

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JUMANJI BOARD
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI EKOSISTEM
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA KABUPATEN BONDOWOSO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Maghfirotul Firmaning Lestari

NIM : 204101040014

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JUMANJI BOARD
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI EKOSISTEM
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA KABUPATEN BONDOWOSO**


SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

Maghfirotul Firmaning Lestari
NIM : 204101040014

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 19861002 2015031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JUMANJI BOARD
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI EKOSISTEM
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA KABUPATEN BONDOWOSO**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 07 Maret 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Khoirul Apwar M.Pd.I
NIP. 198306222015031001

Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

Anggota :

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd. ()

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. I. ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 19730424000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : “dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama RI, *Al-Quran Dilengkapi Panduan* (Jakarta : PT. Suara Agung, 2020), 06.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat serta hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Busadin merupakan sosok laki-laki hebat, beliau adalah Bapak dari penulis yang senantiasa selalu memprioritaskan kebahagiaan keluarga dan anak-anaknya. Bapak adalah sosok yang selalu berusaha memberikan waktu, tenaga, fikirian, selalu mendukung, memotivasi, dan mendoakan putri pertamanya ini agar dapat menjadi seseorang yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat sekitar.
2. Ibu Sri Astutik merupakan sosok perempuan luarbiasa dan beliau adalah Ibu dari penulis yang tak henti-hentinya memberikan waktu, tenaga, fikiran serta doa kepada keluarganya dan anak-anak tercintanya, Ibu adalah sosok yang selalu mendukung, memotivasi putri pertamanya ini agar menjadi percaya diri untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

(Bapak dan Ibu adalah lentera hati penulis, dua orang utama yang menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Banyak pengorbanan yang telah diberikan untuk penulis, terima kasih untuk Bapak dan Ibu tercinta, skripsi ini penulis persembahkan untuk Bapak dan Ibu).

3. Adik Dwi Indah Widiastutik yang senantiasa menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, agar penulis dapat menjadi kakak yang bisa dicontoh baik oleh adik perempuan tercintanya.

4. Paman penulis, yaitu paman Mursidi yang senantiasa memberikan dukungan kepada keponakan perempuannya untuk menjadi sarjana.
5. Untuk almarhum kakek dan almarhumah nenek penulis yaitu kakek Umar, kakek Abdur, nenek Buarni, serta nenek Fatimah yang merupakan kakek dan nenek penulis yang sangat ingin cucunya menjadi perempuan yang berpendidikan tinggi.
6. Keluarga besar Asma Family dan Yamani Family yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis untuk menjadi sosok yang memiliki pengetahuan luas dan perempuan yang berpendidikan tinggi.
7. Teman-teman penulis, Siti Jumaliatun Nisak Anisah Fauziah, Febi Indriany, Sofwan Roif Ubaidillah, Alfian Andre Setiyawan, Tri Budi Prasetyo, Ulil Izzah, Dina Mustaqimah, Della Asmarani, Ervina Reza Fatimah, dan Mita Sholehati Ningsih yang telah membantu dan memotivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kelas PGMI D3 angkatan 2020 yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Ikatan Keluarga Mahasiswa Pergerakan Bondowoso (IKMPB) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih telah menjadi organisasi yang membuat penulis banyak berproses selama menjadi mahasiswa serta menjadi rumah organisasi ternyaman saat ditempati.

10. Teman-teman PMII Rayon Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah menjadi organisasi yang nyaman ditempati penulis pada saat menjadi mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
11. Teman-teman *Intellectual Movement Community* UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menjadi komunitas kepenulisan yang nyaman ditempati dan diajak berdiskusi



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso” dengan tepat pada waktunya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang-benderang saat ini.

Kesuksesan dan kelancaran ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abd. Muis, S. Ag., M.Si. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

5. Bapak Erfan Efendi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta nasihat kepada penulis
6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, dan motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada penulis dapat menjadi ilmu yang barokah dan bermanfaat untuk ke depannya.
8. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat meneliti di lembaga tersebut.
9. Ibu Adinda Berlian Ramadhani, S.Pd dan Ibu Maria Ulfah Shamilah, S.Pd selaku wali kelas V B dan Kelas V E yang telah dengan sabar membimbing penulis ketika sedang penelitian.
10. Bank Indonesia serta teman-teman GenBI Jember yang telah menjadi motivator bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Bondowoso. 07 Januari 2024

Maghfirotul Firmaning Lestari
204101040014

ABSTRAK

Maghfirotul Firmaning Lestari, 2024 : *Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso*

Kata Kunci : Media Permainan Jumanji Board, Hasil Belajar Peserta Didik

Media pembelajaran memiliki peran yang cukup signifikan di dalam pembelajaran, sebab peran dari media pembelajaran adalah untuk dapat memudahkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didiknya. Dari hal tersebut, tentu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan juga karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan kendala yaitu antusiasme dan motivasi belajar masih kurang serta pemahaman terhadap materi masih kurang. Dengan adanya media permainan jumanji board makadapat mengatasi kendala yang telah disebutkan.

Berdasarkan problem tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : (1) Untuk mendeskripsikan Desain Produk Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso, (2) Untuk menguji kelayakan Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso, (3) Mendeskripsikan Keefektifan Pengembangan Media di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Peserta Didik Kelas V MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini ialah (1) produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media permainan jumanji board materi ekosistem yang digunakan pada kelas V MI At – Taqwa Bondowoso (2) Hasil kelayakan media permainan jumanji board yaitu uji validasi ahli materi mendapatkan 92,5%, validasi ahli media 81,6%, validasi ahli bahasa 84,2. Hasil angket kemenarikan peserta didik kelas kontrol 59% yang berarti cukup layak sedangkan di kelas eksperimen mendapat 70% yang berarti masuk kategori layak. (3) Hasil dari analisis hasil belajar peserta didik adalah pada hasil *post test* kelas eksperimen memperoleh rata-rata 64,5 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 42,3. Kemudian adapun hasil uji-T dengan signifikansi yang ditetapkan adalah 0,05 dan uji hipotesis *two tailed* memperoleh hipotesis $t_{hitung} -1796$ sedangkan t_{tabel} adalah 1,679 dan adapun hasil sig.(2-tailed) yaitu 0,078 yang artinya adalah nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	14
G. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	25
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	62

A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	62
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	64
C. Uji Coba Produk.....	68
D. Desain Uji Coba.....	69
1. Subjek Uji Coba.....	69
2. Jenis Data.....	71
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	72
4. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	78
A. Profil MI At-Taqwa Bondowoso.....	78
B. Penyajian Data Uji Coba.....	85
C. Analisis Data.....	118
D. Revisi Produk.....	135
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	138
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	138
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	150
C. Kesimpulan.....	151
DAFTAR PUSTAKA.....	154
LAMPIRAN.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 2.2 Perbedaan Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	44
Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert.....	75
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Angket Penilaian Validator.....	77
Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik Kelas V B.....	81
Tabel 4.2 Daftar Peserta Didik Kelas V E.....	82
Tabel 4.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media Permainan Jumanji Board.....	93
Tabel 4.4 Angket Ahli Materi.....	96
Tabel 4.5 Angket Ahli Media.....	98
Tabel 4.6 Angket Ahli Bahasa.....	99
Tabel 4.7 Angket Pre-test.....	100
Tabel 4.8 Angket Post test.....	101
Tabel 4.9 Ahli Pembelajaran V B	102
Tabel 4.10 Ahli Pembelajaran V E	104
Tabel 4.11 Respon Peserta Didik V E.....	107
Tabel 4.12 Respon Peserta Didik V B.....	109
Tabel 4.13 Hasil Validasi Validator.....	118
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Pre Test dan Post test V E.....	120
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Pre Test dan Post test V B.....	121
Tabel 4.16 Statistik Deskriptif Data Pretest Posttest.....	124
Tabel 4.17 T Tabel.....	133
Tabel 4.18 Revisi Produk.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ekosistem Hujan Tropis.....	47
Gambar 2.2 Ekosistem Hutan Gugur.....	47
Gambar 2.3 Ekosistem Taiga.....	48
Gambar 2.4 Ekosistem Padang Rumput.....	49
Gambar 2.5 Ekosistem Gurun.....	50
Gambar 2.6 Ekosistem Tundra.....	51
Gambar 2.7 Ekosistem Rawa.....	54
Gambar 2.8 Ekosistem Muara.....	54
Gambar 2.9 Rantai Makanan.....	56
Gambar 2.10 Contoh Rantai Makanan.....	57
Gambar 2.11 Jaring-Jaring Makanan.....	59
Gambar 2.12 Bagan Perpindahan Energi.....	60
Gambar 3.1 Bagan Tahap ADDIE.....	64
Gambar 4.1 Profil MI At-Taqwa.....	79
Gambar 4.2 Ruang Lab Komputer.....	84
Gambar 4.3 Gedung Barat MI-At Taqwa.....	84
Gambar 4.4 Dokumentasi RKM.....	86
Gambar 4.5 Wawancara Wali Kelas V B.....	88
Gambar 4.6 Prototype.....	90
Gambar 4.7 Kelas Putra Mengerjakan Pre-Test.....	114
Gambar 4.8 Kelas Putri Mengerjakan Pre-Test.....	114
Gambar 4.9 Pengenalan Jumanji Board kepada kelas V B.....	115

Gambar 4.10 Pengenalan Jumanji Board kepada kelas V E.....	115
Gambar 4.11 Pelaksanaan Penggunaan Jumanji Board.....	116
Gambar 4.12 Mengerjakan Post-Test.....	117
Gambar 4.13 Pembelajaran Kelas Kontrol.....	123
Gambar 4.14 Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	123
Gambar 4.15 Uji Normalitas.....	125
Gambar 4.16 Uji Homogenitas.....	126
Gambar 4.17 Uji T-Test Independent.....	127
Gambar 4.18 Rata-Rata Pre test dan Post-test.....	128
Gambar 4.19 Uji Homogenitas.....	130
Gambar 4.20 Hasil Uji Statistik.....	131



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 memiliki inti yang dikenal dengan penyederhanaan dan bersifat tematik *integrated*, kurikulum ini memiliki tujuan untuk menciptakan manusia yang dapat menghadapi perubahan zaman di masa depan. Kurikulum ini dikenal dengan kurikulum yang pusatnya pada siswa (*student centered*) sehingga mengharuskan peserta didik dapat aktif, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengaplikasikan pendekatan saintifik, oleh karena itu maka pendekatan saintifik ini ditekankan di dalam kurikulum 2013.

