



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Media Game "SPOK Ninja" berbasis Scratch untuk Pembelajaran Unsur Kalimat (S-P-O-K): Bagaimana Desain dan Persepsi Siswa?

Siti Musdalifah¹, Cahyo Hasanudin²,

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia, IKIP PGRI Bojonegoro
Indonesia

sitimusdalifah5457@gmail.com

abstrak—Siswa merupakan peserta didik yang sedang berada dalam proses perkembangan intelektual, emosional, dan sosial. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami desain dan persepsi siswa terhadap media pembelajaran *Scratch*. Metode pada penelitian ini berupa penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, teknik pengumpulan data menggunakan angket, teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik, serta teknik validasi menggunakan triangulasi sumber. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa desain media yang digunakan mencakup 1) Kemudahan Penggunaan, 2) Keterlibatan dan Motivasi, 3) Kognitif(pemahaman materi), 4) Tampilan dan kualitas media, 5) Manfaat pembelajaran. Sementara itu, persepsi siswa terhadap media pembelajaran *Scratch* yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15. Hasil persepsi siswa mengindikasikan bahwa mayoritas responden menyatakan sangat setuju.

Kata kunci—Siswa, Scratch, Unsur Kalimat

Abstract—Students are learners who are undergoing intellectual, emotional, and social development. The purpose of this study is to understand the design and students' perceptions of Scratch learning media. The method used in this study is qualitative research with an exploratory approach, data collection techniques using questionnaires, data analysis techniques using thematic analysis, and validation techniques using source triangulation. Based on the results of the study, it can be seen that the design of the media used includes 1) Ease of Use, 2) Engagement and Motivation, 3) Cognitive (understanding of material), 4) Appearance and quality of media, 5) Learning benefits. Meanwhile, students' perceptions of the Scratch learning media showed that 75 respondents strongly agreed and 15 respondents strongly disagreed. The results of the students' perceptions indicate that the majority of respondents strongly agreed.

Keywords— Students, Scratch, Sentence Elements

PENDAHULUAN

Siswa merupakan peserta didik yang sedang berada dalam proses perkembangan intelektual, emosional, dan sosial (Sundari, 2017). Dalam pembelajaran siswa tidak sekedar menerima informasi tetapi juga berperan aktif dalam berpikir, menemukan konsep, dan menerapkan hasil belajarnya (Pramana dkk., 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang mampu memotivasi, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Siregar (2022) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu

meningkatkan minat belajar dan memperkuat pemahaman siswa, terutama pada materi yang memerlukan analisis mendalam.

Salah satu aspek penting dalam memahami karakteristik tersebut adalah mengenali gaya belajar yang dimiliki setiap siswa. Gaya belajar merupakan cara atau metode yang digunakan setiap individu untuk memperoleh dan memahami pelajaran serta informasi dari lingkungan sekitarnya (Alhafiz, 2022). Adapun menurut Chetty dalam Cahya (2023) menyatakan bahwa terdapat tiga jenis gaya belajar utama siswa yaitu visual, auditori, dan kinestik. Sejalan dengan hal itu siswa juga harus mampu berfikir kreatif. Siregar dkk., (2020) berpendapat mengenai kemampuan berpikir kreatif merupakan kecakapan mengolah informasi untuk menghasilkan gagasan baru serta menemukan berbagai alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah.

Salah satu materi dalam pelajaran bahasa Indonesia yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah unsur kalimat. Unsur kalimat adalah bagian penyusun kalimat yang memiliki peran tertentu sehingga maknanya menjadi jelas dan utuh (Verawati, 2024). Unsur tersebut meliputi pola (SPOK) yang terdiri atas subjek, predikat, objek, dan keterangan (Setiawan dkk., 2024). Subjek merupakan orang atau pelaku yang melakukan suatu kegiatan tertentu (Sidiq, 2020). Hal tersebut biasanya disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Simbolon dkk., 2024). Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Salah satu media yang relevan digunakan adalah *Scratch*, yaitu *platform* berbasis web yang dirancang untuk membantu anak-anak memahami konsep dasar pemrograman (Ummi, 2024). *Scratch* merupakan bahasa pemrograman visual yang fleksibel dan dapat dimanfaatkan untuk membuat game pembelajaran yang interaktif (Puteri, 2024). Menurut Rozady (2021) *Scratch* memungkinkan pembelajaran dilakukan secara daring melalui sarana internet. Sementara itu, Ikhwan (2024) menjelaskan bahwa *Scratch* dibuat untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa melalui kegiatan *game-based learning*.

