

## **UPAYA PENINGKATAN KESADARAN BERBAHASA BAKU MELALUI MEDIA SPINNER DI PESANTREN DARUL MUTA'ALLIMIN**

### ***EFFORTS TO INCREASE AWARENESS OF STANDARD LANGUAGE THROUGH SPINNER MEDIA AT THE DARUL MUTA'ALLIMIN ISLAMIC BOARDING SCHOOL***

**<sup>1\*</sup>Yuni Ertinawati, <sup>2</sup>Shofi Al Zahra, <sup>3</sup>Rifa Fauziah S, <sup>4</sup>Jein Fitria SP**

**<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Indonesia**

**<sup>1</sup>yuniertinawati@unsil.ac.id, <sup>2</sup>222121133@student.unsil.ac.id, <sup>3</sup>222121138@student.unsil.ac.id**

**<sup>4</sup>222121142@student.unsil.ac.id**

#### **ABSTRACT**

This study aims to increase awareness of using standard Indonesian language through the implementation of spinner media at Darul Muta'allimin Islamic Boarding School. The background of this research was the low awareness of students in using standard Indonesian both in formal communication and academic writing. The research employed a qualitative descriptive method with a language development approach through educational games. The participants were 16 eleventh-grade students who actively took part in the language awareness activity on October 1, 2025. The instruments used consisted of participatory observation, field notes, documentation, and informal interviews. The findings reveal that the use of spinner media created an interactive, enjoyable, and participatory learning atmosphere. Students became more confident in answering questions, showed curiosity when receiving corrections, and gradually developed awareness of the importance of standard language. Although the accuracy of answers varied, the spinner media successfully encouraged reflective attitudes toward proper language use. Therefore, spinner media is recommended as an innovative and applicable language learning strategy, especially in the context of Islamic boarding schools.

**Keywords:** *standard language awareness, spinner media, language development, Islamic boarding school*

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran berbahasa baku melalui penggunaan media spinner di Pesantren Darul Muta'allimin. Latar belakang penelitian ini didasari rendahnya kesadaran santri dalam menggunakan bahasa Indonesia baku baik dalam komunikasi formal maupun tulisan akademik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan pembinaan bahasa melalui permainan edukatif. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas XI yang terlibat aktif dalam kegiatan pembinaan pada 1 Oktober 2025. Instrumen penelitian meliputi observasi partisipatif, catatan lapangan, dokumentasi, dan wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media spinner mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa lebih berani menjawab pertanyaan, menunjukkan rasa ingin tahu ketika menerima koreksi, serta mulai menyadari pentingnya berbahasa baku. Meski ketepatan jawaban masih bervariasi, pembelajaran dengan media spinner berhasil menumbuhkan sikap reflektif siswa terhadap pentingnya penggunaan bahasa baku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media spinner dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa yang inovatif dan aplikatif di lingkungan pesantren.

**Kata Kunci:** *kesadaran berbahasa baku, media spinner, pembinaan bahasa, pesantren*

#### **Article History:**

<b>Submitted</b>	<b>Accepted</b>	<b>Published</b>
September 15 <sup>th</sup> 2025	Desember 10 <sup>th</sup> 2025	Desember 15 <sup>th</sup> 2025

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa, sarana komunikasi antarwarga negara, serta media dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dalam konteks pendidikan, bahasa Indonesia tidak hanya dipelajari sebagai mata pelajaran, tetapi juga digunakan sebagai bahasa pengantar utama dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan bahasa Indonesia memiliki peran fundamental dalam membentuk kecerdasan, karakter, dan identitas kebangsaan. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Indonesia yang baik dan benar harus menjadi perhatian semua pihak, terutama kalangan generasi muda yang akan melanjutkan estafet kepemimpinan bangsa (Azis, 2016).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Indonesia baku semakin tergerus oleh kebiasaan berbahasa yang tidak sesuai kaidah. Munculnya bahasa gaul, campuran bahasa asing, serta ragam bahasa tidak resmi yang populer di kalangan remaja menjadi tantangan tersendiri bagi pembinaan bahasa Indonesia. Media sosial, yang kini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari generasi muda, turut memperkuat dominasi ragam bahasa tersebut. Akibatnya, siswa sering kali terbawa menggunakan bahasa gaul dalam percakapan maupun tulisan formal. Mereka cenderung mengabaikan pentingnya kaidah bahasa baku, sehingga kompetensi kebahasaannya kurang berkembang optimal (Sugihastuti & Saudah, 2018).