Adapun problematika yang dihadapi oleh guru yaitu menurut hasil penelitian dari Rinaldus Tanduklangi yang berjudul “Problematika Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran PAK Masa Pandemi di SDN 265 Inpres Sangpolo” yang mana problematikanya terletak pada penerapan metode dan tahapan ilmiah selama pembelajaran daring berlangsung.¹ Kemudian terdapat penelitian dari Aria Kurniasari, Rizky Tyas Aria yang berjudul “Problematika Penerapan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Gugus 3 Kecamatan Blimbing Kota Malang.” menyatakan bahwasannya dari hasil penelitian masih terdapat guru yang mengalami

¹ Rinaldus Tanduklangi, “Problematika Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran PAK Masa Pandemi di SDN 265 Inpres Sangpolo,” Jurnal Pendidikan dan Konseling 04, no 6 (2022) : 404-409, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8078>

kesulitan dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik serta juga terdapat guru yang menyatakan bahwasannya penerapan pendekatan saintifik masih belum berjalan dengan lancar. Kemudian hal tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti yang mana di lembaga yang peneliti ambil untuk penelitian belum berjalan maksimal, hal tersebut terbukti bahwasannya terdapat peserta didik yang mengatakan bahwa pembelajaran hanya terfokus kepada guru dan sering menggunakan metode ceramah.

Menurut hasil pengamatan peneliti, hal tersebut dikarenakan kurangnya suatu media pembelajaran sehingga pembelajaran hanya akan terfokus kepada guru. Maka dari itu, penting adanya suatu pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran bisa berjalan secara maksimal dan tercapai suatu tujuan pendidikan. Sebagaimana tujuan dari pendidikan nasional yang yaitu untuk dapat mencerdaskan anak bangsa.

Definisi pendidikan dicanangkan di dalam UU No. 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional bahwasannya “Pendidikan adalah usaha sadar untuk dapat mempersiapkan peserta didik di masa mendatang. Hal tersebut dilakukan melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan pelatihan kepada peserta didik. Selanjutnya adapun pengembangannya dalam UU No. 20 tahun 2003 dikatakan bahwa supaya peserta didik dapat dengan aktif mengaktualisasikan potensi dirinya serta memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri yang baik, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang nantinya diperlukan oleh dirinya serta masyarakat, maka hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara adanya usaha sadar dan juga

terencana agar dapat terciptanya proses pembelajaran.² Artinya adalah pendidikan nasional mencakup banyak aspek dari kehidupan manusia serta masyarakat agar nantinya dapat *survive* ke dalam kehidupan berbangsa dan bernegara³

Dalam pembelajaran di sekolah tentunya seorang guru haruslah mampu memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta bervariasi agar tercipta pembelajaran yang menarik. Dengan hal tersebut maka pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar peserta didik.⁴ Hal ini diperkuat oleh ayat Alquran yaitu surah al-nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (Q.S An-Nahl : 44).⁵

Dari ayat tersebut terdapat hubungan yang signifikan yaitu berupa penggunaan media kitab suci Al-Quran. Hal ini sebagaimana dikuatkan dalam tafsir Al-Mukhtasar/Markaz Tafsir Riyadh, dibawah pengawasan Syaikh

² Yosefo Gule, *Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru* (Indramayu : CV. Adanu Abimata, 2022), 2

³ Husamah, Arina Restian, Rohmad Widodo, *Pengantar Pendidikan* (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019),

⁴ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Qur’an,” *Adragogi* VI, 2 (2018) : 97-117

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Quran Dilengkapi Panduan* (Jakarta : PT. Suara Agung, 2020), 272.

Shalih bin Abdullah bin Humaid, tafsir ayat tersebut adalah kami telah turunkan kepadamu wahai Rasulullah, agar kamu menjelaskan kepada manusia apa yang memerlukan penjelasan agar mereka menggunakan akalnyanya dan mengambil pelajaran dari isinya.

Ayat tersebut dapat disangkut pautkan dengan penerapan media pembelajaran, pendidik seyogyanya memperhatikan karakter peserta didik karena dengan begitu guru akan dengan mudah menentukan media pembelajaran apa yang akan diterapkan kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Dalam kegiatan belajar mengajar, tentu seorang guru memiliki kedudukan yang sangat signifikan. Di dalam konteks pembelajaran, pendidik seringkali dengan hikmah "*At-Thariqah ahammu mina-l-maddah, wa al mudarris ahammu mina-t-thariq wa-ruhu-l-mudarris ahammu mina-l-mudarris nafsihi*"⁶ secara terjemah bebas memang dapat diartikan bahwa metode lebih memiliki urgensi atau materi apapun yang disampaikan, jika metode yang digunakan benar maka akan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Namun kebalikannya, materi yang telah dipersiapkan dengan matang akan sia-sia tanpa metode yang baik. Metode memang mempunyai pengaruh, namun tidak mutlak. Pengaruh sebenarnya adalah orangnya atau gurunya sendiri.

Oleh karena itu, tentu seorang guru haruslah memiliki wawasan yang luas dan mampu membuat seorang peserta didik belajar dengan nyaman

⁶ Publikasi, "Interpretasi Makna "At Thariqah Ahammu Mina-l-Maddah,"Gontor.ac.id, 28 Desember 2013, <https://gontor.ac.id/interpretasi-makna-at-toriqoh-ahammu-min-al-maddah/>

Mengenai hal tersebut, jika diulik secara mendalam terdapat beberapa alat pendidikan yaitu pendidik, merupakan alat pendidikan dikarenakan tanpa adanya pendidik maka suatu pendidikan tidak akan berjalan dengan lancar. Sarana prasarana, dengan adanya sarana prasarana yang memadai maka tentu akan dapat membantu lancarnya proses pendidikan terutama untuk proses belajar dan mengajar.⁷

Membahas tentang sarana prasarana, tentu ada kaitannya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang dapat menyalurkan pesan yang bersumber dari guru menuju ke penerima pesan yaitu peserta didik, media pembelajaran dapat mewakili guru untuk dapat menyuguhkan informasi pembelajaran kepada peserta didik⁸ Dalam hal ini peneliti memilih media pembelajaran yaitu *Jumanji Board*. *Jumanji Board* adalah permainan papan ajaib yang diadaptasi dari buku anak-anak tahun 1981 karya *Chris Van Allsburg* dengan judul yang sama. Permainan ini akan berakhir ketika seorang pemain telah mencapai garis finish pada permainan *Jumanji*.⁹ Dalam penelitian ini, permainan *Jumanji* diinovasikan berbeda dengan karya *Chris Van Allsburg* dalam bukunya. Pada media ini papan *Jumanji* disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tematik khususnya tema 5 ekosistem.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Riska Septialia pada tahun yang

⁷ Abdul Hamid, "Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru," *bdkBanjarmasin*, 03 November 2020, <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/penggunaan-media-pembelajaran-bagi-guru-h-abdul-hamid>

⁸ Abdul Wahab et.al., *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 3

⁹ Fx Mas Subagio, "Pengembangan Media *Jumanji* Dalam Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar," *JPGSD* 08, No 05 (2020) : 882-892,

berjudul “Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Fisika SMP kelas VII Materi Besaran dan Satuan”.¹⁰ Bahwasannya dari hasil penelitian respon siswa yang dilakukan di tiga sekolah, rata-rata kelayakan penyajiannya sebesar 83% dengan kategori sangat menarik. Media pembelajaran Jumanji sebagai pelengkap pembelajaran memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator materi pembelajaran. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti angkat adalah sampel yang berbeda yaitu penelitian terdahulu mengambil sampel kelas VII SMP sedangkan peneliti mengambil sampel kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Alasan peneliti memilih Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa adalah karena sekolah tersebut merupakan sekolah paling unggul yang ada di kota Bondowoso dan telah menuangkan berbagai macam prestasi entah itu prestasi akademik maupun non akademik. Terdapat keunikan dari sekolah tersebut yaitu karena pembelajaran yang sangat kental sekali dengan basis pondok pesantren terbukti dengan adanya penanaman akhlakul karimah dan terdapat kelas tahfidz.¹¹ Pemisahan antara kelas putra dan kelas putri, Setiap PPDB selalu banyak yang mendaftarkan putera-puterinya di sekolah tersebut, namun meskipun memiliki peserta didik yang banyak, guru-guru disana tetap antusias dan sangat disiplin sekali dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa merupakan suatu lembaga terbesar dan merupakan MI unggulan yang ada di kabupaten Bondowoso. Madrasah

¹⁰ Riska Septialia, “Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 01.

¹¹ Zakiya, diwawancarai oleh penulis, Bodowoso 2 Agustus 2023

tersebut merupakan suatu madrasah berbasis pondok pesantren, setiap hari sebelum anak didik hendak masuk ke dalam kelas pasti guru-guru telah berbaris untuk menyambut kedatangan siswa dan mereka bersalam-salaman. Sebelum mengajarpun guru-guru di MI At Taqwa melakukan doa bersama. Guru-guru disana sangat disiplin dan tepat waktu, tentu hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap siswa. Banyak prestasi yang telah ditorehkan oleh Madrasah Ibtidaiyah tersebut, entah itu dari bidang akademik maupun non akademik. Hal tersebut terbukti pada tahun 2020 lalu Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa menjadi salah satu madrasah yang mampu meraih penghargaan sebagai *'The Best Rules'* kategori Madrasah Religi se Jawa Timur.¹² Tak hanya itu saja, MI At-Taqwa juga meraih juara umum Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) se kabupaten Bondowoso pada tahun 2022.¹³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, terdapat beberapa kelas yang ada. Menurut bapak Muhammad Zakariya, S.Pd selaku kepala sekolah MI-At Taqwa Kabupaten Bondowoso terdapat 7 kelas yaitu dimulai kelas V A sampai dengan kelas V H. Kemudian beliau juga mengatakan bahwasannya terdapat kelas tahfidz disana.¹⁴ Berdasarkan hasil wawancara melalui siswa kelas VA yaitu Ragil, ia mengatakan bahwasannya guru-guru disana hanya menggunakan media berupa papan dan buku tema ketika hendak mengajar

¹² Moh Bahri, "MI At-Taqwa Bondowoso Jadi Madrasah Paling Religi di Jawa Timur," *timesindonesia*, 3 Januari 2020, <https://timesindonesia.co.id/pendidikan/245433/mi-attaqwa-bondowoso-jadi-madrasah-paling-religi-di-jawa-timur>

¹³ Admin, "MI At-Taqwa Raih Juara Umum Porseni Tingkat MI Bondowoso 2022," *Kemenagbondowoso*, 14 Februari 2022, <https://kemenagbondowoso.com/mi-at-taqwa-raih-juara-umum-porseni-tingkat-mi-bondowoso-2022/>

¹⁴ Moh Zakariya, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 10 Mei 2023.

mereka.¹⁵ Namun hal tersebut tidak sejalan dengan penjelasan dari koordinator kelas V yakni ibu Luluk Nor Atiqoh, S. Pd berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Luluk beliau mengatakan bahwasannya sekolah tersebut telah memiliki suatu media pada pembelajaran IPA, memiliki Laboratorium IPA yang terkadang juga dapat dipakai oleh siswa. Terkadang juga siswa diajak langsung untuk membuat suatu media sederhana yang terbuat dari botol bekas, galon bekas dan hal lain yang dapat dipakai dan digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran. Dengan adanya suatu media tersebut tentu peserta didik akan lebih termotivasi dan memahami maksud yang ingin disampaikan oleh guru.¹⁶

Media yang telah digunakan oleh guru-guru di MI At-Taqwa tentu dapat merangsang motivasi dan menghadirkan kreatifitas dari diri siswa Namun di masa sekarang zaman telah berubah, semua serba modern dan peserta didik telah mengenal hal tersebut, juga terkadang anak didik memiliki keinginan untuk suatu hal yang lebih menarik perhatian mereka seperti halnya suatu media yang bewarna dan lainnya.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas yang ternyata terdapat problem yaitu (1) Peserta didik malas untuk berfikir ketika pembelajaran berlangsung,(2) Media yang dipakai adalah media sederhana, (3) Peserta didik kesulitan memahami teori mengenai materi ekosistem dan akan lebih cepat paham ketika melihat realita langsung, (4) Terdapat LCD proyektor disetiap kelas di gedung barat namun LCD proyektor nya tidak

¹⁵ Ragil, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 22 Mei 2023.