Banyak penelitian menyebutkan bahwa *Scratch* memberikan berbagai manfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Putri dkk., 2025). Selain itu, *Scratch* membantu pengguna dalam memahami konsep dasar pemrograman serta menyalurkan ide-ide kreatif secara visual (Rio dkk., 2024). Melalui *Scratch*, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan karena prosesnya menggabungkan kegiatan bermain dan berpikir (Anis dkk., 2023). Keunggulan lain dari *Scratch* adalah tampilannya yang sederhana dengan sistem blok kode yang mudah dipahami (Oktaviana dkk., 2025), serta sifatnya yang gratis dan terbuka untuk umum sehingga mudah diakses oleh siapa pun (Sholikhah, 2025).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran *SPOK Ninja* berbasis *Scratch* yang dirancang untuk membantu siswa memahami unsur kalimat (*SPOK*) dengan pendekatan yang menarik dan interaktif. Melalui game ini, siswa dapat berlatih mengenali fungsi unsur kalimat sambil bermain dan berkompetisi dengan cara yang edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana desain game *SPOK Ninja* dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media berbasis *Scratch* tersebut di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Penelitian ini dipilih karena penelitian ini berupaya menelusuri secara mendalam tahapan pengembangan media pembelajaran *SPOK Ninja* berbasis *Scratch* serta menggali bagaimana pandangan siswa terhadap penggunaannya dalam memahami unsur kalimat. Penelitian ini tidak bertujuan membandingkan hasil, menguji hipotesis, ataupun satu kasus secara mendalam, melainkan mengeksplorasi pengalaman siswa serta efektivitas media tersebut menyeluruh selama proses pembelajaran. Penelitian eksplorasi merupakan jenis penelitian yang bertujuan menelusuri atau menggambarkan suatu fenomena ketika peneliti belum memiliki gambaran jelas atau kerangka penjelasan yang pasti mengenai hal yang sedang diteliti (Mudjiyanto, 2018). Tujuan dari penelitian eksplorasi ini adalah berusaha mengenali masalah, memperoleh informasi dasar, serta menemukan pola atau gagasan kunci yang dapat digunakan sebagai landasan dalam menyusun pertanyaan penelitian atau hipotesis pada tahap penelitian selanjutnya (Fikriyani, 2021).

Partisipan di dalam penelitian ini adalah siswa kelas II sekolah dasar dengan jumlah 15 orang. Siswa pada jenjang tersebut dipilih karena mereka sedang berada pada fase penting dalam mempelajari struktur dasar kalimat, khususnya pengenalan unsur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (*SPOK*). Dalam proses belajar, digunakan metode *SPOK Ninja* berbasis *Scratch*, yakni pendekatan yang memadukan latihan pengenalan unsur kalimat dengan media digital interaktif. Melalui fitur visual, animasi, serta aktivitas menyusun elemen kalimat dalam *Scratch*, siswa dapat memahami struktur kalimat dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan mudah diikuti. Dengan melibatkan siswa sebagai pengguna utama, penelitian ini berupaya mengetahui bagaimana pandangan mereka terhadap metode *SPOK Ninja* berbasis *Scratch*, menilai efektivitasnya dalam membantu pemahaman *SPOK*, serta melihat apakah penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali dan menyusun kalimat pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	1. Game <i>SPOK Ninja</i> mudah dimainkan dan dipahami.					
	2. Tampilan dan instruksi dalam game jelas dan mudah diikuti.					

	3. Saya mudah memahami cara memainkan <i>SPOK Ninja</i> untuk belajar unsur kalimat.					
Keterlibatan dan Motivasi	4. Bermain <i>SPOK Ninja</i> membuat saya lebih bersemangat belajar.					
	5. Saya merasa senang belajar unsur kalimat menggunakan game ini.					
	6. Saya ingin belajar lagi menggunakan <i>SPOK Ninja</i> .					
Kognitif (Pemahaman Materi)	7. <i>SPOK Ninja</i> membantu saya memahami unsur kalimat (S-P-O-K).					
	8. Setelah bermain <i>SPOK Ninja</i> , saya lebih mudah mengenali unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan.					
	9. Contoh kalimat dalam game membantu saya memahami materi.					
Tampilan dan Kualitas Media	10. . Tampilan game menarik dan berwarna dengan desain yang menyenangkan.					
	11. Ukuran teks dan elemen visual mudah dibaca dan dilihat.					
	12. Game terlihat rapi, seru, dan menyenangkan dimainkan saat belajar.					

