyik merenungkan rencana yang cermat untuk menata balok, akibatnya memakan waktu untuk menyusunnya kembali. Solusi yang dapat dilakukan salah satu diantaranya mengimplementasikan metode *reward* dan *punishment*. Disamping hal tersebut siswa merasa senang dan gembira ketika memperoleh *reward* dari guru mapelnya, sehingga siswa akan berusaha untuk terus-menerus melakukan hal yang benar. Berbanding terbalik siswa akan berusaha menghindari melakukan kesalahan agar terhindar dari *punishment*. Meskipun demikian, Jenga Balok tetap dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kolaboratif aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena atas karunia yang dilimpahkannya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Tidak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada para dosen yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian artikel dan kepada pihak-pihak yang turut mendukung serta memberikan semangat dalam proses penulisan artikel ini.

## Daftar Rujukan

- Afifah, Nur, Otang Kurniawan, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1.1 (2022): 33–42. Web.
- Alpian, Viny Sarah, and Ika Yatri. "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4.4 (2022): 5573–5581. Web.
- Anggi Putri Wahyuni, Audi Reyhan Anjani Purba, and Hamidah Farhani Rangkuti. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak Di MI Al-Hasanah Medan." *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2.2 (2023): 70–79. Web.
- Assyakurrohim, Dimas et al. "Case Study Method in Qualitative Research." *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 3.01 (2022): 1–9. Print.
- Astuti, Nike Tri. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi Ipa Macam-Macam Gaya Dan Pemanfaatannya Kelas Iv Sdn Lenteng Agung 03." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3.1 (2021): 83–95. Web.
- Azizah, Wanda et al. "Pengembangan Media Permainan Smart Jenga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pembina Ampenan Tahun 2022." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2.03 (2022): 435–441. Web.
- Chayani, Apriyani Dwi, and Putri Rachmadyanti. "Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd." *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar* 08.02 (2020): 302–312. Web.
- Dhaniswara, Betharia, and Herri Akhmad. "Penerapan Media Shuo Jenga Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 1 Sumbermanjing Malang." *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra (SELASAR)* 1 (2021): 36–43. Web.
- Febriani, Retno Dwi, and Ulhaq Zuhdi. "Pengembangan Media Kartu Dan Jenga Pada Materi Huruf Kapital Peserta Didik Kelas V Upt Sd Negeri 179 Gresik." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12.5 (2024): n. pag. Print.
- Firdaus, Diana et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi." *Dialektika Pendidikan IPS* 3.2 (2023): 118–127. Print.
- Firmansyah, Asep, and Nahnu Robid Jiwandono. "Kecenderungan Guru Dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning Dan Teacher Centre Learning Dalam Pembelajaran." *Jurnal Guru Indonesia* 2.1 (2022): 33–39. Web.
- Fransisca, Della Putri, Naniek Kusumawati, and Maya Kartika Sari. "Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament Disertai Media Permainan Jenga Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 2 (2020): 157–164. Web.
- Habbah, Eka Sumbulatim Miatu, and Elvira Nathalia Husna. "Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of Pedagogi* 1.2 (2024): 1–8. Web.
- Hafidhoh, Noor. "Penerapan Model Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 6.01 (2021): 50–58. Web.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3.1 (2019): 45–56. Web.
- Luh, Ni et al. "Analisis Pemberian Reward and Punishment Kepada Peserta Didik di SD Inpres 1 Balinggi ( Analisis of Providing Reward and Punishment to Students st SD Inpres 1 Balinggi )." 2.2 (2024): 114–125. Web.
- Marlianti, Evi, Suhardi Marli, and Siti Hadidhah. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Anak Menggunakan Media Audio Pada Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan* 6.3 (2020): 215538. Web.
- Mayasari, Annisa et al. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

- Peserta Didik.” *Jurnal Tahsinia* 2.2 (2021): 173–179. Web.
- Mubin, Minahul, and Sherif Juniar Aryanto. “Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3.03 (2024): 554–559. Web.
- Nur Arsyah, Risma, Linda Zakiah, and M. Syarif Sumantri. “Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09. Volume 09 No. 2 Juni 2024 (2024): 426–439. Web.
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. “Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,.” *Jurnal Basicedu* 5.5 (2020): 3(2), 524–532. Web.
- Pahri, Arnia, Rosdiana, and A. Riawarda. “Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan Dengan Tema ‘Pahlawanku’ Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3.2 (2024): 114–128. Web.
- Pudjastawa, Astrid Wangasagirindra et al. “Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Anak Tuna Rungu-Wicara.” 11.2 (2023): 128–145. Web.
- Putu, Ni et al. “Permainan Tradisional Kancing Gumi Dalam Tinjauan Pendidikan Karakter ( Studi Kualitatif Pada Siswa SDN 1 Buahban , Tabanan Bali ).” 10.March (2020): 63–71. Web.
- Rizal, Agung Asmaul et al. “Implementasi Perencanaan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 4 SD Negeri 01 Cibodas.” *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion* 1.2 (2024): 793–800. Web.
- Rusandi, and Muhammad Rusli. “Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus.” *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 2.1 (2021): 48–60. Web.
- Safrudin, Rizal et al. “Penelitian Kualitatif.” *Journal Of Social Science Research* 3.2 (2023): 1–15. Print.
- Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendracipta, Encep Andriana. “Engembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Sholekhah.” *Jurnal penelitian & Artikel Pendidikan* 15.02 (2023): 213–230. Print.
- Sifaiyah, Khirjan Nahdi, and Mohzana Mohzana. “Pengembangan Bahan Ajar Model Mind Mapping Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SDN 1 Setanggor Selatan.” *Khatulistiwa* 3.1 (2022): 17–32. Web.
- Suci, Ratu et al. “Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya.” 4.2 (2024): 84–89. Print.
- Sugyono, Prof. Dr. *Memahami Penelitian Kualitatif C V. ALFABECT, X. N.p., 2014. Print.*
- Suwarti, Suwanti, Alfi Laila, and Erwin Putera Permana. “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Profesi Pendidikan Dasar* 7.2 (2020): 140–151. Web.
- Syifa, Dina Ainis, and Parastuti. “Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar.” *Journal of Japanese Language Education* 4.1 (2020): 2–12. Print.
- Triyani, Neni, Saeful Romdon, and Mekar Ismayani. “Penerapan Motode Discovery Learning Pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdot.” *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)* 1.5 (2018): 713–720. Print.
- Wahyuningsih, Nofi Tri, Ahmad Syawaluddin, and Muhammad Dahlan. “Penggunaan Media Konkret Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pinisi Journal PGSD* 1.November (2021): 809–820. Web.