¹⁶ Luluk Nur Atiqoh, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 26 Mei 2023

dapat beroperasi dengan baik. Mengetahui problem tersebut, tentu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan dapat membantu kesulitan-kesulitan guru, karena jika suatu media tidak disesuaikan dengan zamannya akan menjadi problem tersendiri. Hal tersebut akan menyebabkan suatu pembelajaran kurang menarik, suasana kelas tidak kondusif, guru kesulitan untuk mengkondisikan peserta didik, peserta didik akan menjadi ramai sendiri dikarenakan siswa tidak tertarik untuk belajar.

Berdasarkan uraian dan problem yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti membuat inovasi pengembangan yang sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu membuat suatu media permainan jumanji *board*. Dengan itu, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada tema 5 ekosistem sub tema keseimbangan ekosistem. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso.”

B. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka adapun rumusan masalah dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi

Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Desain Produk Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso?
3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan Desain Produk Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso

2. Untuk menguji kelayakan Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso
3. Mendeskripsikan Keefektifan Pengembangan Media di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso

D. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti di dalam penelitian ini merupakan media jumanji *board* yang disesuaikan pada materi ekosistem kelas V MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso. Media pembelajaran ini telah dirancang dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga dengan hal tersebut tentunya akan dapat menumbuhkan rasa antusias dari peserta didik dan akan berpengaruh terhadap Hasil Belajar bagi peserta didik. Mengenai hal tersebut, adapun spesifikasi produknya sebagaimana berikut :

1. Berdasarkan Kontennya (Isi)

Media Permainan Jumanji *Board* digunakan pada tema 5 ekosistem sub tema keseimbangan ekosistem kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. Adapun rinciannya sebagaimana berikut ini :

- a. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

- b. Kelas/Semester : V/1
- c. Tema/Subtema/PB : 5.Ekosistem/3. Keseimbangan Ekosistem/1
- d. Muatan Pembelajaran : IPA, Bahasa Indonesia

2. Berdasarkan Tampilannya

Adapun spesifikasi tampilan media permainan jumanji *board* sebagaimana berikut ini :

- a. Media Permainan Jumanji *Board* berbentuk kotak yang bisa dibuka dan berbahan dari kayu
- b. Jumanji *board* yang berbentuk kotak setelah dibuka maka akan terdiri dari 3 kotak yakni ditengah ukuran 40 cm dan di pinggir ada dua kotak kecil 20 cm
- c. Media pembelajaran jumanji *board* memiliki warna warni yang dapat memancing motivasi siswa untuk mempelajarinya
- d. Media Permainan Jumanji jumanji *board* berisi kartu soal yang berwarna *pink*, kartu materi berwarna biru, dan kartu ice breaking berwarna *orange*.
- e. Di dalam media permainan jumanji *board* terdapat alur permainan yang berwarna dan warna tersebut diintegrasikan dengan kartu-kartu yang telah disebutkan.
- f. Di dalam jumanji *board* terdapat langkah-langkah bermain dan aturan permainan (Terdapat aturan bermain berbentuk banner)
- g. Terdapat kotak kecil untuk tempat bidak, dadu, dan kartu

- h. Media permainan jumanji *board* mempunyai 4 bidak yang dapat digerakkan
- i. Terdapat dadu untuk menentukan seberapa banyak langkah bidak.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru untuk dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada peserta didik, mengingat usia peserta didik masih berada di usia operasional konkret tentu guru memerlukan media pembelajaran agar dapat membuat mereka belajar.

Berdasarkan uraian diatas, adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini ialah :

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat terbantu dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya melalui suatu pembelajaran yang menggunakan media yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.
- b. Peserta didik tidak akan merasa bosan karena dengan adanya media permainan jumanji *board* maka peserta didik akan belajar sambil bermain.

2. Bagi Guru

Memberikan referensi baru bagi tenaga pendidik bahwasannya penggunaan media pembelajaran sangat memiliki pengaruh terhadap berjalannya proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini maka guru akan termotivasi untuk dapat membuat media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didiknya.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi evaluasi dan masukan untuk menentukan suatu kebijakan dalam pembelajaran, mengingat semua siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

4. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang cara menghasilkan suatu produk media pembelajaran ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran, sehingga hal ini tentu akan menjadi suatu refleksi bagi peneliti untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran yang baik dengan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Media pembelajaran jumanji *board* mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan di usia sekolah dasar merupakan usia operasional konkret.
2. Media pembelajaran jumanji *board* dapat menyebabkan interaksi dua arah yakni pembawa pesan dalam pembelajaran (Guru) dan sang penerima pesan (murid).

Keterbatasan Penelitian :

1. Media pembelajaran jumanji board hanya berjumlah satu, sehingga hal ini tentu akan menyebabkan kecemburuan kepada siswa jika yang dibolehkan mencoba hanya satu persatu.
2. Tidak dapat diterapkan di kelas rendah (Kelas 1 - kelas 3)

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang digunakan sebagai dasar pengukuran empiris variabel penelitian dengan rumusan berdasarkan indikator variabel.¹⁷ Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi operasional pengembangan ini adalah :

1. Media Permainan Jumanji Board

Jumanji Board merupakan suatu media permainan yang dapat mengajak peserta didik bermain sambil belajar. Hal tersebut dikarenakan media ini mengajak 4 kelompok untuk bermain sambil belajar. Di dalam media ini terdapat beberapa kartu yaitu kartu biru merupakan kartu materi, kartu pink merupakan kartu soal, dan kartu orange merupakan kartu ice breaking. Permainan akan berakhir apabila terdapat kelompok yang mendapatkan titik jumanji.

2. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat ikut andil di dalam proses belajar mengajar, harapannya adalah agar peserta didik dapat mengkonstruksi konsep pembelajaran, merumuskan masalah, menghasilkan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis, dan kemudian menyimpulkan.

¹⁷ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 40

3. Materi Ekosistem

Materi ekosistem yang dimaksud dari penelitian ini adalah materi ekosistem kelas V yang fokusnya pada pada sub tema keseimbangan ekosistem.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa pada saat penggunaan media permainan jumanji *board* materi ekosistem di kelas V MI At-Taqwa Kabupaten Bondowoso.

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso.”

merupakan suatu media permainan yang akan usai apabila terdapat salah satu pemain yang dapat mencapai titik jumanji, permainan ini berbasis pendekatan saintifik yang bertujuan agar peserta didik dapat berkontribusi banyak di dalamnya. Adapun materi yang ada dalam media permainan ini adalah materi ekosistem yakni pada sub tema keseimbangan ekosistem. Harapan dari adanya media permainan ini adalah peserta didik dapat belajar sambil bermain serta hasil belajar peserta didik akan lebih baik dari sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Muhammad Imam Wahyudi pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mathbox* Pada Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III SDN Sawojajar 5 Malang.”¹⁸

Berdasarkan hasil penelitian ini ialah (1) Proses pengembangan media pembelajaran *mathbox* yaitu mengumpulkan informasi awal, perancangan, pengembangan desain produk, uji coba produk oleh beberapa ahli, uji coba lapangan, dan yang terakhir adalah revisi produk akhir. (2) tingkat kemenarikan media pembelajaran *mathbox* memperoleh nilai 83,9 hal tersebut karena media memiliki tampilan yang menarik, bahasa yang digunakan menarik, kalimat yang mudah dipahami serta dapat menarik motivasi belajar peserta didik. (3) Dengan adanya media pembelajaran *Mathbox* maka hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III SDN Sawojajar Malang bisa mengalami peningkatan.

Berdasarkan perolehan penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya. Persamaannya adalah (1) Memiliki tujuan yakni mengetahui hasil belajar siswa setelah memakai media pembelajaran

¹⁸ Muhammad Imam Wahyudi, “Pengembangan Media Pembelajaran *Mathbox* Pada Pelajaran Matematika Perkalian untuk Siswa Kelas III SDN Sawojajar 5 Malang” (Skripsi, UIN Malang, 2019), 96

jumanji, (2) Menggunakan metode penelitian R&D (3) Menguji kelas eksperimen dan juga kelas kontrol, (4) Menggunakan teknik analisis yaitu perhitungan Uji-T. Sedangkan perbedaannya (1) Menggunakan jumanji namun dikembangkan menjadi *Mathbox*, (2) Sampel yang dipakai adalah kelas III, (3) Materi yang diambil adalah perkalian, (4) Jumlah sampel yang diambil adalah untuk kelas eksperimen sebanyak 39 sementara untuk kelas kontrol sebanyak 37 sampel.

2. Penelitian oleh Tutik Yuliatun pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Pencapaian Minat Belajar Peserta didik SMA.”¹⁹

Hasil dari penelitian tersebut ialah (1) Untuk dapat melakukan pengukuran penguasaan materi fisika serta minat belajar peserta didik jenjang SMA maka penelitian ini telah menciptakan instrumen penilaian yang layak untuk digunakan, (2) diketahui bahwasannya setelah dilakukan penelitian bahwasannya peserta didik dalam hal menguasai materi usaha dan energi yang diambil dari instrumen penilaian berbasis permainan jumanji memperoleh katrgori sedang yaitu 49% dan memperoleh kategori 51%, (3) Adapun hasil pencapaian minat belajar peserta didik pasca penggunaan instrumen penilaian berbasis media permainan jumanji yaitu pada kategori 16,1 serta dengan tinggi 82%. (3)Pencapaian minat belajar

¹⁹ Tutik Yuliatun, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Pencapaian Minat Belajar Peserta didik SMA,” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 96

setelah pemakaian instrumen penilaian berbasis media permainan jumanji materi usaha dan energi adalah pada kategori 16,1 dan tinggi 82%.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya. Persamaannya (1) Menggunakan metode penelitian *Research and development*, (2) Media bertujuan mengajak peserta didik belajar menjadi lebih menyenangkan, (3) Adanya integrasi tes di dalam media pembelajaran sedangkan perbedaannya (1) Materi yang diambil adalah materi fisika, (2) Sampel yang diambil kelas X, (3) Menguji minat belajar, (4) Materi yang diambil adalah usaha energi, (5) Tingkat sekolah adalah SMA.