Manfaat Pembelajaran	13. <i>SPOK Ninja</i> membantu saya memahami unsur kalimat dengan cara menyenangkan.					
	14. Saya lebih mudah menjawab soal tentang unsur kalimat setelah belajar dengan game ini.					
	15. Game <i>SPOK Ninja</i> membuat saya lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia.					

Keterangan (Sangat Tidak Setuju=1, Tidak Setuju=2, Netral=3, Setuju=4, Sangat Setuju=5). (Dikembangkan oleh peneliti).

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik (*Thematic Analysis*). Teknik analisis tematik ini diadaptasi dari model Braun dan Charke (2006). Adapun enam langkah yang digunakan dalam menerapkan teknik analisis tematik yaitu familiarisasi data, coding awal, identifikasi tema, peninjauan tema, penamaan tema, penulisan naratif (Winarko, 2023). Familiarisasi data adalah membaca serta meneliti seluruh informasi secara utuh meliputi transkrip wawancara, catatan observasi, dan berbagai dokumen pendukung lainnya (Sitasari, 2022). Koding awal dilakukan dengan memberi tanda pada bagian data yang dianggap penting dan berkaitan dengan fokus penelitian (Adelliani, dkk., 2023).

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan pembacaan menyeluruh terhadap seluruh jawaban siswa untuk memperoleh gambaran umum mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan media *SPOK Ninja* berbasis *Scratch*. Setelah memahami isi data, peneliti mulai menyeleksi informasi penting dengan memberi tanda dan kode pada bagian yang berkaitan. Kode-kode tersebut kemudian disusun ke dalam kelompok tema awal yang menunjukkan adanya pola atau kesamaan makna. Tema-tema tersebut selanjutnya dianalisis ulang untuk memastikan keterhubungan, ketepatan, dan konsistensinya. Setiap tema di beri label dan definisi yang sesuai dengan konteks penelitian. Kemudian peneliti merumuskan hasil analisis dengan menghubungkan temuan yang telah diperoleh dengan rancangan penelitian serta persepsi siswa terhadap penggunaan media *SPOK Ninja* berbasis *Scratch* dalam pembelajaran.

Teknik validasi data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah penggunaan berbagai metode secara bersamaan oleh peneliti ketika melaksanakan penelitian, baik dalam proses pengumpulan maupun analisis data (Nurfajriani dkk., 2024). Dalam penelitian ini, triangulasi sumber diterapkan dengan mengaitkan hasil angket persepsi siswa dengan informasi tambahan berupa kritik dan saran yang ditulis oleh responden pada bagian akhir angket. Tanggapan tersebut digunakan untuk menilai kejelasan, relevansi, serta

efektivitas media *SPOK Ninja* berbasis *Scratch* berdasarkan pengalaman langsung para siswa. Dengan pendekatan ini temuan penelitian tidak hanya didasarkan pada skor penilaian, tetapi juga diperkuat dengan pendapat terbuka yang memberikan gambaran lebih mendalam mengenai pandangan siswa terhadap media pembelajaran *SPOK Ninja* berbasis *Scratch* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain media game *SPOK Ninja*

Tampilan awal game *SPOK Ninja* dirancang dengan latar menyerupai papan kayu yang menampilkan judul permainan secara jelas di bagian tengah layar. Pada halaman utama tersedia tombol "*Mulai*" sebagai akses utama untuk memasuki permainan. Selain itu, terdapat indikator waktu (*timer*) di sudut kiri bawah serta ikon *Tips!* di sudut kanan bawah yang berfungsi membantu pemain memahami alur permainan. Desain ini dibuat sederhana dan intuitif agar pengguna, baik guru maupun siswa, dapat langsung memahami cara memulai permainan tanpa kesulitan. Dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1. Game *SPOK Ninja*



