



Pengaruh Media Pembelajaran Jenga terhadap Pemahaman Peserta Didik SMP pada Subbab Materi Gempa Bumi dan Gunung Berapi

Erina Alfian Dani^{1✉}, Nur Wakhidah²

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia^{1,2}
e-mail : erinaalfiandani@gmail.com¹, nurwakhidah@uinsby.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik SMP terhadap materi gempa bumi dan gunung berapi yang bersifat konseptual dan abstrak. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Jenga terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas VIII. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media permainan Jenga sebagai media pembelajaran IPA pada materi kebumihan, yang masih terbatas dikaji pada jenjang SMP. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest–Posttest Design yang melibatkan 20 peserta didik kelas VIII-B sebagai sampel jenuh. Data dianalisis menggunakan uji Shapiro–Wilk, Paired Sample T-Test, dan perhitungan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dengan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Selain itu, hasil n-gain menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Jenga efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi gempa bumi dan gunung berapi.

Kata Kunci: pemahaman konsep, media pembelajaran jenga, gempa bumi, gunung berapi, uji t.

Abstract

This study is motivated by the low level of junior high school students' understanding of earthquake and volcano concepts, which are abstract and conceptually demanding. This research aims to analyze the effect of using Jenga as a learning medium on eighth-grade students' conceptual understanding. The novelty of this study lies in the integration of Jenga game-based learning into earth science instruction, which has been rarely explored at the junior high school level. A quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest Design was employed, involving 20 students from class VIII-B as a saturated sample. Data were analyzed using the Shapiro–Wilk test, Paired Sample T-Test, and n-gain analysis. The results indicate a significant difference between pretest and posttest scores, with a significance value of 0.001 (< 0.05). Furthermore, the n-gain results show a moderate improvement in students' conceptual understanding. These findings suggest that Jenga is an effective learning medium for enhancing students' understanding of earthquake and volcano topics.

Keywords: concept understanding, jenga learning media, earthquakes, volcanoes, t-test.

Copyright (c) 2026 Erina Alfian Dani, Nur Wakhidah

✉ Corresponding author :

Email : erinaalfiandani@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8675>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembekalan untuk dapat membentuk karakter seorang anak agar memiliki jiwa kepemimpinan, berpikir kritis, akhlak mulia dan beriman (Annisa, 2022). Dalam dunia pendidikan, anak tidak cukup hanya mendapatkan bekal pengetahuan saja, melainkan juga keterampilan untuk mengasah skill yang mereka miliki. Dengan memiliki skill keterampilan tersebut, anak akan lebih siap untuk menghadapi berbagai tantangan yang menanti mereka di masa depan. Tantangan yang sedang dihadapi oleh dunia yakni perihal membaca, jika dilihat dari data UNESCO menunjukkan bahwa ketertarikan akan literasi warga Indonesia sejumlah 0,001%, yang dapat diartikan hanya terdapat 1 diantara banyaknya orang yang memiliki minat membaca yang tinggi (Efendi et al., 2023). Cukup menjadi alasan mengapa pendidikan di Indonesia bisa dikatakan kualitasnya rendah, dikarenakan banyaknya dari generasi di dalamnya yang memiliki sedikit minat dalam hal membaca.