3. Penelitian oleh L. T. Marheny, L. Hakim, dan Sulistiawati pada tahun 2021 yang berjudul “Media Permainan Jumanji *flascard* untuk Pembelajaran Fisika SMP Materi Pengukuran.”²⁰

Hasil penelitian tersebut ialah media permainan jumanji *flascard* memperoleh presentase 88,67% dari ahli materi, sedangkan ahli media memperoleh 90% serta respon pesereta didik pada uji *small group* memperoleh nili 92% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian tersebut ialah media yang dikembangkan pada pembelajaran fisika peserta didik pada materi pengukuran yaitu menggunakan media permainan jumanji *flash card* adalah media yang masuk ke dalam kategori layak.

²⁰ L.T. Marheny, L. Hakim, dan Sulistiawati, “*Media Permainan Jumanji Flashcard untuk Pembelajaran Fisika SMP Materi Pengukuran,*” *Physics Education Research Journal* 3, no 2 (2021) : 121-132, 10.21580/perj.2021.3.2.7143

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan di dalam penelitian. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media permainan jumanji. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang diambil penelitian ini adalah fisika, sedangkan materi yang diambil dalam penelitian penulis adalah ekosistem.

4. Penelitian oleh Kurniawan Surya Prayoga, Farida Nur Kumala, dan Arnelia Dwi Yasa pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak.”²¹

Hasil dari penelitian ini media permainan jumanji ialah suatu produk yang dikembangkan berdasarkan dari prosedur model penelitian pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validator dari ahli media permainan jumanji dinyatakan valid dengan memperoleh nilai rata-rata presentase 90%, dari validator ahli materi mendapatkan nilai presentase 98% sedangkan ahli bahasa mendapatkan presentase 88,5%. Presentase dari ketiga ahli mendapatkan 92%. Angket guru berdasarkan hasil penelitian adalah memperoleh presentase rata-rata 94%, kemudian perolehan Angket respon peserta didik ialah rata-rata presentase yang didapat 90%. Berdasarkan beberapa presentase yang diperoleh dari respon guru maupun peserta didik, makasih media permainan jumanji masuk kategori sangat baik. Hasil keefektifan media permainan jumanji diperoleh pada saat pembelajaran menggunakan permainan jumanji.. Adapun hasil

²¹ Kurniawan Surya Prayoga, Farida Nur Kumala, dan Arnelia, “*Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak.*”Seminar Nasional PGSD Unikama, November 2019.

keefektifan pada seluruh aspek memperoleh presentase 92% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitiannya. Persamaannya adalah (1) Menggunakan metode penelitian dan pengembangan, (2) Model penelitian ADDIE, (3) Subyek penelitian siswa kelas V, (4) Menggunakan Validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, (5) Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif, (6) Materi Tema 5 Ekosistem. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu (1) Menguji Efektivitas Media (2) Sub tema Komponen Ekosistem.

5. Penelitian oleh Riska Septialia pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan.”²²

Hasil penelitian diatas ialah (1) Pengembangan permainan jumanji termasuk kategori layak digunakan, hal tersebut menurut hasil dari validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media pembelajaran yang mana kelayakan materi dari validator ahli materi mendapatkan kelayakan rata-rata 91% dengan menempati kategori sangat menarik (2) Pengembangan media permainan jumanji menggunakan model penelitian *research and development* yang telah dimodifikasi dan dikembangkan melalui beberapa proses yaitu melalui potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi oleh ahli validator, penilaian guru serta respon

²² Riska Septialia, “Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 76.

peserta didik, dan yang selanjutnya ialah revisi produk. Presentase kelayakan rata-rata mendapatkan nilai 83% dengan kategori sangat menarik, hal tersebut diambil berdasarkan respon peserta didik di tiga sekolah.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitiannya. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan *research and development* serta sama-sama mengembangkan media permainan jumanji. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tingkat SMP sedangkan dalam penelitian penulis, penulis meneliti tingkat madrasah ibtidaiyah.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Pengarang "Judul"	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Muhammad Imam Wahyudi "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mathbox</i> Pada Pelajaran Matematika Perkalian untuk Siswa Kelas III SDN Sawojajar 5 Malang."	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki tujuan yakni mengetahui hasil belajar peserta didik pasca penggunaan media pembelajaran jumanji Menggunakan metode penelitian R&D Menguji kelas eksperimen dan kelas kontrol Menggunakan teknik analisis yaitu perhitungan Uji-T 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan jumanji namun dikembangkan menjadi <i>Mathbox</i> Sampel yang dipakai adalah kelas III Materi yang diambil adalah perkalian Jumlah sampel yang diambil adalah untuk kelas eksperimen sebanyak 39 sementara untuk kelas kontrol sebanyak 37 	<ol style="list-style-type: none"> Jumanji berbasis saintifik Berfokus pada materi ekosistem kelas V MI/SD Memakai metode penelitian <i>r&d</i> dengan model <i>ADDIE</i>. Menggunakan sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen

			sampel
2.	Tutik Yuliatun “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji Untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Pencapaian Minat Belajar Peserta didik SMA.”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode penelitian <i>Research and development</i> 2. Media bertujuan mengajak peserta didik belajar menjadi lebih menyenangkan 3. Adanya integrasi tes di dalam media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang diambil adalah materi fisika 2. Sampel yang diambil kelas X 3. Menguji minat belajar 4. Materi yang diambil adalah usaha energi 5. Tingkat sekolah adalah SMA
3.	L. T. Marheny, L. Hakim, dan Sulistiawati, “Media Permainan Jumanji flascard untuk Pembelajaran Fisika SMP Materi Pengukuran.”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>research and development.</i> 2. Mengembangkan media permainan jumanji 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi fisika 2. Subyek penelitian
4.	Kurniawan Surya Prayoga, Farida Nur Kumala, dan Arnelia Dwi Yasa “Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak.”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan. 2. Model penelitian ADDIE 3. Subyek penelitian siswa kelas V 4. Menggunakan Validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa 5. Teknik analisis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguji Efektivitas media 2. Sub tema Komponen Ekosistem

		data deskriptif kualitatif dan kuantitatif 6. Materi Tema 5 Ekosistem	
5.	Riska Septialia, "Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan."	1. Menggunakan metode penelitian <i>research and development</i> 2. Mengembangkan media permainan jumanji	1. Fokus materi yang akan dibahas berbeda 2. Sampel yang diambil berbeda 3. Meneliti tingkat lembaga SMP

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan tersebut, maka penelitian yang akan diteliti oleh peneliti lebih berfokus kepada tema 5 Ekosistem Sub Tema keseimbangan ekosistem kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso menggunakan media pembelajaran Jumanji *Board Novelty* pada penelitian ini adalah (1) Meneliti Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Permainan Jumanji *Board* di kelas V, (2) Media Pembelajaran Berisi tiga warna yang terdiri dari warna pink adalah kartu soal, warna biru adalah kartu materi, dan warna *orange* adalah kartu *ice breaking*, (3) Alur bidak dalam jumanji board berisi 3 warna yang memiliki tujuan tertentu dan diintegrasikan dengan kartu yang ada di dalam jumanji *board* (4) Media permainan jumanji *board* diujikan kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dari terminologinya media bermula dari bahasa latin yaitu “Medium” yang memiliki arti perantara, dalam bahasa arabnya media bermula kata “*Wasaaila*” artinya ialah penyampai pesan dari pengirim menuju penerima pesan.²³ Sedangkan untuk pengertian dari pembelajaran ialah suatu kegiatan untuk dapat mengajak para siswa agar dapat mencapai tujuan yang ditetapkan, hal tersebut tak lain melalui dari kegiatan pelaksanaan kurikulum suatu lembaga pendidikan.²⁴ Dari pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran ialah suatu perantara untuk dapat mengantarkan pesan dari pembawa pesan (Guru) menuju ke penerima pesan (Peserta didik) supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan juga efisien.

Menurut pendapat dari salah satu ahli, media pembelajaran yaitu suatu sumber dalam belajar yang dapat juga diartikan dengan manusia ataupun benda dan bahkan juga suatu peristiwa yang memungkinkan seorang siswa dapat memperoleh suatu pengetahuan,

²³ M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017), 9, https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/VJtIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+Pembelajaran+Adalah&printsec=frontcover

²⁴ Septy Nur Fadilah dan 4A PGSD UM Tangerang, *Media Pembelajaran* (Sukabumi : CV Jejak, 2021), 13, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/PQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover

keterampilan, ataupun sikap.²⁵ Terdapat pula pendapat lain dari salah satu ahli yang mengungkapkan bahwasannya media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang sengaja digunakan dan dapat berupa fisik ataupun non fisik agar dapat menjadi perantara seorang pengirim pesan (Guru) dengan penerima pesan (siswa) agar dapat lebih memahami dan lebih cepat menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.²⁶

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki dampak yang cukup signifikan di dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan dengan hadirnya suatu media pembelajaran maka pemberian materi akan lebih bermakna. Terdapat pendapat menurut Wina Sanjaya mengenai fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

1) Fungsi Komunikatif

Agar dapat memudahkan komunikasi dari penyampai pesan atau guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik serta tidak adanya kesulitan dalam penyampaian pesan maka media pembelajaran dapat digunakan untuk fungsi komunikatif.

²⁵ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017),5, https://www.researchgate.net/publication/313161626_Desain_dan_Pemrograman_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif

²⁶ Amka dalam Septy Nur Fadilah dan 4A PGSD UM Tangerang, *Media Pembelajaran* (Sukabumi : CV Jejak, 2021), 13, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/PQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover

2) Fungsi Motivasi

Dengan adanya media pembelajaran, maka akan mempermudah peserta didik untuk dapat mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, oleh karena itu motivasi belajar dari peserta didik tentunya juga akan dapat meningkat.

3) Fungsi Kebermaknaan

Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran akan lebih bermakna karena dengan adanya media pembelajara tak hanya dapat meningkatkan informasi namun juga siswa dapat memiliki kemampuan untuk dapat menganalisis dan menciptakan suatu hal.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran dapat merangsang pemikiran dari peserta didik untuk dapat memiliki pandangan yang sama tentang informasi yang disampaikan.