Fenomena ini juga ditemukan di lingkungan pesantren. Meskipun pesantren dikenal sebagai lembaga pendidikan yang menekankan kedisiplinan, akhlak, dan pembentukan karakter, kenyataannya para santri tetap tidak terlepas dari arus perkembangan bahasa gaul. Penggunaan bahasa yang tidak sesuai aturan dalam komunikasi sehari-hari menjadi kebiasaan yang sulit dihindari. Padahal, pesantren memiliki potensi besar sebagai lingkungan pembinaan bahasa, sebab santri tidak hanya dididik dalam aspek keagamaan, tetapi juga dibiasakan dalam pola hidup teratur, disiplin, dan bernilai edukatif.

Kondisi tersebut tampak jelas dari hasil pembinaan yang dilaksanakan pada Rabu, 01 Oktober 2025 di kelas XI Pesantren Darul Muta'allimin. Dalam kegiatan yang melibatkan 16 siswa, sebagian besar peserta masih menunjukkan kebingungan ketika diminta menentukan kata baku dari istilah tertentu. Hal ini mengindikasikan bahwa kesadaran siswa terhadap penggunaan bahasa Indonesia baku masih rendah. Padahal, kemampuan menggunakan bahasa baku memiliki fungsi penting, antara lain sebagai standar komunikasi formal, sarana menulis karya akademik, serta penanda kecerdasan dan kedisiplinan berbahasa (Tasai, 2008).

Permasalahan rendahnya kesadaran berbahasa baku tentu bisa dibiarkan. Jika dibiarkan berlarut-larut, siswa akan semakin terbiasa menggunakan bahasa yang tidak sesuai kaidah. Hal ini dapat berdampak pada melemahnya kemampuan akademik mereka, terutama dalam menulis karya ilmiah, membuat laporan, maupun berkomunikasi dalam forum resmi.

Karena itu, diperlukan upaya pembinaan yang sistematis, terarah, dan inovatif untuk menumbuhkan kembali kesadaran pentingnya berbahasa baku.

Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakter siswa. Media yang menyenangkan akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam hal ini, *spinner* bahasa menjadi alternatif media yang relevan. *Spinner* merupakan roda putar dengan beberapa segmen yang berisi tantangan atau pertanyaan seputar kebahasaan, misalnya tentang padanan kata baku, penggunaan ejaan, penyusunan kalimat efektif, atau trivia bahasa. Melalui permainan ini, siswa diajak belajar secara aktif, kolaboratif, dan interaktif dalam suasana yang menyenangkan.

Penggunaan media *spinner* sejalan dengan pendekatan pembelajaran bahasa yang menekankan keaktifan peserta didik (student centered learning). Dengan bermain sekaligus belajar, siswa akan lebih mudah menerima materi, karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kegiatan yang dekat dengan dunia mereka. Selain itu, media spinner juga memungkinkan guru atau fasilitator untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan kesadaran berbahasa baku, tetapi juga melatih siswa berpikir kritis, cepat, dan kreatif dalam menggunakan bahasa Indonesia.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media kreatif dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Tasai (2008), pembinaan bahasa melalui metode variatif mampu meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sugihastuti dan Saudah (2018) yang menekankan bahwa fungsi bahasa baku tidak hanya sebagai sarana komunikasi yang jelas, tetapi juga sebagai standar akademik yang mencerminkan kecerdasan penuturnya.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembinaan bahasa Indonesia di lingkungan pesantren perlu mendapat perhatian khusus. Rendahnya kesadaran berbahasa baku di kalangan siswa menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik. Media spinner, dengan sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kesadaran berbahasa baku. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Upaya Peningkatan Kesadaran Berbahasa Baku melalui Media Spinner di Pesantren Darul Muta’allimin” sebagai bentuk kontribusi nyata dalam pembinaan bahasa Indonesia di lembaga pendidikan pesantren.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pembinaan bahasa melalui permainan edukatif berbasis *spinner*. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam melalui pengamatan langsung terhadap perilaku dan respons alami partisipan (Creswell, 2014; Moleong, 2017). Selain itu, metode deskriptif dianggap relevan untuk menggambarkan kondisi objektif partisipan tanpa manipulasi variabel secara statistik (Bogdan & Biklen, 2007). Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran juga terbukti memberi dampak positif terhadap partisipasi siswa.