Salah satu faktor dari rendahnya minat membaca juga menjadi hambatan bagi peserta didik saat menjalankan proses pembelajaran dikelas, salah satunya dalam pembelajaran IPA. IPA merupakan bidang studi yang membahas mengenai makhluk hidup, benda mati dan juga kehidupan sehari-hari. Bidang studi ini kerap dipandang sebagai bidang studi yang membosankan bagi sebagian peserta didik, dikarenakan bidang studi IPA merupakan bidang studi yang membutuhkan banyak sekali teori untuk memahaminya. Untuk beberapa peserta didik lainnya, bidang studi IPA dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sangat menyenangkan karena melalui bidang studi ini peserta didik dapat mengetahui mengenai konsep-konsep kehidupan yang ada di alam semesta ini. Semua bidang studi yang disampaikan kepada peserta didik sangatlah penting dan memiliki peran masing-masing bagi kehidupan peserta didik itu sendiri, seperti halnya IPA. Fenomena alam yang terjadi di bumi ini juga di jelaskan dari sudut pandang IPA atau sains, salah satunya mengenai materi struktur bumi dan perkembangannya. Dari materi ini, peserta didik akan mendapatkan penjelasan mengenai karakteristik dari bumi, cara aktivitas lempeng tektonik yang mampu menimbulkan gempa bumi, macam-macam gempa bumi yang terjadi di bumi dan juga gunung berapi. Namun pada penelitian ini peneliti menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi subbab gempa bumi dan gunung berapi dikarenakan peneliti mendapatkan data akan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi gempa bumi dan gunung berapi. Di mana materi gempa bumi dan gunung berapi juga merupakan suatu materi penting yang harus diajarkan kepada peserta didik, jika ditinjau dari jurnal menunjukkan bahwa wilayah Jawa Timur merupakan daerah yang paling sering mengalami bencana, tercatat pada tahun 2021 gempa bumi terjadi mencapai 2.449 kali sehingga dapat menjadikannya sebagai wilayah dengan kejadian gempa terbanyak (Ichsan et al., 2024). Maka dari itu, materi ini bisa dikatakan penting dalam pembelajaran IPA untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai mitigasi bencana pada saat terjadi fenomena alam seperti gempa bumi dan gunung berapi. Berdasarkan hasil observasi dengan memberikan 5 soal pilihan ganda mengenai materi tersebut di kelas VIII-B, hanya 2 dari 20 orang yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi yaitu 80 dan 93 dilihat dari perolehan pengukuran awal (*pretest*), terbukti adanya peserta didik masih menemui kendala dalam menguasai materi tersebut. Sebagai seorang pendidik hal-hal semacam ini menjadi tantangan tersendiri, harus berpikir lebih luas agar peserta didik dapat menguasai topik yang diberikan. Selain itu peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman dalam memahami materi gempa bumi dan gunung berapi selain buku paket IPA.

Media pembelajaran adalah fasilitas guna dapat diterapkan pendidik untuk memberikan materi secara sistematis agar peserta didik cepat menangkap materi yang diberikan. Selain itu media pembelajaran juga merupakan suatu alat yang dapat membangkitkan daya pikir, atensi, perasaan dan minat belajar peserta didik di kelas (Motif et al., 2019). Penggunaan media serta model pembelajaran saat aktivitas belajar mengajar juga berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Peserta didik dapat dikatakan paham terhadap suatu materi jika peserta didik dapat menjelaskan ulang menggunakan bahasa mereka sendiri

yang dapat dipahami (Wulan et al., 2020). Berdasarkan kejadian nyata pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar, tidak semua pemanfaatan media pembelajaran dapat efektif dan dapat meningkatkan pemahaman sekaligus keaktifan di kelas, penggunaan media pembelajaran harus cocok dan searah dengan materi yang diberikan. Selain itu apabila menggunakan teknologi dalam memanfaatkan media pembelajaran di kelas, dan teknologi tersebut tidak dapat diakses maka akan menghambat peserta didik untuk mendapatkan materi yang akan dijelaskan. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif sangat menentukan jalannya proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Putriani et al., 2023) mengenai media pembelajaran berbasis android pada materi gempa bumi terbukti dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Selain itu pada penelitian lain yang diteliti oleh (Tsaabitah et al., 2023) mengenai media pembelajaran maket gunung berapi terbukti sangat efektif diimplementasikan dalam kegiatan aktivitas pendidikan, yang dapat dilihat dari hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) yang dapat menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik. Dengan ini media pembelajaran sangat menentukan jalannya proses pembelajaran juga mampu memberikan peningkatan pada pemahaman peserta didik khususnya subbab gempa bumi dan gunung berapi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya yang terletak pada penggunaan media pembelajaran jenga, yang di mana berdasarkan penelitian yang diteliti oleh (Firdaus et al., 2023) pemanfaatan media pembelajaran jenga memberikan dampak yang signifikan terhadap capaian belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Artikel yang ditulis oleh peneliti tersebut berharap untuk peneliti yang lain dapat meneliti media pembelajaran jenga dengan materi pembelajaran yang berbeda. Karena pada dasarnya penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan media permainan Jenga sebagai media pembelajaran IPA pada materi kebumiharian di jenjang SMP masih sangat terbatas. Untuk itu penelitian ini difokuskan pada materi subbab gempa bumi dan gunung berapi menggunakan media pembelajaran jenga. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya menjawab kebutuhan praktis sekolah akan media pembelajaran yang sederhana, mudah diterapkan, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran Jenga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran IPA yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual, sekaligus mendukung penguatan pemahaman peserta didik terhadap materi gempa bumi dan gunung berapi yang berkaitan langsung dengan mitigasi bencana di lingkungan sekitar. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Jenga terhadap Pemahaman Peserta Didik SMP pada Subbab Materi Gempa Bumi dan Gunung Berapi”.