5) Fungsi Individualitas

Mengingat latar belakang peserta didik yang berbeda, dengan adanya media pembelajaran maka tentunya dapat memberikan pelayanan setiap individu disesuaikan dengan gaya belajar dan latar belakang peserta didik.²⁷

²⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-7

2. Media Permainan Jumanji

Menurut Sadiman, permainan ialah suatu interaksi antara pemain dan juga peraturan yang telah ditetapkan untuk dapat mencapai tujuan. Terdapat suatu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah permainan jumanji. Permainan jumanji ialah suatu permainan yang diinspirasi dari film yang memiliki judul jumanji pada tahun 1995. Permainan ini mengisahkan tentang suatu permainan yang berbahaya dan sangat ajaib, hal tersebut karena pemain dapat langsung terhisap ke dalam papan permainan jumanji sehingga pemain dapat merasakan permainan yang sesungguhnya. Di dalam jumanji terdapat beberapa binatang dan salah satunya ialah gambar binatang, apabila pemain berhenti di kotak tersebut maka akan muncul binatang asli.²⁸

Peneliti menemukan inspirasi mengenai media permainan jumanji *board* dari hasil penelitian dari Riska Septialia yang mengatakan bahwasannya permainan jumanji dimodifikasi dan di desain menjadi papan tantangan yang disesuaikan dengan pembelajaran fisika. Dalam penelitian tersebut permainan jumanji dinilai layak dan sangat menarik²⁹

Dalam penelitian ini, permainan jumanji *board* dimodifikasi menjadi suatu jumanji board yang disesuaikan dengan materi yang peneliti ambil yaitu ekosistem. Dalam permainan ini tak jauh berbeda dengan

²⁸ Marheni, Laspri Tri, Lukman Hakim, and Sulistiawati Sulistiawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Jumanji Flash Card Pada Pembelajaran Fisika Di Smp." *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika* 2.2 (2021): 30-37.

²⁹ Riska Septialia, "Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 19.

permainan jumanji pada aslinya yaitu (1) membutuhkan 4 orang pemain, (2) menggunakan bidak, (3) terdapat alur permainan, (4) pemenang ialah yang dapat mencapai titik jumanji, (5) terdapat pasir waktu. Namun perbedaannya ialah (1) Alur perjalanan dalam jumanji board berwarna warni dan diintegrasikan dengan kartu, (2) 4 Orang pemain di dalam jumanji board akan bergantian karena sifatnya berkelompok, (3) terdapat kartu permainan yang mana kartu biru merupakan materi, kartu pink ialah soal, dan kartu orange adalah *ice breaking*, (4) di dalam permainan jumanji board peserta didik akan merasakan belajar sambil bermain.

Relevansi media pembelajaran dengan materi ekosistem terdapat pada kartu-kartu yang dikembangkan oleh peneliti, yang mana di dalam kartu biru terdapat materi yang mendalam mengenai ekosistem, serta kartu pink berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi ekosistem. Adapun alasan peneliti memilih mengembangkan media permainan jumanji board dikarenakan (1) Media ini cocok diimplementasikan dan selaras dengan *problem* peserta didik yaitu peserta didik kesulitan memahami teori yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung, (2) Di sekolah tersebut telah menggunakan LCD namun LCD nya error, oleh karena itu peneliti memilih mengembangkan media ini agar tidak perlu memakai proyektor, (3) Di sekolah tersebut seringkali membuat media, namun media seadanya. Hal tersebut dikarenakan menurut guru-guru jika menggunakan media mewah maka akan memakan waktu, oleh karena itu peneliti memilih media jumanji board untuk membantu mengatasi hal tersebut.

Adapun pembahasan mengenai prosedur pembuatan dan tata cara bermain media permainan jumanji *board* sebagaimana berikut ini :

a. Langkah-Langkah Pembuatan Media Permainan Jumanji *Board*

1) Alat dan Bahan

- a) Kayu ukuran 40x40 cm
- b) Pita Pengukur
- c) Mesin Pemotong Kayu
- d) 2 Dadu
- e) Penggaris
- f) 4 Bidak
- g) Stiker
- h) Pasir Waktu
- i) Cutter/Gunting
- j) Cat
- k) Kuas
- l) Handel
- m) Scrop
- n) Obeng
- o) Banner Aturan Permainan

Dalam hal ini, peneliti memakai bahan utama jumanji dari kayu dikarenakan kayu merupakan bahan alam. Menurut Yukananda, pemanfaatan media alam secara tepat akan dapat membantu anak dalam aspek perkembangan aspek baik itu kognitif, sosial, emosional,

bahasa, motorik, moral, nilai-nilai keagamaan, serta kecakapan hidup.³⁰ Alasan peneliti memakai bahan utama dari kayu dikarenakan sasarannya ialah peserta didik yang notabene mereka masih suka bermain, sehingga dengan penggunaan bahan utama dari kayu ini maka tidak akan mudah rusak.

Terdapat langkah-langkah dalam pembuatan media permainan jumanji board sebagaimana berikut ini :

2) Langkah-Langkah Pembuatan

- a) Ambil kayu yang dibutuhkan lalu potong sesuai ukuran yang dibutuhkan yaitu 40x40 cm
- b) Potong kayu, Jadikan kayu tersebut seperti papan catur, untuk ukuran tengahnya 40 cm dan ukuran di pinggir-pinggir adalah 20 cm
- c) Buka cat warna cokelat, cat hingga merata menggunakan kuas dan cat lalu jemur sampai kering
- d) Buat stiker animasi sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan, seperti halnya untuk bagian luar membutuhkan ukuran 40 cm yang bergambar jumanji.
- e) Buat stiker bagian dalam yaitu rute perjalanan permainan dengan ukuran 33,5x36 cm
- f) Buat stiker aturan permainan dan langkah-langkah bermain ukuran 20x18,8 cm

³⁰ Ria Yukananda, et. A, *Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lembahduwur TA 2011/2012* (Kebumen : UNS, 2012).

- g) Potong stiker-stiker sesuai ukuran menggunakan cutter/gunting
- h) Tempel stiker-stiker tersebut ke kotak jumanji bagian luar dan dalam bagian rute permainan agar tampilannya lebih menarik
- i) Buatlah tempat untuk bidak, dadu, dan kartu soal di pinggiran jumanji yang di dalam dengan ukuran 18,5 x 14,5
- j) Tempel stiker aturan dan langkah-langkah bermain di sebelah tempat bidak, dadu, dan kartu soal
- k) Buatlah kartu soal, kartu pertanyaan, dan kartu ice breaking berukuran 8x11 cm
- l) Berikan pengunci di dalam tempat dadu maupun diluar jumanji agar tidak terbuka ketika jumanji hendak ditutup
- m) Pasang handle menggunakan scrop agar jumanji mudah dibawa.
- n) Buatlah banner yang dapat ditempel ke papan agar peserta didik memahami peraturan permainannya
- o) Jumanji siap untuk digunakan

3) Langkah-Langkah Penggunaan Media Permainan Jumanji

Board :

- a) Ambil 1 Meja dan taruh di depan (Tengah-tengah depan papan tulis)
- b) Letakkan Jumanji *board* di atas meja tersebut
- c) Buka permainan Jumanji *board*
- d) Guru menjelaskan materi menggunakan media permainan jumanji board menggunakan media permainan jumanji *board*.

- e) Persiapkan bidak, dadu, pasir waktu, dan kartu berisi soal/penjelasan warna-warni tentang materi ke atas Jumanji *board*
- f) Persiapkan spidol dan papan tulis untuk menulis poin setiap kelompok

4) Langkah-Langkah Bermain Media Permainan Jumanji *Board* :

- a) Peserta didik dikelompokkan menjadi empat kelompok kecil
- b) Guru menjelaskan cara bermain jumanji *board*
- c) Perwakilan setiap kelompok maju ke depan
- d) Setelah empat orang maju ke depan, masing-masing orang mengambil bidak masing-masing
- e) Guru mulai mencocok kartu materi/soal yang berwarna warni (Kartu berwarna pink merupakan soal, kartu berwarna biru merupakan materi, dan kartu berwarna orange merupakan ice breaking)
- f) Empat peserta didik melakukan hompimpa dan yang menang akan bermain pertama
- g) Peserta didik mulai bermain
- h) Melempar 1 dadu (sembari guru memasang pasir waktu)
- i) Setelah dadu dilempar jika menunjukkan angka 4 maka bidak pemain akan maju 4 langkah dan peserta didik mengambil kartu yang berhenti di warna tersebut, jika peserta didik tersebut mendapatkan warna pink yang artinya adalah soal maka

perwakilan kelompok tersebut menunjuk teman kelompoknya untuk menjawab,

- j) Jika mendapatkan warna biru yang artinya menjelaskan materi maka perwakilan kelompok tersebut dapat menunjuk kelompok lain untuk menjelaskan dan membacakan materi tersebut (Pada waktu ini jam pasir akan diseimbangkan agar pasir tidak berjalan).
- k) Setelah membacakan materi dan guru memberikan penguatan maka waktu di jam pasir berjalan kembali
- l) Jika perwakilan kelompok mendapatkan kartu orange maka semua anggota kelompok harus melakukan *ice breaking* (Pada waktu ini jam pasir akan diseimbangkan agar pasir tidak berjalan).
- m) Satu orang tersebut akan berganti ketika pasir waktu habis
- n) Hal tersebut berulang sampai ada kelompok yang sampai pada kata **JUMANJI**
- o) Permainan akan berakhir ketika ada peserta didik yang bermain bisa sampai **JUMANJI**.
- p) Setelah permainan berakhir maka langkah selanjutnya ialah anggota kelompok memberikan hasil kesimpulan dari materi yang mereka dapat.
- q) Setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasilnya, jika terdapat kelompok yang

jawabannya paling tepat maka kelompok tersebut adalah pemenang dalam permainan.