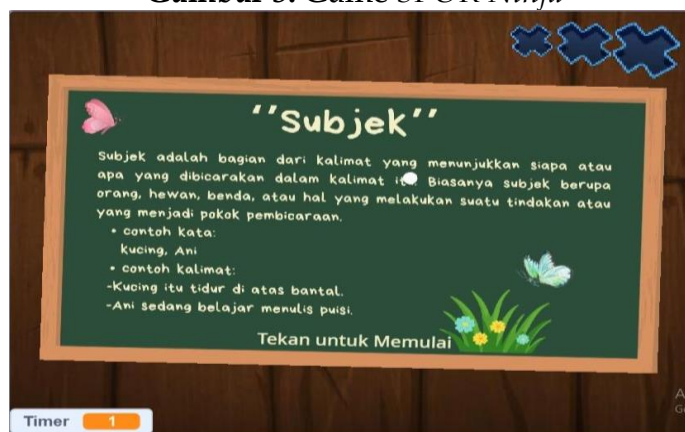
Media game *SPOK Ninja* juga menyediakan pilihan materi berupa tombol interaktif yang terdiri atas Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan. Setiap tombol mengarahkan pengguna pada penjelasan singkat mengenai unsur kalimat yang dipilih. Fitur ini berfungsi sebagai pengantar konseptual sebelum pemain memasuki tahap permainan, sehingga pemahaman dasar terkait materi S-P-O-K dapat diperoleh terlebih dahulu. Dengan demikian, game tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga mengintegrasikan unsur pembelajaran secara terstruktur. Dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2. Game *SPOK Ninja*



Setelah memilih salah satu unsur kalimat, *game* menampilkan materi berupa pemaparan ringkas disertai contoh kalimat yang relevan. Penyajian materi dilakukan secara singkat dan kontekstual untuk membantu pemain memahami fungsi setiap unsur kalimat sebelum mengaplikasikannya dalam permainan. Penyajian ini menunjukkan bahwa *game SPOK Ninja* dirancang sebagai media pembelajaran yang memadukan penjelasan teori dan praktik secara bertahap. Dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3. Game *SPOK Ninja*

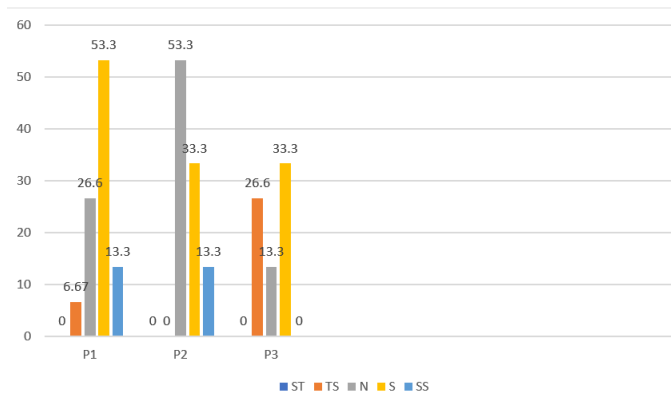


2. Persepsi siswa terhadap media Game SPOK Ninja terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Kemudahan Penggunaan

Persepsi siswa pada aspek desain dan tampilan media SPOK ninja untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 17,7%, menjawab setuju sebanyak 40%, menjawab netral sebanyak 31,1%, menjawab tidak setuju sebanyak 11,1%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

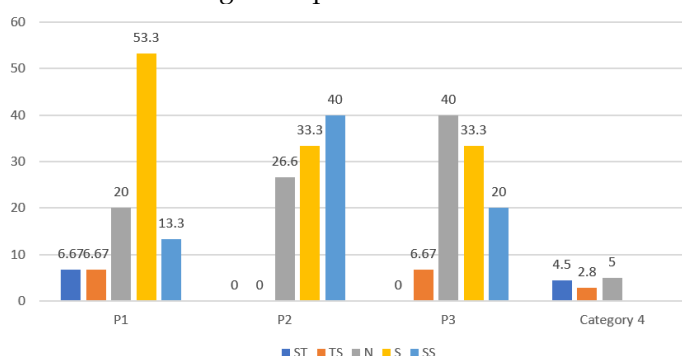
Gambar 4. Diagram aspek kemudahan penggunaan



2. Keterlibatan dan Motivasi

Persepsi siswa pada aspek desain dan tampilan media SPOK ninja untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 24,4%, menjawab setuju sebanyak 40%, menjawab netral sebanyak 28,8 %, menjawab tidak setuju sebanyak 4,4%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2,2%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