METODE

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode Kuantitatif dengan rancangan Pre-Eksperimental desain *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana menurut Sugiyono (2019), rancangan penelitian jenis *One Group Pre-test-Post-test Design* merupakan penelitian yang mengkaji satu kelas dengan mengumpulkan data dari hasil pengukuran awal (*pretest*) sebelum peneliti memberikan perlakuan dan pengukuran akhir (*posttest*) setelah peneliti memberikan perlakuan yang dilihat dari pengukuran akhir (*posttest*) (Rambang et al., 2022). Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

H0 : Tidak ada perbedaan yang nyata antara nilai pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) peserta didik.

H1 : Terdapat perbedaan yang nyata antara nilai pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan ketika peneliti melakukan kegiatan MBKM di SMP Negeri 5 Surabaya dengan mengambil kelas VIII-B sebanyak 20 orang menggunakan sampel jenuh karena tidak menggunakan kelas kontrol untuk membandingkan peningkatan pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan dan juga populasi yang dilakukan relatif kecil. Penelitian dilaksanakan dengan durasi selama 2 minggu mulai dari

- 4 *Pengaruh Media Pembelajaran Jenga terhadap Pemahaman Peserta Didik SMP pada Subbab Materi Gempa Bumi dan Gunung Berapi - Erina Alfian Dani, Nur Wakhidah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8675>

tahap observasi awal, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan menggunakan media pembelajaran jenga selama beberapa kali pertemuan dan berakhir di pemberian *posttest*.

Teknik pengambilan data yang dilakukan yakni menggunakan tes tulis yang berisi soal objektif dan essay dengan total 10 soal yang dikemas dalam bentuk pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Untuk menganalisis perbedaan hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) peneliti menggunakan *Paired Sample T-Test* apabila menghasilkan data yang berdistribusi normal dan uji Wilcoxon jika data yang dihasilkan tidak terdistribusi secara normal, sementara itu untuk mengukur peningkatan pemahaman pada peserta didik dianalisis menggunakan uji *n-gain* dengan kriteria:

- Kategori tinggi : $N\text{-Gain} < 0,7$
- Kategori sedang : $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$
- Kategori rendah : $N\text{-Gain} < 0,3$

Etika penelitian dipenuhi dengan memperoleh izin resmi dari guru IPA sebagai mitra penelitian. Selain itu peserta didik juga diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian, kerahasiaan data serta jaminan bahwa semua hasil hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada pengukuran awal (*pretest*) dengan memberikan 5 soal objektif dan 4 soal essay sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai yang tergolong dalam kategori rendah, selain itu hanya 2 peserta didik yang memperoleh kategori tinggi. Setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media jenga, hasil pengukuran akhir (*posttest*) menunjukkan peningkatan di mana mayoritas peserta didik menunjukkan kenaikan nilai dan hanya 3 peserta didik yang masih tergolong dalam kategori rendah.

Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk melakukan uji normalitas data dengan hasil uji yang menunjukkan bahwa data pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) sebesar 0,225 dan pengukuran akhir (*pretest*) sebesar 0,141 dengan ketentuan ($p > 0,005$), yang berarti data memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Pada uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan pemahaman peserta didik kondisi awal dan kondisi akhir melakukan kegiatan pembelajaran yang diberi suatu perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi 0,001 dengan ketentuan ($p < 0,05$) dengan demikian dapat diketahui bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dari peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Analisis peningkatan pemahaman peserta didik berdasarkan perhitungan *n-gain* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan dengan kategori sedang, sehingga dari penelitian ini dapat menunjukkan bahwa dengan menggunakan media jenga peserta didik mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi gempa bumi dan gunung berapi dengan tingkat sedang. Peningkatan hasil pengukuran akhir ini (*posttest*) menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mampu dalam mengingat konsep saja tetapi juga mampu menjelaskan kembali terkait materi gempa bumi dan gunung berapi.