3. Pendekatan Saintifik

a. Pengertian :

Pendekatan saintifik memiliki kaitan sangat karib dengan metode saintifik. Lazimnya metode saintifik melakukan perumusan hipotesis ataupun pengumpulan data yang didapat dari kegiatan pengamatan ataupun observasi.³¹

Pendekatan saintifik ialah suatu proses yang dibuat sedemikian rupa dan dapat membuat peserta didik secara aktif dapat mengkontruksi suatu konsep, hukum, ataupun prinsip yang berasal dari tahapan observasi untuk dapat mengidentifikasi ataupun menemukan adanya masalah. Harapannya ialah peserta didik dapat mendeskripsikan suatu permasalahan, mengajukan hipotesis, pengumpulan data data melalui berbagai teknik, menganalisis data, memberikan kesimpulan dan dapat mengkomunikasikan penemuannya.³² Terdapat pendapat ahli lainnya yang menyatakan bahwasannya pendekatan saintifik ialah suatu proses pembelajaran yang dirancang oleh guru dan dapat mengajak peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya melalui beberapa tahapan yaitu

³¹ I Komang Suparsawan, *Kolaborasi Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran STAD Geliatkan Peserta didik* (Bandung : Tata Akbar, 2020), 14, https://www.google.co.id/books/edition/KOLABORASI_PENDEKATAN_SAINTEFIK_DENGAN_M/8df9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pendekatan+saintifik&pg=PA20&printsec=frontcover

³² Kurinasih dalam Pujianti, *Pendekatan Saintifik Berbantuan Lingkungan Sosial dalam Pembelajaran Menulis Pentigraf* (Indramayu : CV Adanu Abimata, 2020), 17, <https://webadmin-ipusnas.perpriusnas.go.id/ipusnas/publications/books/198519/>

melalui pengamatan, perumusan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data melalui berbagai teknik, analisis data, serta menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan setiap konsep yang ditemukan.³³

Dari pendapat ahli diatas dapat ditarik benang merah bahwasannya pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan di dalam pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa dengan tujuan supaya peserta didik ikut aktif saat pembelajaran berlangsung

b. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Mengenai pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, terdapat lima langkah pengalaman belajar pokok. Adapun langkah dalam pendekatan saintifik yaitu mengamati atau (*observing*), bertanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), pengolahan data, menganalisis, menalar (*associating*), memberikan kesimpulan, penyajian data ataupun informasi, dan dapat menciptakan jaringan. Adapun ringkasan dari langkah-langkah tersebut yaitu mengamati, bertanya, mengumpulkan, pengolahan data, dan mengkomunikasikan.³⁴

Berikut ini penjabaran dari langkah-langkah tersebut :

1) Mengamati (*Observing*)

Proses mengamati ialah proses yang mengutamakan adanya observasi ataupun mengamati langsung kepada objek penelitian yang dilakukan secara sistematis. Tujuan dari adanya pengamatan

³³ Sufairroh dalam Endang Titik Lestari, *Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020), 3-4, <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/163520/>

³⁴ Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Republik Indonesia), 4 Juni 2023, <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf>

tak lain adalah untuk memperoleh fakta yang memiliki bentuk data yang objektif, kemudian data tersebut dianalisis menyesuaikan dengan tingkatan perkembangan peserta didik. Dengan adanya kegiatan mengamati maka harapannya proses tercipta proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Dengan adanya observasi maka kompetensi kesungguhan, ketelitian di dalam pencarian informasi, penemuan konsep dan pengetahuan mengenai objek yang diamati berasal dari pelajaran yang sedang dipelajari. Kegiatan ini juga akan memberi manfaat bagi siswa dalam memenuhi hasrat keingintahuan siswa dalam memenuhi sebuah makna dari materi yang disajikan oleh guru.

2) Menanya (*Questioning*)

Menanya merupakan penyampaian pertanyaan mengenai konsep maupun pengetahuan yang belum dipahami berdasarkan apa yang diamati. Dari kegiatan ini maka diharapkan dapat mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik menjadi sebuah kreativitas dalam mengolah pertanyaan untuk dapat memahami esensi sebuah pengetahuan.

3) Mencoba atau mengumpulkan informasi (*Experimenting*)

Langkah ketiga dari pendekatan saintifik adalah *experimenting*, yaitu mencoba ataupun mengumpulkan informasi. Kegiatan ini berbentuk menggali serta mencari informasi tambahan untuk dapat melengkapi data yang sudah ada. Informasi tersebut

dapat diperoleh dari sumber lain selain buku teks seperti buku bacaan, majalah, koran, dan internet. Melalui pengamatan sebuah aktivitas, kejadian, dan objek tertentu. Mengadakan wawancara pada narasumber atau melakukan percobaan.

4) Mengasosiasi (*Associating*)

Kegiatan mengasosiasi adalah kegiatan menalar, pengumpulan informasi, fakta, pemikiran, serta gagasan-gagasan yang berasal dari kegiatan mengamati, menanya, maupun mencoba dan selanjutnya dapat dilakukan pengolahan data. Kegiatan mengelola informasi adalah suatu upaya untuk memperdalam dan memperluas informasi yang didapatkan, kemudian membuat sebuah simpulan atau mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan. Kegiatan menalar akan dapat menjadi berhasil apabila guru berperan aktif dalam memfasilitasi serta mempersiapkan berbagai macam sumber belajar yang dapat digunakan sebagai pandangan siswa dalam merumuskan sebuah kesimpulan atau solusi.

5) Mengkomunikasikan (*Communicating*)

Kegiatan mengkomunikasikan adalah tahap akhir dari rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dimana siswa akan mempresentasikan hasil kegiatannya berupa menyampaikan hasil yang telah dipelajarinya baik itu secara tertulis maupun lisan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan menyajikan laporan tertulis, menyampaikan deskripsi atau penjelasan apa yang

diperolehnya dalam proses mengumpulkan data dan informasi lalu hasil dari menalar dapat membuahkan kesimpulan.³⁵

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mulyasa, hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi perilaku kunci yang esensial di dalam suatu kompetensi dan perubahan tingkah laku. Pernyataan kompetensi yang harus dipahami oleh peserta didik dapat diindikasikan sebagai suatu bentuk hasil belajar peserta didik yang berasal dari pengalaman.³⁶ Kemudian dalam pendapat lain hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik pasca menerima pengalaman belajar.³⁷ Menurut Rusmono, menyatakan bahwa seseorang dapat memperoleh perubahan perilaku seperti halnya perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik ketika peserta didik menyelesaikan pembelajaran dan interaksi dengan berbagai sumber belajar serta lingkungan belajar.³⁸ Hasil belajar adalah suatu hasil yang dapat dicapai oleh siswa dalam proses belajar yang dapat menunjukkan berhasil tidaknya siswa belajar.

³⁵ Marjuki, *Model Pembelajaran Paikem berbasis Pendekatan Sainifik* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2020), 57, <https://webadminipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/189186/>

³⁶ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 28

³⁷ Nana Sudjana, *Daasr-dasar proses belajar mengajar* (Kalimantan : Sinar Baru, 2010), 30

³⁸ Rusmono, *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2017)

Dari pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya hasil belajar ialah suatu hasil yang mengindikasikan adanya perubahan kemampuan peserta didik pasca menerima pengalaman belajar yang dapat mengalami perubahan meliputi ranah kognitif, afektif, dan juga psikomotorik.

b. Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif atau yang disebut dengan (Pengetahuan), selanjutnya afektif atau yang disebut dengan (Sikap) dan yang terakhir yaitu psikomotorik (Keterampilan). Ketiga ranah tersebut tidak dapat dibagi karena saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dengan adanya pembelajaran yang difasilitasi dengan adanya sarana prasarana yang layak serta pendidik dapat cakap dalam mengelola kelas serta menguasai materi yang diajarkan, maka hasil belajar peserta didik dapat di tingkatkan.³⁹

Terdapat beberapa pembagian hasil belajar menurut *Horward Kingsley* yang dikutip oleh Nana Sudjana yaitu : (1) Keterampilan dan Kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengertian, (3) Sikap dan cita-cita.⁴⁰

Terdapat perspektif lain yang menyatakan bahwasannya terdapat tiga aspek belajar ada 3, yaitu: (1) Aspek kognitif, meliputi perubahan daerah dominasi pengetahuan dan pengembangan

³⁹ Nanda Choirun Nisa' dan M.Suwignyo Prayogo, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD/MI Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kontekstual," Indonesian Journal of Teacher Education 3, no 2 (2022) : 390 - 397.

⁴⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006)

keterampilan/kemampuan yang diharapkan untuk menggunakan pengetahuan. (2) Aspek afektif, meliputi perubahan perilaku mental, perasaan dan kesadaran. (3) Aspek psikomotorik, meliputi perubahan bentuk-bentuk tindakan motorik.⁴¹

Sementara terdapat pendapat menurut Bloom terdapat tiga tujuan pengajaran yang merupakan suatu kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif, pada ranah ini berkaitan hasil belajar intelektual yang dapat dibagi menjadi 6 aspek, yaitu kognitif, pemahaman, penerapan, analisis, buatan, serta penilaian. dua aspek pertama diklaim kognitif tingkat rendah dan empat aspek berikutnya disebut kognitif taraf tinggi. Selanjutnya ialah ranah afektif, ranah ini bersangkutan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, serta internalisasi.
- 2) Ranah psikomotoris, hal ini dapat mengenai hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.⁴²

c. Kategori Penilaian

Berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran akan diketahui berdasarkan hasil penilaian.⁴³ Membahas mengenai penilaian terdapat

⁴¹ Zakiah Darajat, Dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), 197.

⁴² Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22-23

⁴³ Wildan, "Pelaksanaan Penilaian Autentik Aspek Pengetahuan, Sikap, dan

dua kategori penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif.

Adapun penjelasannya sebagaimana berikut ini :

- 1) Penilaian formatif adalah suatu penilaian yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilaksanakan pada setiap sub bahasan terselesaikan, tujuannya ialah agar dapat mengetahui sejauh mana peserta didik terbentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Penilaian Sumatif adalah suatu penilaian yang dilaksanakan setelah sekumpulan program pelajaran dilakukan, hal ini bertujuan untuk penentuan nilai yang nantinya dapat melambangkan keberhasilan peserta didik pasca menempuh program pelajaran dalam tenggat waktu tertentu.⁴⁴

5. Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dalam suatu penelitian tentunya sudah tidak asing lagi mengenai kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Dalam hal ini adapun pembahasan mengenai perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dari definisi, dan fungsinya. Adapun pembahasan mengenai hal tersebut yaitu sebagaimana berikut ini :

Keterampilan di Sekolah atau Madrasah," Jurnal Tatsqif 15, no 02 (2017) : 144.

⁴⁴ Nastiti, D.P., Santoso, S., & Sudiyanto S, *Studi Literatur Pengaruh Evaluasi Formatif Terhadap Evaluasi Sumatif*, Seminar Nasional Pendidikan 2019.

Tabel 2.2
Perbedaan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Perbedaan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Definisi	Kelas kontrol adalah kelas yang tidak menerima perlakuan atau intervensi tertentu di dalam suatu penelitian.	Kelompok yang menerima perlakuan atau intervensi tertentu dalam suatu penelitian.
Fungsi	Menjadi pembanding dari kelas eksperimen.	Peneliti dapat mengevaluasi hasil penerapan dari perlakuan yang telah diberikan.

