

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART JENGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUATAN IPS KELAS V SD

Taofik¹, Nidya Chandra Muji Utami², Indah Wardatussa'idah³, Anggit Aruwiyantoko⁴, Indah Maulida Savon⁵, Laila Aska Fuadiyah⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

taofik@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce learning media in the form of smart jenga for social studies content for grade V elementary school. This type of research is research and development with ADDIE development design consisting of 5 stages, namely: analyze, design, develop, implement, and evaluate. Smart jenga consists of wooden blocks, question cards, point cards and guidebooks. The results of research and development are categorized as feasible according to material experts with a score of 90, media experts with a score of 98.5 and language experts with a score of 98. The results of user trials involving 21 respondents with an average score of 81.15. The final conclusion of this study is that smart jenga media is feasible to be used in learning.

Keywords: *learning media, smart jenga*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa smart jenga muatan IPS Kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Smart jenga terdiri dari balok kayu, kartu soal, kartu poin dan buku panduan. Hasil penelitian dan pengembangan dikategorikan layak menurut ahli materi dengan skor 90, ahli media dengan skor 98,5 dan ahli bahasa dengan skor 98. Hasil dari uji coba pengguna melibatkan 21 responden dengan rerata skor 81,15. Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah media *smart jenga* yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, smart jenga

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengacu pada kegiatan siswa belajar aktif sehingga menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Pembelajaran abad 21 berorientasi pada pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam). Pembelajaran mendalam adalah

suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan menempatkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memahami makna dan keterkaitan materi, konsep secara utuh dan menyeluruh. Penerapan pembelajaran mendalam bagi siswa bukan sekedar menghafal materi tetapi terlibat secara aktif dalam memperoleh pengalaman belajar.

Pendekatan pembelajaran mendalam menurut Mustaghfirin, U. A., & Zaman, B. (2025:77) memiliki tiga unsur yaitu *mindfull* (berkesadaran), *meaningfull* (bermakna) dan *joyfull* (menyenangkan). Konsep *mindfull* berarti siswa dan guru hadir sepenuhnya dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fokus, perhatian dan kesadaran perasaan terhadap apa yang sedang dipelajari. Konsep *meaningfull* menekankan pada proses menghubungkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang dimiliki siswa sehingga makna dari pembelajaran benar-benar dirasakan oleh siswa. Makna pembelajaran diharapkan dapat dirasakan siswa dalam jangka panjang. Konsep *joyfull* yaitu pembelajaran yang mengupayakan suasana ceria, riang,

gembira dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar tanpa ada perasaan tertekan.

Pembelajaran IPS menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) adalah studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Ilmu-ilmu sosial terdiri dari antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, ilmu politik, psikologi, dan sosiologi. Ilmu sosial disederhanakan disesuaikan dengan dengan tujuan pembelajaran dan tingkatan pendidikan (Zainuddin dkk, 2022:21).

Pembelajaran IPS di Indonesia dibelajarkan dari tingkat sekolah dasar (SD) melalui pendekatan terpadu dengan menghilangkan sekat-sekat perbedaan dari masing-masing cabang ilmu sosial. Penghilangan sekat-sekat dimaksukan untuk membuat siswa memahami materi secara holistik atau menyeluruh. Pembelajaran IPS dalam lingkungan kelas dapat pula menggunakan pendekatan pembelajaran *deep learning*, salah satunya *joyfull learning*. Kegiatan *joyfull learning* dapat diterapkan dengan dengan mengintegrasikan media permainan ke dalam pembelajaran.

Penerapan pembelajaran menyenangkan adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan (Sufiani dan Marzuki, 2021:125). Pembelajaran menyenangkan ditandai dengan adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, perasaan nyaman dan senang serta siswa dapat berkolaborasi dengan siswa yang lain.