Pembahasan

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran jenga memberikan implikasi positif terhadap pemahaman peserta didik khususnya pada subbab materi gempa bumi dan gunung berapi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan teridentifikasinya perbedaan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) memperoleh hasil signifikansi $0,0001 < 0,05$ pada uji *Paired Sample T-Test*. Adanya peningkatan pemahaman peserta didik ini tidak lepas dari karakteristik media pembelajaran jenga yang mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan interaktif.

Pada hasil perhitungan n-gain juga mengindikasikan mayoritas peserta didik mengalami peningkatan pemahaman dalam kategori sedang. Adanya kategori ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran jenga cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik meskipun secara keseluruhan belum mencapai kategori tinggi. Proses adaptasi peserta didik terhadap media pembelajaran baru juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman karena peserta didik perlu terbiasa terlebih dahulu dengan pola belajar baru (Hake, 1998). Selain media pembelajaran yang baru, durasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran juga dapat mempengaruhi tingkat peningkatan yang dicapai (Pendidikan et al., 2024).

Media pembelajaran jenga merupakan suatu alat permainan yang menggunakan balok kayu atau plastik dan disusun secara bertingkat sekitar 24cm. Cara bermainnya yaitu dengan mengambil balok jenga tersebut satu-satu sekaligus dengan hati-hati agar balok tersebut tidak roboh, lalu jika berhasil mengambil satu balok jenga kemudian disusun kembali ke tingkatan yang paling atas (Penelitian et al., 2023). Media jenga ini juga memiliki banyak sekali manfaat apabila direalisasikan ke dalam media pembelajaran, diantaranya: a) Pembentukan karakter dan psikologis peserta didik; b) menanamkan sifat ketekunan dan ketelitian; c) meningkatkan daya konsentrasi; d) mengasah kemampuan berpikir (Pahri et al., 2024). Oleh karena itu, peneliti menggunakan media jenga sebagai alat bantu pembelajaran di kelas VIII-B. Terdapat penelitian yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan juga pemahaman konseptual terutama dalam pembelajaran sains (Safitri et al., 2025). Selain dapat meningkatkan hal tersebut, pembelajaran berbasis permainan ini juga dapat mendorong keterlibatan emosional (Alotaibi, 2024). Dan juga meningkatkan kemampuan sosial (Iswari, n.d.).

Media pembelajaran berupa permainan ini menurut Marc Prensky tidak hanya digunakan untuk bersenang-senang saja namun juga berfungsi sebagai sumber edukasi (Sejati et al., 2023). Biasanya media permainan seperti jenga ini hanya digunakan untuk mengisi waktu luang bersama teman-teman, namun ternyata media jenga juga bisa digunakan sebagai alat bantu edukasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran harus juga disesuaikan dengan materi yang akan diberikan, karena tidak semua media pembelajaran itu cocok digunakan untuk semua materi (Ilmiah et al., 2025). Setelah menentukan materi dan pemilihan media pembelajaran, pendidik juga harus memiliki konsep pembelajaran agar dapat memenuhi harapan capaian pembelajaran peserta didik. Adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menerapkan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media jenga, ini sejalan dengan manfaat yang dimiliki oleh media pembelajaran ini. Di mana peserta didik dapat meningkatkan daya konsentrasi, mengasah kemampuan berpikir dan juga menanamkan pribadi yang teliti terhadap suatu hal (Nul et al., 2025). Proses pembelajaran ini mampu membentuk pengalaman belajar yang lebih dalam jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, selain itu aktivitas yang dilakukan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar (Zhi et al., 2013).