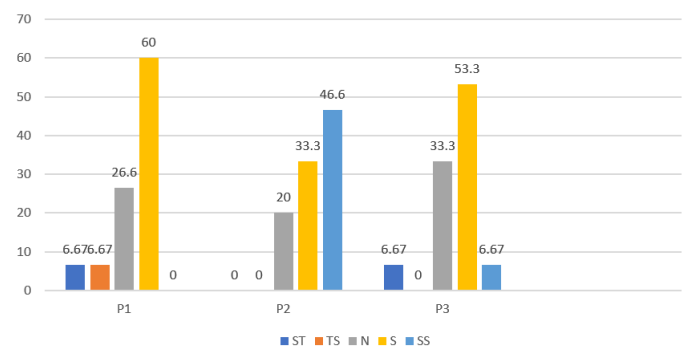
Gambar 5. Diagram aspek keterlibatan dan motivasi



3. Kognitif (Pemahaman Materi)

Persepsi siswa pada aspek desain dan tampilan media SPOK ninja untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 17,7 %, menjawab setuju sebanyak 48,8%, menjawab netral sebanyak 26,6%, menjawab tidak setuju sebanyak 2,2%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 4,4%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

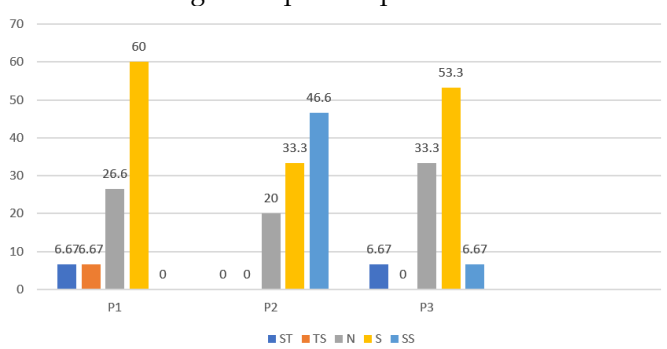
Gambar 6. Diagram aspek kognitif



4. Tampilan dan Kualitas Media

Persepsi siswa pada aspek desain dan tampilan media SPOK ninja untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 28,8%, menjawab setuju sebanyak 37,7%, menjawab netral sebanyak 22,2%, menjawab tidak setuju sebanyak 4,4%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 6,6%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

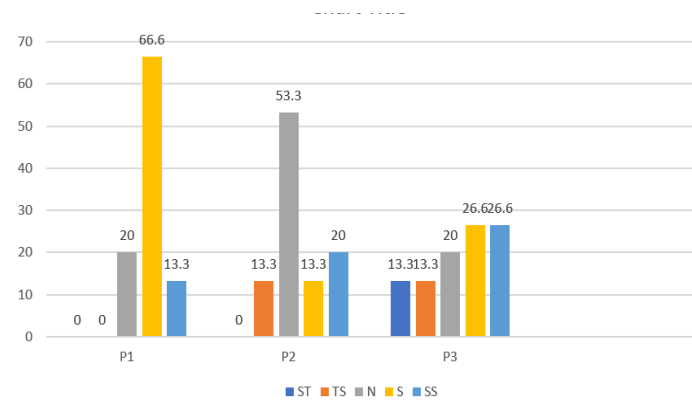
Gambar 7. Diagram aspek tampilan dan kualitas media



5. Manfaat Pembelajaran

Persepsi siswa pada aspek desain dan tampilan media SPOK ninja untuk pembelajaran bahasa Indonesia dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 20%, menjawab setuju sebanyak 35,5%, menjawab netral sebanyak 31,1%, menjawab tidak setuju sebanyak 8,8%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 4,4%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Gambar 8. Diagram aspek manfaat pembelajaran



Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media *Scratch* untuk mengenal dan menghafal jenis kata sebanyak 75 sedangkan siswa yang memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media *Scratch* untuk mengenal dan menghafal jenis kata sebanyak 15. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana desain serta persepsi siswa terhadap media *Scratch* tersebut.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media *Scratch* untuk mengenal dan menghafal jenis kata memuat 1) Kemudahan penggunaan, 2) Keterlibatan dan motivasi, 3) Kognitif (pemahaman materi), 4) Tampilan dan kualitas media, 5) Manfaat pembelajaran sedangkan persepsi siswa terhadap media *Scratch* untuk mengenal dan menghafal jenis kata yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15.