Kondisi pembelajaran IPS yang terjadi di lapangan tidak sepenuhnya dibelajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam. Hal ini diindikasikan dengan siswa belum terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru. Banyak konsep IPS seperti sejarah, geografi dan ekonomi bersifat abstrak dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ketersediaan media pembelajaran IPS juga masih terbatas seperti gambar, video, permainan edukatif, atau alat peraga sehingga siswa merasa jemu dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Studi awal mengenai kebutuhan media pembelajaran IPS dilakukan

dengan wawancara kepada guru kelas dan siswa. Langkah awal dalam perencanaan pengembangan media bertujuan untuk mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh siswa, guru, dan dukungan lingkungan belajar agar proses pembelajaran menjadi efektif dan relevan. Siswa menginginkan media yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan mengurangi rasa bosan selama kegiatan pembelajaran.

Media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi di lapangan. Inovasi yang dilaksanakan yaitu mengembangkan media permainan yang dapat mengatasi permasalahan kejemuhan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu jenga dengan berbantuan *flashcard*. Jenga adalah sebuah permainan ketangkasan dengan dengan menyusun balok-balok kayu kecil secara vertikal menjadi menara. Media permainan Jenga merupakan jenis media serba neka yang masuk ke dalam kategori media tiga dimensi (Fitriyah dkk, 2024:158). Definisi *Flashcard* menurut Rahman dkk (2021:100) adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar. *Flashcard* pada pengembangan ini adalah kumpulan pertanyaan dengan

kombinasi warna sesuai dengan warna balok jenga disesuaikan dengan warna dari *flashcard*.

Media permainan jenga yang dilengkapi dengan *flashcard* memiliki manfaat manfaat yaitu membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan (*joyfull learning*) dikarenakan setiap balok diberi pertanyaan IPS, kosakata, atau tugas ringan. Permainan *smart jenga* dilakukan dalam berkelompok sehingga terdapat keterampilan sosial siswa dapat berkembang seperti keterampilan kerjasama dan keterampilan berkomunikasi.

Penelitian terdahulu yang melatari pengembangan media pembelajaran jenga berbantuan *flashcard* yaitu penelitian Astuti, N. T (2021) yang mengembangkan jenga edukasi yang terdiri 36 balok yang akan diberi warna menggunakan cat kayu, 1 dadu, dan panduan permainan. Kartu aktivitas berisikan aktivitas proses pembelajaran dalam mendapatkan produk atau materi macam-macam gaya dan pemanfaatannya melalui instruksi gambar dan tulisan. Balok jenga berfungsi sebagai penentu dalam melaksanakan instruksi yang

terdapat pada kartu yang diambil oleh pemenang.

Penelitian Wahyuni (2024) yang mengembangkan jenga chemistry pada materi unsur kimia logam golongan I dan II A. Produk yang dikembangkan terbuat dari bahan kayu waru dengan ukuran 6x2x2 cm yang terdiri dari tiga puluh potong balok jenga yang di setiap sisinya terdapat stiker bertuliskan nomor, simbol, pertanyaan dan barcode yang berisi materi tentang unsur kimia logam golongan I dan HA.

Penyempurnaan dari pengembangan permainan jenga edukasi yaitu balok jenga terdapat 4 warna yang merupakan cabang dari ilmu sosial yaitu warna merah untuk pertanyaan karakteristik sosiologi, warna kuning untuk pertanyaan karakteristik sejarah, warna biru pertanyaan karakteristik untuk geografi dan warna hijau untuk pertanyaan karakteristik ekonomi. Karakteristik dari masing-masing pertanyaan tersebut mengacu pada pembelajaran kontekstual dan kearifan lokal dari Kabupaten Magelang.