Media pembelajaran jenga ini terbukti cocok dan sesuai dengan materi subbab gempa bumi dan gunung berapi dikarenakan dalam materi ini memerlukan pemahaman konsep yang dapat dipecah menjadi beberapa poin yang ditempel pada beberapa balok jenga, selain itu penggunaan media pembelajaran jenga ini juga dapat digunakan secara berkelompok (Bakhtiar et al., 2025). Namun permainan jenga ini juga memiliki kekurangan yakni biasanya seringkali terjadi keributan di kelas, maka dari itu pendidik harus benar-benar mengonsep alur kegiatan pembelajaran guna mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan (Kasus et al., 2020). Akan tetapi, media pembelajaran Jenga ini memberikan kelebihan praktis jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, karena media ini mudah diterapkan di mana saja. Selain menentukan materi dan media pembelajaran yang digunakan, pendidik juga memiliki konsep belajar yang akan dilakukan di kelas agar capaian pembelajaran dapat tercapai (Maladerita et al., 2021). Dengan demikian, media pembelajaran jenga dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik terkhusus pada materi gempa bumi dan gunung berapi.

- 6 *Pengaruh Media Pembelajaran Jenga terhadap Pemahaman Peserta Didik SMP pada Subbab Materi Gempa Bumi dan Gunung Berapi - Erina Alfian Dani, Nur Wakhidah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8675>

Materi mengenai gempa bumi dan gunung berapi yang digunakan dalam penelitian ini untuk dapat menekan pentingnya integrasi pendidikan kebencanaan dalam pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan literasi dan kesiapsiagaan peserta didik (Parlina et al., 2025). Terutama di Indonesia yang belakangan ini kerap terjadi bencana, peserta didik harus dibekali berbagai pengetahuan mengenai bagaimana jika terjadi bencana di lingkungan sekitar kita dan langkah apa yang harus kita ambil agar dapat selamat dari bencana tersebut. Maka dari itu pendidik mengonsep pembelajaran yang menyenangkan sekaligus tetap mendukung peserta didik.

SIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Jenga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi gempa bumi dan gunung berapi. Hal ini ditunjukkan karna ada perbedaan yang signifikan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) setelah penerapan media pembelajaran. Peningkatan pemahaman peserta didik tergolong pada kategori sedang berdasarkan hasil perhitungan *n-gain*, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Jenga mampu membantu peserta didik memahami konsep materi dengan lebih baik melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat manipulatif dan kolaboratif. Menggunakan media jenga ini peserta didik tidak hanya mampu mengingat konsep saja tetapi juga mampu menjelaskan kembali mengenai konsep materi gempa bumi dan gunung berapi. Dengan demikian, media pembelajaran jenga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA yang efektif untuk membantu meningkatkan kapasitas pemahaman peserta didik pada materi gempa bumi dan gunung berapi di tingkat SMP. Sebagai evaluasi dari penelitian ini, peneliti berharap apabila terdapat peneliti yang ingin meneruskan penelitian ini diharap untuk sangat memperhatikan media pembelajarannya, media jenga ini bisa dikonsep untuk memiliki ukuran yang semestinya. Karena pada saat peneliti melakukan penelitian terdapat beberapa hambatan pada media pembelajaran yang terlalu kecil sehingga terkadang peserta didik kebingungan untuk mengambil balok tersebut namun masih dalam kategori aman digunakan. Dan pada penelitian ini peneliti tidak membuat rubrik uji kepraktisan media pembelajaran secara tertulis hanya dilakukan melalui observasi secara langsung sehingga tidak dapat di cantumkan mengenai tabel kepraktisan media ini, mungkin untuk peneliti selanjutnya bisa ditambahkan juga mengenai tabel uji kepraktisan agar dapat diakui kepraktisannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-Based Learning In Early Childhood Education : A Systematic Review And Meta-Analysis*. April. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Bakhtiar, P. Z., Anna, C., & Afifah, N. (2025). *Penerapan Media Jenga For Question Card Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Usia 16-18 Tahun Tentang Sayuran Dan Buah Di Sman 2 Bangkalan Universitas Negeri Surabaya , Indonesia*. 3.
- Efendi, Z., Hisyam, W. N., & Faristiana, A. R. (2023). *Kurangnya Minat Baca Buku Kalangan Mahasiswa*. 1(4), 382–398.
- Firdaus, D., Nasution, Riyadi, & Prastiyono, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Ips (Jips) Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Materi Peran Pelaku Ekonomi. *Dialektika Pendidikan Ips*, 3(2), 118–127.
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-Engagement Versus Traditional Methods : A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses*. May 1996, 64–74.
- Ichsan, M., Wijaya, E. A., & Mahendra, M. R. (2024). *Pengelompokan Data Wilayah Rawan Bencana Alam*