Lestari dan Widodo (2021) dalam Jurnal Teknодик menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara kognitif sekaligus emosional. Sejalan dengan itu, Pratama (2020) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan menemukan bahwa model pembelajaran yang menerapkan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan giliran mampu meningkatkan keberanian siswa untuk menyampaikan jawaban meskipun belum sepenuhnya yakin. Dengan dasar tersebut, penggunaan *spinner* dianggap relevan sebagai bentuk gamifikasi yang dapat memfasilitasi pembinaan bahasa dalam suasana menyenangkan.

Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Oktober 2025 pukul 10.00–11.30 WIB bertempat di ruang kelas XI Pesantren Darul Muta'allimin Tasikmalaya. Lokasi ini dipilih karena memiliki karakteristik lingkungan religius dengan penerapan disiplin berbahasa, namun penggunaan bahasa baku dalam percakapan informal masih relatif longgar sehingga menarik untuk dikaji. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 16 siswa dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi hasil jawaban siswa, dan wawancara tidak terstruktur singkat. Teknik observasi dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti turut terlibat dalam interaksi belajar untuk memperoleh data yang lebih alami sebagaimana disarankan oleh Spradley (1980). Media *spinner* yang digunakan berisi empat kategori tantangan kebahasaan, yaitu kosakata baku, ejaan, kalimat efektif, dan trivia kebahasaan. Setiap siswa secara bergiliran memutar spinner kemudian diberi waktu satu menit untuk menjawab. Jika jawaban salah atau kurang tepat, fasilitator memberikan penguatan dan pembetulan secara langsung sebagai bentuk *immediate feedback*.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994). Pada tahap reduksi, temuan lapangan dikelompokkan menjadi beberapa tema seperti pola kesalahan berbahasa, tingkat keaktifan siswa, serta respons emosional mereka terhadap metode pembinaan. Selanjutnya, temuan disajikan dalam bentuk uraian naratif dan ditafsirkan secara mendalam untuk menentukan efektivitas media *spinner* dalam meningkatkan kesadaran berbahasa baku.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembinaan bahasa Indonesia dengan media *spinner* dilaksanakan pada 1 Oktober 2025 di kelas XI dengan jumlah peserta 16 siswa. Pelaksanaan berlangsung secara interaktif dan kompetitif. Setiap siswa mendapat giliran memutar spinner yang berisi tantangan terkait kosakata baku, ejaan, kalimat efektif, dan trivia kebahasaan. Setiap siswa mendapat giliran memutar *spinner* yang berisi berbagai tantangan, seperti kosakata baku, ejaan, kalimat efektif, dan trivia kebahasaan. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami kaidah kebahasaan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, diperoleh beberapa **temuan utama** yang menggambarkan kemampuan, minat, serta tantangan yang dihadapi siswa. Rincian temuan tersebut disajikan dalam tabel berikut

**Tabel 1.1 Temuan Kegiatan Pembinaan Bahasa Indonesia dengan Media Spinner**

No	Aspek yang Diamati	Temuan Utama	Keterangan/Implikasi
1	<b>Kemampuan Kosakata Baku</b>	Sebagian besar siswa belum mampu menyebutkan padanan baku dari kata-kata gaul atau nonbaku yang sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari.	Diperlukan penguatan melalui latihan kosakata baku dan pembiasaan penggunaan kata baku dalam percakapan serta tulisan.
2	<b>Penguasaan Ejaan dan Kalimat Efektif</b>	Masih ditemukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penyusunan kalimat efektif.	Perlu adanya kegiatan tindak lanjut berupa latihan menulis dan penyuntingan kalimat.
3	<b>Minat dan Antusiasme Siswa</b>	Siswa menunjukkan minat tinggi, berani mencoba, bekerja sama, dan aktif merespons setiap segmen spinner meskipun mengalami kesulitan.	Media interaktif seperti spinner efektif dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa.
4	<b>Trivia Kebahasaan</b>	Pertanyaan seputar pengetahuan dasar kebahasaan menarik perhatian siswa, tetapi sebagian besar belum mampu menjawab dengan tepat.	Dapat menjadi indikator bahwa perlu peningkatan literasi kebahasaan dasar.
5	<b>Peran Fasilitator</b>	Penjelasan langsung setelah siswa menjawab membantu pemahaman terhadap bahasa baku dan kaidah kebahasaan	Fasilitator berperan penting dalam memberikan umpan balik yang konstruktif dan edukatif.