Atas dasar latar belakang tersebut, maka dirancang penelitian dan pengembangan untuk bertujuan

mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran smart jenga berbantuan flash dengan materi IPS Kearifan Lokal Kabupaten Magelang. Diharapkan media pembelajaran ini dapat mengurangi rasa jemu dalam kegiatan pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan yang berarti menciptakan inovasi atau solusi dari suatu permasalahan. Permasalahan yang terjadi adalah keterbatasan media pembelajaran IPS kelas V SD.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam pembuatan media yaitu model ADDIE (Rustandi, 2021:58) yang terdiri dari lima tahapan: *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Model ADDIE dipilih sesuai dengan karakteristik pengembangan media pembelajaran berupa media permainan.

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa wawancara,

observasi, dokumentasi dan kuisioner. Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran IPS, kendala yang dihadapi oleh guru, serta peluang dan daya dukung sekolah dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari teknik wawancara diperkuat dengan observasi dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas V SD. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kelengkapan guru mengajar seperti modul ajar, materi ajar dan media pembelajaran serta proses kegiatan pembelajaran. Teknik kuisioner digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media serta respon pada kegiatan uji coba pengguna. Uji coba pengguna melibatkan melibatkan 21 peserta didik di SD N Tegalrejo Magelang.

Data kuisioner uji kelayakan media oleh ahli dan uji coba pengguna dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Hasil kuisioner} = \frac{\text{Skor angket}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Skor akhir uji coba pengguna berupa rata-rata dari semua responden. Skor akhir uji coba pengguna diperoleh dengan perhitungan sebagai berikut:

Hasil quisioner ujicoba=

$$= \frac{(R_1+R_2+R_3+\dots)}{NR} \times 100$$

dengan:

R= skor responden 1, 2, 3, dst

NR= jumlah seluruh responden

Skor dari masing-masing uji kelayakan dan uji coba pengguna dikonsultasikan dengan tabel sebagai standar kelayakan. Media pembelajaran dinyatakan layak dengan skor $81 \leq x$ dan berkategori Sangat Baik Sekali. Adapun kategori skor kelayakan sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Skor

Kategori	Rentang Skor
Sangat Baik Sekali	81-100
Baik Sekali	61-80
Baik	41-60
Kurang	21-40
Tidak baik	0-20

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan bahan ajar dilakukan mengacu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi).

1. Analyze (analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mendalami permasalahan pembelajaran IPS yang dialami

peserta didik di sekolah. Kegiatan analisis dilakukan dengan wawancara kepada guru dan siswa. Pada tahap ini ditemukan data bahwa belum tersedia proses pembelajaran sudah bersifat berpusat pada siswa, seperti menonton video pembelajaran dan menyimak PPT. Namun belum sepenuhnya dapat mengaktifkan semua siswa. Hasil observasi kegiatan pembelajaran diperoleh informasi bahwa pembelajaran sudah menggunakan pengintegrasian TPACK dan kegiatan kolaborasi seperti diskusi kelompok.

Melalui tahap analisis, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan semua siswa, media tersebut praktis digunakan dan bisa bertahan lama.

2. Design (desain)

Setelah mendapatkan pokok permasalahan dalam pembelajaran IPS, kegiatan selanjutnya yaitu perancangan pengembangan. Tahap ini bertujuan merencanakan pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran bersifat operasional artinya media bisa digunakan kapan saja oleh guru dan siswa baik melalui pengawasan maupun tidak pengawasan. Media