6. Materi Ekosistem

a. Pengertian ekosistem dan Komponen Penyusun

Ekosistem merupakan jalinan bolak balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Dalam hal ini ekosistem terbagi menjadi macam yaitu lingkungan biotik dan lingkungan abiotik. Lingkungan biotik adalah lingkungan yang berisi makhluk hidup antara lain hewan, tumbuhan, dan manusia. Sementara lingkungan abiotik adalah lingkungan yang terdiri dari benda-benda yang tak hidup yaitu air, batu, pasir, udara, cahaya matahari dan tanah.⁴⁵

1) Komponen Ekosistem

Ekosistem mempunyai dua komponen yakni komponen biotik dan juga komponen abiotik. Komponen biotik ialah komponen makhluk hidup seperti halnya hewan, tumbuhan, dan

⁴⁵Nidaul Janah, *Mandiri Belajar Ulangan Tematik* (B Media, 2021),268

juga manusia. Sementara komponen abiotik merupakan komponen ekosistem yang berasal dari benda tak hidup.

a) Komponen biotik :

Komponen biotik ialah komponen yang terdiri dari makhluk hidup yang mengisi suatu ekosistem. Komponen biotik terdiri dari makhluk hidup, contohnya ialah manusia, hewan, dan tumbuhan. Dalam ekosistem, komponen biotik dapat dibagikan berdasarkan jumlahnya yaitu :

- (1) Individu : Jika kita menilik organisme satu per satu sebagai individu, kita dapat melihat individu tersebut, menghitungnya, mengukurnya, dan menggunakannya dalam eksperimen. Terkadang organisme berkelompok bersama sehingga keseluruhannya tampak sebagai satu individu. Pengertian singkatnya adalah individu merupakan makhluk hidup tunggal.
- (2) Populasi : Populasi ialah kumpulan individu yang tinggal di suatu tempat pada waktu tertentu. Populasi merupakan kumpulan makhluk hidup yang hidup sejenis. Contohnya : populasi rusa
- (3) Komunitas : di dalam kelompok organisme hidup bersama dan terdiri dari bermacam populasi itu disebut komunitas. Suatu komunitas biotik terdiri dari tumbuh-tumbuhan,

hewan dan manusia. Misalkan : Ada populasi kuda, dan sapi

Makhluk hidup memiliki tugas dan fungsi yang berbeda disetiap lingkungan. Garis besarnya jabatan ataupun fungsi organisme di dalam suatu komunitas dapat dibagi menjadi 4 kelompok yakni produsen, konsumen, pengurai, dan detritivor.

- (1) Produsen : Produsen merupakan suatu makhluk hidup yang bisa menghasilkan makanannya sendiri dari proses fotosintesis.
- (2) Konsumen (Heterotrof) : Berbagai macam organik yang dihasilkan oleh makhluk hidup lainnya lalu dimakan oleh makhluk hidup tersebut dinamakan konsumen.
- (3) Pengurai (dekomposer) : Pengurai ataupun perombak merupakan organisme heterotrof yang dapat memecah produsen dan konsumen yang sudah tak hidup. Mengenai hal ini, organik kompleks akan dirubah menjadi bahan yang lebih sederhana lalu akhirnya menjadi mineral yang dapat dipakai lagi oleh produsen.
- (4) Detritivor : Detritivor merupakan organisme yang mengkonsumsi bahan organik (serasah) menjadi partikel yang lebih kecil (detritus), misalnya cacing tanah, serangga tanah, siput, keluwang, dan teripang.⁴⁶

⁴⁶ “Ekosistem dan Hubungan Makhluk Hidup Materi IPA tema 5 Kelas 5 SD Kurikulum 2013”, adminsekolah.com, 19 Oktober 2020, <https://www.adminsekolah.com/2020/10/ekosistem-dan-hubungan-mahluk-hidup.html?m=1>

b) Komponen Abiotik

Komponen abiotik ialah komponen ekosistem yang terdiri dari benda tak hidup. Adapun contoh dari komponen abiotik yaitu sinar matahari, air, dan tanah. Berikut ini merupakan penjelasannya :

(1) Sinar Matahari

Sinar matahari memiliki peranan penting dalam ekosistem. Sinar matahari ini yang dapat mempengaruhi proses fotosintesis.

(2) Air dan Tanah

Air dan tanah menduduki posisi penting dalam suatu lingkungan. Air yang jatuh berupa hujan merembes ke dalam tanah. Makhluk hidup kecil yang ada di dalam tanah akan memanfaatkan air yang diperoleh dari tumbuhan di atasnya.

b. Jenis-Jenis Ekosistem

Jenis ekosistem dapat dibagi menjadi dua berdasarkan kondisi tempatnya, yakni ekosistem darat dan ekosistem air.

1) Ekosistem darat

Lingkungan fisik terdiri dari daratan itu disebut dengan ekosistem darat.

Contoh-Contoh Ekosistem Darat :

a) Ekosistem Hujan Tropis



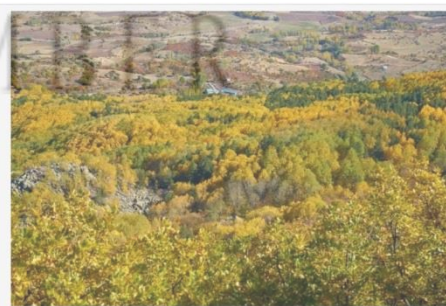
Sumber gambar : pninemo.com

Gambar 2.1 Ekosistem Hujan Tropis

Ekosistem ini berada di daerah sekitaran garis khatulistiwa yang mempunyai iklim tropis dengan 2 musim. Di dalam ekosistem ini hujan dan sinar matahari menjadi bagian yang begitu konkrit, sinar matahari menggelegar serta berlimpah sepanjang tahunnya. Memiliki curah hujan yang relatif tinggi sehingga tanamannya menjadi sangat hijau.

Tumbuhan kayu mendominasi ekosistem ini, setiap tahun selalu ada tumbuhan hijau.⁴⁷

b) Ekosistem Hutan Gugur



Sumber gambar : wallpapertip.com

Gambar 2.2 Ekosistem Hutan Gugur

⁴⁷ “Jenis-Jenis Ekosistem, Ciri-Ciri, dan Contohnya.”vanilith.sdstrada, 07 Januari 2023, https://vanilith1.sdstrada.sch.id/2023/01/07/materi-_jpa-jenis-jenis-ekosistem-ciri-ciri-dan-contohnya/

Hutan gugur adalah ciri khas dari daerah subtropis yang mempunyai 4 musim. Di kawasan tersebut sinar matahari sungkan diterima dengan penuh di sepanjang tahunnya. Daun yang gugur sendiri pada musim gugur merupakan kemampuan yang dimiliki tanaman yang ada di ekosistem ini. Adapun salah satu bagian abiotik yang bisa berasal dari ekosistem ini yaitu salju yang dapat bergulir pada musim dingin. Hutan gugur mempunyai suhu harian rata-rata sekitar -30°C dan 30°C dengan suhu rata-rata tahunan sekitar 10°C . Hutan gugur memiliki curah hujan yang sedang. Contoh ekosistem hutan gugur yaitu hutan di Eropa dan Amerika Utara.

c) Ekosistem Taiga



Sumber gambar : it.dreamstime.com

Gambar 2.3 Ekosistem Taiga

Ekosistem taiga adalah suatu ekosistem yang bisa ditemui di daerah subtropis yang mempunyai empat musim. Ekosistem ini memiliki ciri khas jenis tumbuhan yang ada di ekosistem ini sangat minim, didominasi oleh pohon pinus dan

cemara. Hal ini tampaknya menyiratkan hamparan vegetasi yang seragam. Terletak di daerah kutub, dimana musim dingin akan berlangsung cukup lama dan musim panas akan sangat singkat (hanya 1-3 bulan), curah hujan mencapai 400-700 mm per tahun. Suhu bisa mencapai 90°F atau lebih di musim panas. Taiga berlimpah di Eropa dan Amerika Utara.

d) Ekosistem Padang Rumput



Gambar 2.4 Ekosistem Padang Rumput

Ekosistem ini biasanya mempunyai ciri khas yang sangat menonjol yakni rumput yang tumbuh terdapat di hamparan yang sangat luas, curah hujan sedikit dan tidak terlalu tinggi. Oleh karenanya di daerah subtropis terdapat padang rumput, meskipun begitu terdapat juga padang rumput yang tumbuh di daerah tropis seperti contohnya di Indonesia misalkan terdapat di Pulau Sumbawa (NTB) dan Pulau Sumba (NTT). Dalam ekosistem ini juga dapat dibedakan menjadi stepa dan sabana. Padang rumput yang biasanya ada di daerah subtropis dan juga kerung disebut dengan stepa. Sementara

padang rumput yang terdapat di daerah hijau disebut dengan stepa.⁴⁸

e) **Ekosistem Gurun**



Sumber gambar : depositphotos.com

Gambar 2.5 Ekosistem Gurun

Tempat yang amat kering dan juga enggan turunnya hujan disebut dengan gurun. Adapun komponen yang mencolok dari ekosistem ini yaitu komponen abiotik yang mana adanya hamparan pasir yang amat luas. Tanaman sulit berkembang biak di tempat ini kecuali diberi perlakuan khusus. Curah hujan yang amat rendah ± 25 cm/tahun, kelembaban udara amat rendah. Padang pasir terdapat tumbuhan kaktus yang mana tumbuhan ini telah terbiasa dengan lingkungan kering dan panas dengan cara merubah daunnya menjadi duri, hal tersebut digunakan untuk dapat mengurangi penguapan. Gurun sahara adalah gurun terluas di dunia dan ini termasuk ekosistem gurun.

⁴⁸ “Jenis-Jenis Ekosistem, Ciri-Ciri, dan Contohnya.”vanilith.sdstrada, 07 Januari 2023, https://vanlith1.sdstrada.sch.id/2023/01/07/materi-_jpa-jenis-jenis-ekosistem-ciri-ciri-dan-contohnya/

f) Ekosistem Tundra



Sumber gambar : hutanesia.com

Gambar 2.6 Ekosistem Tundra

Bioma tundra berarti kawasan flora yang suhunya rendah sehingga pertumbuhan pohon terhambat dan akibatnya kawasan tersebut menjadi kawasan tanpa pohon. Ekosistem ini bahkan cenderung tidak memiliki pepohonan karena suhunya yang terlalu rendah. Suhu ini menyulitkan tanaman untuk berkembang. Kondisi cuaca di tundra sangat buruk sehingga hanya segelintir tumbuhan dan hewan yang dapat bertahan hidup di sana. Melihat suhu wilayah yang rendah, bioma tundra hanya terdapat di wilayah kutub utara, misalnya *Greenland*.

g) Ekosistem Pantai

Pantai adalah daratan yang berdekatan dengan laut. Ekosistem pantai memiliki komponen biotik yakni pohon bakau. Beberapa pantai mempunyai pasir, adapula pantai yang tidak memiliki pasir. Lumrahnya adalah pantai yang mempunyai pasir pasti dijadikan sebagai tempat wisata. Angin

di ekosistem pantai cenderung kencang, utamanya pada siang hari, terdapat tanaman kelapa di sekitar pantai. Curah hujan di pantai rendah dibandingkan dengan ekosistem lainnya.

h) Ekosistem Kebun dan Taman

Terdapat dua *example* ekosistem buatan yakni ekosistem taman dan ekosistem buatan. Pada ekosistem ini terdapat komponen buatan, yaitu contohnya adalah pagar, jalan, dan gubuk kecil. Selain itu, komponen lahan juga sengaja ditata untuk memperoleh manfaat sesuai fungsinya. Kebun dan taman biasanya terlihat serupa, tetapi bisa dibedakan. Kebun adalah ekosistem yang dibuat dengan bertujuan dapat memenuhi kebutuhan manusia, seperti halnya ada buah-buahan, kebun sayuran, dan perkebunan tanaman produksi seperti halnya karet dan juga kelapa sawit. Sedangkan taman ialah satu-satunya ekosistem yang bertujuan untuk rekreasi, pendidikan, dan pelestarian lingkungan hidup, misalnya taman kota.