		yang benar.	
--	--	-------------	--

**Tabel 2. Penilaian Gabungan Tiga Ranah Kegiatan Pembinaan Bahasa Indonesia dengan Media Spinner**

No	Nama Siswa	Pertanyaan	Hasil Jawaban	Aspek Kognitif
1	<b>Filza Arfia</b>	Mengapa bahasa gaul tidak boleh menggantikan bahasa baku?	Terjawab dengan penjelasan yang benar: karena tidak sesuai kaidah kebahasaan.	Sangat Baik (memahami konsep kaidah kebahasaan)
2	<b>Rahma Laeli</b>	Apa padanan kata <i>handphone</i> dalam bahasa baku?	Tidak terjawab.	Kurang (belum menguasai padanan kosakata baku)
3	<b>Srihana Ilmiana</b>	Apa ciri utama paragraf deduktif?	Tidak terjawab.	Kurang (belum memahami konsep pola paragraf)
4	<b>Husna Aulia Fitri</b>	Manakah kata baku: <i>aktivitas</i> atau <i>aktifitas</i> ?	Terjawab benar: <i>aktivitas</i> .	Baik (memahami bentuk baku kata)
5	<b>Fakhri Sya'ban</b>	Manakah penulisan yang benar: <i>daruma</i> atau <i>di rumah</i> ?	Terjawab benar: <i>di rumah</i> .	Baik (memahami kaidah penulisan kata depan)

Dari hasil kegiatan pembinaan bahasa Indonesia dengan media *spinner*, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif siswa kelas XI tergolong baik, meskipun masih terdapat perbedaan tingkat pemahaman antarindividu. Media *spinner* terbukti dapat menstimulasi daya pikir siswa secara interaktif, sekaligus menjadi sarana untuk mengidentifikasi kelemahan konsep kebahasaan yang perlu ditingkatkan melalui kegiatan lanjutan, seperti latihan padanan kata, analisis kalimat efektif, dan pemahaman pola paragraf.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap respons dan jawaban siswa, sebagian sudah mampu memahami konsep dasar kebahasaan dengan baik, seperti penggunaan kata baku dan penulisan kata depan. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan pada materi padanan kosakata dan pola paragraf deduktif. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kognitif siswa bervariasi, dengan kecenderungan yang lebih kuat pada pemahaman praktis daripada

teoretis.

Secara keseluruhan, media *spinner* terbukti mampu menciptakan suasana pembinaan bahasa yang menyenangkan dan partisipatif, meskipun kemampuan berbahasa baku siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembinaan lanjutan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam suasana yang dinamis dan partisipatif. Pada tahap awal, sebagian siswa menunjukkan gestur keraguan sebelum maju memutar *spinner*. Namun setelah beberapa giliran pertama, suasana kelas mulai mencair. Siswa yang semula pasif mulai memperhatikan alur permainan dengan lebih saksama, sementara siswa lain menunjukkan peningkatan ekspresi antusias seperti tersenyum, mengangguk, dan memperhatikan penjelasan dengan lebih fokus. Perubahan suasana ini menunjukkan adanya peningkatan rasa keterlibatan emosional selama proses pembinaan.

Dari segi kemampuan kebahasaan, variasi tingkat penguasaan siswa tampak jelas pada setiap kategori tantangan. Pada kategori kosakata baku, sebagian besar siswa masih menunjukkan kebiasaan menggunakan istilah tidak baku dalam komunikasi sehari-hari sehingga memerlukan waktu lebih lama untuk menemukan padanan yang tepat. Pada kategori ejaan, kesalahan umum yang muncul adalah penulisan huruf kapital serta penyambungan kata depan *di* dan *ke* dengan kata yang mengikutinya. Pada kategori kalimat efektif, siswa cenderung membentuk kalimat panjang namun tidak memiliki struktur subjek dan predikat yang jelas sehingga makna kalimat kurang efisien.

Kategori trivia kebahasaan menjadi bagian yang paling banyak menimbulkan keraguan. Istilah seperti diftong, afiksasi, dan reduplikasi masih terdengar asing bagi sebagian siswa. Meskipun demikian, respons mereka tetap positif. Alih-alih merasa tertekan, siswa menunjukkan gestur ingin tahu setelah diberikan jawaban yang benar. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi kemampuan bahasa, tetapi juga sebagai pemicu pembelajaran baru.