- yang akan dikembangkan yaitu *smart jenga*. *Smart jenga* terdiri dari balok, kartu soal, kartu skor dan buku panduan.
- a. Bahan yang dibutuhkan dalam membuat jenga yaitu 60 balok kayu yang berukuran 2,5x1x7,5cm. Balok kayu tersebut dikelompokkan menjadi 4 bagian yang terdiri 15 balok untuk setiap kelompok. Kelompok balok pertama diberikan warna merah, kelompok balok kedua diberikan warna biru, kelompok balok ketiga diberikan warna kuning dan kelompok balok keempat diberikan warna hijau.
- b. Desain dari *flashcard* atau kartu soal juga mengacu pada warna balok jenga yaitu terdapat warna merah, warna biru, warna kuning dan warna hijau. warna merah untuk pertanyaan karakteristik sosiologi, warna kuning untuk pertanyaan karakteristik sejarah, warna biru pertanyaan karakteristik untuk geografi dan warna hijau untuk pertanyaan karakteristik ekonomi. Setiap kelompok warna terdapat 30 soal.
- c. Kartu Poin adalah kartu berisi skor yang digunakan untuk memberikan hadiah bagi peserta. Satu kartu poin memiliki skor 5. Peserta akan mendapatkan skor 5 jika bisa menjawab dengan tepat sedangkan jika menjawab salah tidak mendapatkan skor.
- d. Buku Panduan berisi panduan untuk memudahkan proses permainan. Buku panduan berisi langkah-langkah permainan serta kunci jawaban.
- e. Nama dari media permainan ini adalah *smart jenga* yang mengacu pada jenga dengan kondisi jenga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. *Develop* (pengembangan)
- Tahap develop atau pengembangan adalah menghasilkan media pembelajaran *Smart Jenga* konkret. Balok kayu diperoleh dengan memesan pengrajin kayu sesuai dengan ukuran. Balok kayu kemudian diwarnai sesuai dengan ketentuan. *Flashcard*, kartu poin dan buku panduan dirancang menggunakan *softwere canva* kemudian dicetak.
- Rancangan media dibuat menjadi kongkrit seperti di bawah ini:



Gambar 1. Satu set media pembelajaran *Smart Jenga*

Langkah selanjutnya yaitu penilaian ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi ahli. Penilaian ahli terdiri dari ahli materi, penilaian ahli media dan penilaian ahli bahasa. Hasil dari penilaian ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi

Validator	Skor	Kategori
Ahli Materi	90	Sangat Baik Sekali
Ahli Bahasa	98	Sangat Baik Sekali
Ahli Media	98,5	Sangat Baik Sekali

Hasil dari validasi ahli mendapatkan skor di atas 80 yang berarti sangat baik sekali sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya. Tahap berikutnya adalah implementasi.

4. *Implement* (implementasi)

Uji coba produk dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran *smart jenga* untuk mengetahui respon pengguna dalam pembelajaran di kelas. Uji coba melibatkan 21 peserta didik kelas V SDN Tegalrejo Magelang.

Uji coba diawali dengan membentuk siswa menjadi 5 kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Siswa menyimak tata cara permainan *smart jenga* kemudian siswa mempraktikkan sendiri.



Gambar 2. Uji Coba Media Pembelajaran Smart Jenga

Adapun hasil dari implementasi/uji coba produk mendapatkan skor 81,15. Skor tersebut lebih dari 80 sehingga dapat dikategorikan sangat baik sekali.

5. *Evaluate* (evaluasi).

Tahap evaluasi melihat secara keseluruhan dari proses analisis kebutuhan, perancangan, realisasi dan uji coba. Hasil dari evaluasi yaitu media layak sesuai dengan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli

bahasa. Media pembelajaran juga mendapatkan respon positif oleh pengguna. Akhir dari proses pengembangan yaitu media layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS serta dapat digunakan secara luas oleh pengguna lain dengan memiliki karakteristik yang sama.

Pembahasan

Peranan guru sangat sentral dalam proses pendidikan. Hal ini dikarenakan guru bukan sebagai memberikan ilmu pengetahuan tetapi bagaimana melibatkan siswa turut dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Perencanaan merupakan salah satu syarat mutlak bagi setiap kegiatan pengelolaan dalam suatu pembelajaran (Ahmadi & Hadi, 2023:52). Pada tahap merancang pembelajaran, seorang guru membuat skenario pembelajaran, menggabungkan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan media pembelajaran.