- 7 *Pengaruh Media Pembelajaran Jenga terhadap Pemahaman Peserta Didik SMP pada Subbab Materi Gempa Bumi dan Gunung Berapi - Erina Alfian Dani, Nur Wakhidah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i1.8675>
- Di Pulau Jawa.* 2(3).
- Ilmiah, J., Fkip, P., Mandiri, U., Cetak, I., & Online, I. (2025). *1, 2, 3. 11.*
- Iswari, F. (N.D.). *Penerapan Media Jenga Dalam Program Literasi Kampus Mengajar 4 Di Sdn Sanggar Jaya.* 111–120.
- Kasus, S., Vi, K., Jagir, C. S. D. N., & Ajaran, S. T. (2020). *No Title.* 7(19), 254–264.
- Maladerita, W., Septiana, V. W., Gistituati, N., Bentri, A., Doktor, P., Pendidikan, I., & Negeri, U. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Peran Guru Dalam Menerapkan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar.* 3(6), 4771–4776.
- Motif, P., Siswa, A., & Sekolah, D. I. (2019). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.* 1, 1–8.
- Nul, F., Ulfah, M., & Canva, M. (2025). *Media.* 8, 7635–7645.
- Pahri, A., Rosdiana, & A. Riawarda. (2024). Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan Dengan Tema “Pahlawanku” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 114–128. <https://doi.org/10.31538/Adrg.V3i2.1313>
- Parlina, I., Prasetya, J. D., Cahyadi, T. A., & Maharani, Y. N. (2025). *Jurnal Basicedu.* 9(5), 1466–1479.
- Pendidikan, M. S.-, Bangunan, T., Teknik, F., Surabaya, U. N., Pendidikan, D., Bangunan, T., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (2024). *Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Redi Andriansah Djoni Irianto Abstrak.* 10, 78–84.
- Penelitian, J., Pendidikan, A., Khasanah, S. N., Hendracipta, N., Andriana, E., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Kunci, K. (2023). *E D U K A S I.* 15(02), 213–230.
- Putriani, P., Setyowati, D. L., Banowati, E., & Suharini, E. (2023). Media Pembelajaran Gempa Bumi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Kesiapsiagaan Siswa Terhadap Bencana Di Sma Negeri 2 Tomia. *Geography : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 11(2), 238. <https://doi.org/10.31764/Geography.V11i2.15054>
- Rambang, N., Konseling, B., & Palembang, U. P. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling.* 4, 1120–1123.
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., Studi, P., & Sains, P. (2025). *The Impact Of Game-Based Learning On Student Competencies In Science : A Systematic Review Dampak Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Kompetensi Siswa Dalam Sains : Tinjauan Sistematis.* 10, 116–136. <https://doi.org/10.24832/Jpnk.V10i1.5188>
- Sejati, H., Rizky, D. A., Studi, P., Komputer, I., Metro, U. M., Timur, M., & Dasar, S. (2023). *Rancang Bangun Game Edukasi English Learning Menggunakan Unity Di Sdn 6 Metro Utara.* 4(2).
- Tsaabitah, A. A., Segara, N. B., Prasetya, S. P., & Setyawan, K. G. (2023). Pengembangan Media Maket Gunungapi Untuk Pembelajaran Mitigasi Bencana Dalam Pendidikan Ips. *Jurnal Dialektika Pendidikan Ips*, 3(3), 1–9. <https://doi.org/10.26740/Penips.V3i3.55408>
- Wulan, P., Davita, C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). *Tirtamath : Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020 Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa.* *Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 2, 101–112.
- Zhi, E., Liu, F., & Chen, P. (2013). The Effect Of Game-Based Learning On Students ' Learning Performance In Science Learning – A Case Of " Conveyance Go ". *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 103, 1044–1051. <https://doi.org/10.1016/J.Sbspro.2013.10.430>