Dari sisi afektif, sebagian siswa menunjukkan ekspresi reflektif setelah menerima pembetulan, seperti mengangguk atau mencatat istilah baru yang mereka peroleh. Beberapa siswa juga terlihat menunjukkan rasa malu ketika tidak dapat menjawab pertanyaan sederhana, namun reaksi tersebut tidak mengarah pada penurunan motivasi, melainkan pada kesadaran bahwa penggunaan bahasa baku adalah keterampilan yang perlu dilatih. Pada akhir kegiatan, mayoritas siswa menyatakan ketertarikan untuk mengikuti kembali kegiatan serupa dengan variasi tantangan yang lebih luas.

Secara keseluruhan, penggunaan *spinner* sebagai media gamifikasi terbukti tidak hanya mampu meningkatkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan kebahasaan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran reflektif terhadap pentingnya penggunaan bahasa baku. Meskipun tingkat ketepatan jawaban belum optimal, kegiatan ini berhasil menciptakan suasana pembinaan bahasa yang partisipatif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media *spinner* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa yang aplikatif dan sesuai untuk konteks remaja di lingkungan pesantren.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media spinner terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran berbahasa baku di kalangan siswa kelas XI SMAIT Darul Muta'allimin. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif ini mampu :

1. Menciptakan suasana belajar interaktif, partisipatif dan menyenangkan.
2. Meningkatkan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan kebahasaan meskipun terdapat keterbatasan pemahaman awal.
3. Menumbuhkan kesadaran reflektif bahwa penggunaan bahasa baku merupakan keterampilan penting yang perlu dilatih secara berkelenjutan.
4. Memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi kemampuan, tetapi juga sebagai pemicu pembelajaran baru, khususnya dalam kosakata baku, ejaan, kalimat efektif dan trivia kebahasaan.

Dengan demikian, media spinner dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembinaan bahasa Indonesia yang kreatif, terutama dalam meningkatkan kesadaran berbahasa baku di lingkungan pesantren.

## **SARAN**

1. Bagi guru/fasilitator, media spinner dapat dijadikan variasi metode pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlatih menggunakan bahasa baku dalam komunikasi sehari-hari maupun akademik.
2. Bagi siswa, disarankan untuk terus membiasakan diri menggunakan bahasa baku, baik dalam percakapan formal maupun penulisan, serta menjadikan permainan edukatif seperti spinner sebagai sarana latihan yang menyenangkan.
3. Bagi lembaga pesantren, kegiatan pembinaan bahasa dengan pendekatan kreatif sebaiknya dilakukan secara rutin dan terintegrasi dalam kegiatan harian santri agar terbentuk lingkungan berbahasa yang baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih banyak, jenjang pendidikan berbeda, atau menambahkan variasi kategori tantangan dalam spinner untuk memperkaya pengalaman belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Atmarizon, D., & Zaim, M. (2016). The Implementation Of Scientific Approach In Teaching English At The Tenth Grade Of Senior High School 7 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, XVII(1), 1–18. DOI: 10.24036/komposisi.v17i1.8113
- Azis, A. (2016). *Pembinaan Bahasa Indonesia*. Universitas Negeri Makassar. [https://eprints.unm.ac.id/15240/1/Pembinaan%20Bahasa%20Indonesia%202016\\_buku\\_Azis.pdf](https://eprints.unm.ac.id/15240/1/Pembinaan%20Bahasa%20Indonesia%202016_buku_Azis.pdf)

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (5th ed.). Pearson Education.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Firman., Baedhowi., & Murtini, W. (2018). The Effectiveness of The Scientific Approach to Improve Student Learning Outcomes. *IJAL (International Journal of Active Learning)*, 3(2), p-ISSN 2528-505X.
- Lang, H. R., & Evans, D. N. (2006). *Models, Strategies, and Methods: For Effective Teaching*. New York: Pearson Education, Inc.
- Lestari, N., & Widodo, S. A. (2021). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknодик*, 25(2), 145–153.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Pratama, R. Y. (2020). Efektivitas elemen permainan dalam model pembelajaran interaktif terhadap partisipasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 34–42.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Sugihastuti., & Saudah, S. (2018). Fungsi dan peran bahasa baku dalam komunikasi formal. *Jurnal Multiple: Research and Learning in Elementary Education*, 2(2), 95–104.  
<https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/download/227/238/1129>
- Tasai, S. (2008). *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.  
<https://repository.ut.ac.id/4812/1/PBIN4328-M1.pdf>