Kegiatan pelibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sejalan dengan pembelajaran mendalam. Pembelajaran mendalam bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam

menciptakan, menerapkan, dan menggunakan pengetahuan secara bermakna di dunia nyata (Rahayu dkk, 2025:10)

Salah satu elemen dalam pembelajaran mendalam yaitu pembelajaran menyenangkan. Penekanan pembelajaran menyenangkan menurut Rahmawati (2022:173) pada proses belajar yang dirancang agar siswa nyaman, gembira, dan termotivasi, sehingga mereka terlibat aktif dan merasa belajar bukan sebagai beban, melainkan pengalaman yang menyenangkan.

Seorang guru dapat memanfaat media permainan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan menurut Jhonson, et.al (Setiyorini dan Abdullah, 2013:3) adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Salah satu media permainan yang dapat digunakan yaitu permainan yang bernama *Smart Jenga*.

Smart Jenga adalah media permainan edukatif hasil modifikasi dari permainan jenga (menyusun balok kayu) yang diberi tantangan/pertanyaan edukatif pada setiap balok. Tujuannya agar siswa

bisa belajar sambil bermain dengan cara seru dan interaktif.

Proses pengembangan media permainan dilaksanakan secara runut sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari yang merupakan *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Kegiatan awal pengembangan yaitu melalukan analisis kebutuhan dari pengguna terhadap proses pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu menciptakan solusi berupa media permainan. Kegiatan desain dari media pembelajaran serta masukan dari ahli. Uji coba digunakan untuk mendapatkan respon pengguna serta hasil akhir yaitu evaluasi untuk melihat proses keseluruhan.

Produk yang siap digunakan berupa media pembelajaran *smart jenga*. *Smart jenga* dilengkapi dengan balok berwarna, kartu soal, kartu poin dan buku panduan. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran *smart jenga* dinyatakan layak dan dapat digunakan setelah mendapatkan penilaian dari ahli materi, bahasa dan media serta uji

coba pengguna. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara luas oleh guru dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berupa *smart jenga* dikembangkan dengan tujuan untuk menyelesaikan keterbatasan media pembelajaran dalam rangka menciptakan pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan merupakan salah satu komponen dalam pendekatan pembelajaran mendalam.

Media pembelajaran *smart jenga* dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan skor diatas 80 dengan kategori sangat baik sekali. Uji coba melibatkan 21 siswa SD memperoleh rata2 skor 81,15.

Media pembelajaran *smart jenga* dapat digunakan secara luas apabila peserta didik dan memiliki karakteristik yang sama. Media *smart jenga* dapat pula dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A., & Hadi, S. . (2023). Upaya Peningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Persiapan

- Mengajar Guru. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(01), 50–58.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.409>
- Astuti, N. T. (2021). 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), 83-95.
- Fitriyah, N. A., Fransisca, Y., Sulistiyo, E., & Anifah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Jenga Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(02), 157–164.
<https://doi.org/10.26740/jte.v13n02.p157-164>
- Mustaghfirin, U. A., & Zaman, B. (2025). Tinjauan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Kemdikdasmen Perspektif Pendidikan Islam. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(1), 75-85.
<https://doi.org/10.53621/jider.v5i1.476>
- Rahayu, C., Setiani, W. R., Yulindra, D., & Azzahra, L. (2025). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 13(1), 9-25.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat Bahasa arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Rahmawati, E. (2021). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171-178.
<https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57-60.
- Setiyorini, I., dan Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. JPGSD, Vol. 01, No. 02.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121-141.
- Wahyuni, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Chemistry Pada Materi Kimia

*Unsur Logam Golongan I Dan
Iia (Doctoral dissertation, UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta).*

Zainuddin, Z., Agustang, A., & Laman,
I. (2022). Kajian Ilmu
Pengetahuan Sosial Dan Ilmu
Sosial Sebagai Bahan Materi
IPS Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal
Pendidikan Dasar Dan
Keguruan*, 7(2), 20-25.
<https://doi.org/10.47435/jpdk.v7i2.1122>