REFERENSI

- Alhafiz, N. (2022). Analisis profil gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1913-1922. <https://bajangjournal.com/index.php/I-ABDI/article/view/946>.
- Anis, Y. Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan game sederhana perancangan game sederhana menggunakan scratch programming sebagai media pembelajaran visual bagi anak usia dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320-327. <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/769>.
- Cahya, M. D., Pamungkas, Y., & Faiqoh, E. N. (2023). Analisis Karakteristik Siswa sebagai Dasar Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Peningkatan Kolaborasi Siswa. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 8(1).doi:<https://doi.org/10.32528/bioma.v8i1.372>. <https://publicajournal.com/index.php/azkia/article/view/27>.

- Ikhwan, M. K. (2024). Lembar Persempengembangan Game Edukasi Keterampilan Membaca Untuk Siswa Tk Islam Ceria Hidayatullah Menggunakan Program Visual Scratch. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 1(2), 36-50. <http://journal.stmiki.ac.id/index.php/jikti/article/view/1079>.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7892>.
- Oktaviana, S. A. Z., & Ratnaningrum, I. (2025). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(2), 629-645. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4484>.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi teori belajar konstruktivisme dengan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487-493.
- Puteri, S. N., Oman, F., & Siti, A. (2024). Pemanfaatan Media Scratch untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematis Siswa SD. *Jurnal Sekolah*, 8(3). <https://pdfs.semanticscholar.org/c506/24e37b60a453f49f0dfd67c2921543da6fe1.pdf>
- Putri, T. H., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Scratch Pada Mata Pelajaran Informatika. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 4(1), 117-134. <https://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect/article/view/1395>.
- Rio, R., Fadli, M., & Abdiansyah, A. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa SMP Kota Lubuklinggau. *Madaniya*, 5(4), 2319-2327. <https://www.madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1036>.
- Rozady, M. P., & KOTEN, Y. P. (2021). Scratch sebagai Problem Solving Computational Thinking dalam Kurikulum Prototipe. *Increate-Inovasi Dan Kreasi Dalam Teknologi Informasi*, 8(1), 11-17. <https://repository.nusanipa.ac.id/id/eprint/1301/>.
- Setiawan, J., Budiasningrum, R. S., & Efendi, A. S. (2024). Kajian Terhadap Unsur Kalimat Subjek, Objek, Predikat, dan Keterangan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(6), 267-274. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/2976>.
- Sholikah, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan Google Sites pada materi Perang Dunia II untuk meningkatkan

- motivasi belajar peserta didik Kelas XI MA Bilingual Batu. (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*). <http://etheses.uin-malang.ac.id/81051/>.
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13-21. <https://journal.um-surabaya.ac.id/lingua/article/view/3882>.
- Simbolon, A., Sinurat, C., Sihombing, R. A. P., Sembiring, S. J., Simbolon, S. R. J., & Ritonga, R. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran yang Berpusat pada Guru dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(11), 18145-18149. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/5584>.
- Siregar, D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD IT Darul Abror. *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, 8(1), 121-129. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/alhadi/article/view/4749>.
- Siregar, R. N., Mujib, A., Siregar, H., & Karnasih, I. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan matematika realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56-62. <https://www.academia.edu/download/112310433/168.pdf>.
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal analisa konten dan analisa tematik dalam penelitian kualitatif. In *Forum Ilmiah* (Vol. 19, No. 1, pp. 77-84). https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-23188-11_2248.pdf.
- Sundari, F. (2017). Peran guru sebagai pembelajar dalam memotivasi peserta didik usia sd. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/view/1665>.
- Umami, F. (2024). Implementasi Scratch dalam Membangun Kompetensi Pemrograman di SMP NU Kaligesing, Purworejo. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(2), 291-298. <https://journal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/download/10446/4074>.
- Verawati, H. (2024). Analisis Struktur Sintaksis Kalimat Nominal Dalam Bahasa Arab: Pola, Fungsi, Dan Variasi Gramatikal. *Al-Katib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 78-94. <https://e-jurnal.stitnurussalam.ac.id/index.php/Al-Katib/article/view/209>.
- Winarko, W., Wati, T. T., & Alawiyah, N. R. (2023). Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Naratif tentang Metode Inovatif. *Al-Haytham: Jurnal Pendidikan Islam*, 139-149. <https://jurnal.staidasumsel.ac.id/index.php/alhaytham/article/view/146>.