2) Ekosistem air atau akuatik

Ekosistem air adalah suatu ekosistem yang dominan bagiannya dari air dan makhluk hidup yang mampu bertahan hidup di perairan. Ekosistem ini terbagi menjadi delapan jenis yaitu :

ekosistem air tawar, ekosistem air laut, ekosistem estuary, ekosistem pantai, ekosistem sungai, ekosistem terumbu karang, ekosistem laut dalam, dan ekosistem lamun.

Contoh-Contoh Ekosistem Air :

a) Ekosistem Danau dan Waduk

Danau merupakan cekungan yang amat besar di daratan yang berisi air. Air danau merupakan air tawar. Biasanya danau terhubung dengan sungai. Aliran air di telaga ini tidak deras dan terlihat tenang. Namun terdapat bagian tertentu, terutama bagian yang terhubung dengan sungai yang artinya aliran airnya lebih deras. Ikan-ikan yang sering dijumpai di telaga ini merupakan ikan-ikan yang menyukai arus tenang, misalnya saja ikan gabus dan ikan tawes. Waduk ibarat danau yang memang dibuat manusia dengan tujuan tertentu. Ciri khas suatu waduk adalah adanya komponen abiotik yaitu bendungan yang sengaja dibuat untuk menghalangi aliran air. Selain itu, waduk juga terhubung dengan pembangkit listrik untuk memenuhi kebutuhan manusia.

b) Ekosistem Sungai dan Kanal

Sungai adalah aliran air yang dapat mengalir dari hulu menuju lautan, air sungai merupakan air yang tawar. Aliran danau lebih deras dibandingkan dengan danau. Oleh karenanya ikan yang hidup di sungai dapat beradaptasi dengan arus yang deras. Ekosistem sungai banyak memberikan benefit untuk manusia, seperti halnya pada daerah-daerah yang ada di Kalimantan, mereka mendirikan pemukiman disekitar sungai. Kanal adalah sungai buatan yang dibuat untuk tujuan

transportasi dan juga pengendalian banjir. Oleh karenanya populasi ikan di kanal tidak terlalu diperhatikan.

c) **Ekosistem Rawa**



Sumber gambar : pxhere.com

Gambar 2.7 Ekosistem Rawa

Ekosistem rawa ialah ekosistem yang dikelilingi oleh tanaman air disekitar permukaannya. Hal tersebut dapat terjadi karena dasar rawa sangatlah dangkal sehingga tanaman dapat tumbuh ditanah bawah daar air. Air rawa merupakan air tawar, rawa sangatlah disukai oleh ikan lele. Ekosistem rawa ini dapat ditemui dibagian timur pulau Sumatera, bagian selatan Kalimantan dan Papua.

d) **Ekosistem Muara (Estuari)**



Gambar 2.8 Ekosistem Muara

Muara estuari merupakan tempat berhentinya aliran sungai dan menuju laut, adapun ciri khas dari ekosistem muara ialah airnya payau, yang dimaksud payau disini ialah air tawar yang bercampur dengan air laut. Ekosistem ini terdapat banyak sekali tanaman bakau, di ekosistem ini juga ikan laut dan ikan tawar dapat beradaptasi. Adapun ikan yang berada di ekosistem ini ialah ikan kakap putih dan bandeng. Selain itu terdapat juga kepiting dan berbagai jenis kerang.

e) Ekosistem Laut Dangkal

Laut dangkal adalah laut yang memiliki kedalaman kurang dari 200 meter dari permukaan laut. Laut dangkal dapat diindikasikan dengan adanya sinar matahari yang dapat menembus hingga ke dasar laut. Adapun ciri khas laut dangkal yaitu terdapat karang, karena masih mendapatkan sinar matahari maka hewan dasar laut seperti bintang laut, spons laut, dan juga anemon laut dapat bertumbuh dengan baik.

f) Ekosistem Laut Dalam

Ekosistem laut dalam ialah ekosistem yang mempunyai kedalaman melebihi 200 meter diatas permukaan laut. Sinar matahari enggan dapat mencapai dasar laut karena sudah curam. Ekosistem ini memiliki dua lapisan yaitu lapisan zona terang yang terdapat berbagai jenis ikan seperti hiu dan paus.

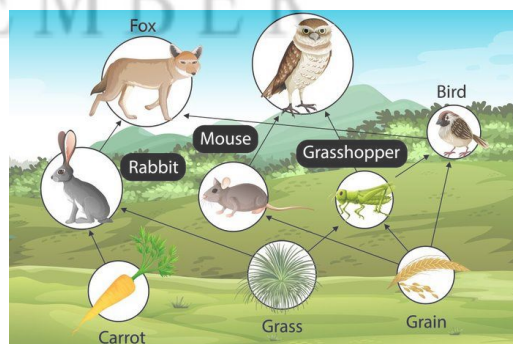
Sedangkan zona gelap terdapat jenis ikan yang bisa hidup tanpa sinar matahari yaitu ikan raitail dan colacan.⁴⁹

c. Saling Ketergantungan dalam Ekosistem

Ekosistem merupakan suatu kumpulan proses yang saling berhubungan dan berpengaruh terhadap komponen yang lainnya. Setiap individu masing-masing mempunyai dampak pada yang lainnya dan kebutuhannya dibutuhkan agar supaya terjaga keselarasan, keseimbangan, dan keharmonisan hidup. Tidak ada organisme yang mampu hidup sendiri dan berpisah dengan organisme lainnya. Makanan, tempat tinggal, dan adanya komponen alam diperlukan untuk kelangsungan hidup, hal tersebut sebagai sumber makanan yang tentunya diperlukan dalam berlangsungnya aktivitas sehari-hari.

Itulah sebabnya interaksi antara alam dengan lingkungan, organisme dengan lingkungan menjadi suatu hal yang penting untuk dapat menjaga suatu keseimbangan ekosistem.

1) Rantai Makanan

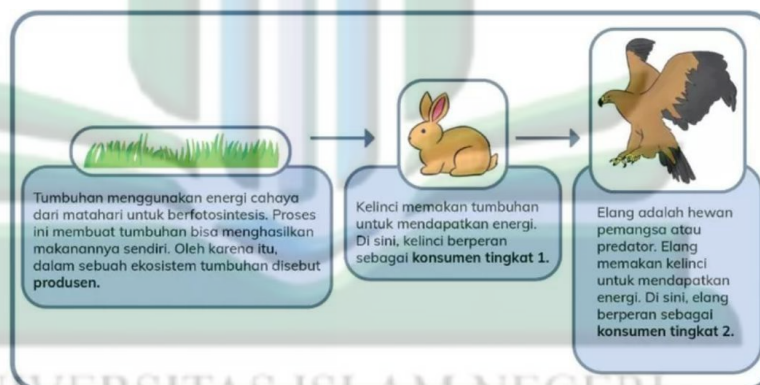


Gambar 2.9 Rantai Makanan

⁴⁹ “Jenis-Jenis Ekosistem, Ciri-Ciri, dan Contohnya.”vanilith.sdstrada, 07 Januari 2023, https://vanlith1.sdstrada.sch.id/2023/01/07/materi-_ipa-jenis-jenis-ekosistem-ciri-ciri-dan-contohnya/

Untuk bisa bertahan hidup, maka semua makhluk hidup di suatu ekosistem harus mendapatkan energi. Misalnya, tumbuhan mendapat energi dari Matahari dan mengolahnya melalui proses bernama fotosintesis. Kemudian tumbuhan itu bisa jadi energi bagi hewan pemakan tumbuhan, yang berperan sebagai konsumen. Proses memakan dan dimakan ini nantinya akan membentuk satu rantai berurutan yang disebut rantai makanan.⁵⁰

Contoh Rantai Makanan :



Gambar 2.10 Contoh Rantai Makanan

Gambar di atas adalah contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup dengan makhluk hidup lainnya.

Rantai makanan merupakan suatu proses terjadinya makan dan dimakan antar makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu yaitu peran produsen, konsumen, dan juga dekomposer yang dilakukan untuk kelangsungan hidup.

⁵⁰ Fransiska Viola Gina, "Peran Jaring-Jaring Makanan dalam Menjaga Ekosistem, Materi kelas 5" bobogrid.id, 10 Agustus 2023, https://account.ruangguru.com/login?client_id=roboguru&redirect_url=https%253A%252F%252Froboguru.ruangguru.com%252Fquestion%252Fbagaimana-perbedaan-antara-jaring-jaring-makanan-dan-rantai-makanan-dengan-contoh-QU-7ZD0P4X8&auto_redirect=true

Dalam kehidupan, beberapa rantai makanan dapat saling terhubung satu sama lain. Urutan peristiwa makan dan dimakan pada rantai makanan menjadi lebih kompleks. Beberapa rantai makanan tersebut saling terhubung membentuk jaring-jaring makanan. Oleh karena itu, jaring-jaring makanan diartikan sebagai gabungan dari rantai-rantai makanan yang berhubungan dalam suatu ekosistem.

2) Jaring-Jaring Makanan

Gabungan dari rantai makanan yang berhubungan digabung dalam suatu ekosistem disebut dengan jaring-jaring makanan. Makhluk hidup tidak bisa hidup sendiri, hal ini termasuk dalam hal pendapatan energi. Tumbuhan memang dapat memproses makanannya sendiri melalui fotosintesis, namun hal tersebut tidak dapat terjadi tanpa adanya energi dari matahari. Hal tersebut dapat berlaku ketika proses penyerbukan, beberapa tumbuhan dapat melakukan proses penyerbukan karena adanya bantuan angin hingga hewan lainnya. Dengan adanya hubungan saling ketergantungan ini kemudian terbentuklah rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

Organisme dalam jaring-jaring makanan terbagi menjadi lima tingkat trofik yaitu:

- a) Tingkatan trofik pertama memiliki isi produsen
- b) Tingkat trofik kedua berisi konsumen primer yaitu berupa herbivora

- c) Tingkat trofik ketiga yang berisi konsumen sekunder yang dapat berupa karnivora dan juga omnivora.
- d) Tingkat trofik keempat berisi konsumen tersier
- e) Tingkat trofik kelima merupakan predator puncak atau yang disebut dengan apex predator.

Segala komponen yang ada di dalam jaring-jaring makanan saling mempengaruhi satu sama lain. Berikut contohnya :

Perhatikan jaring-jaring makanan berikut ini :

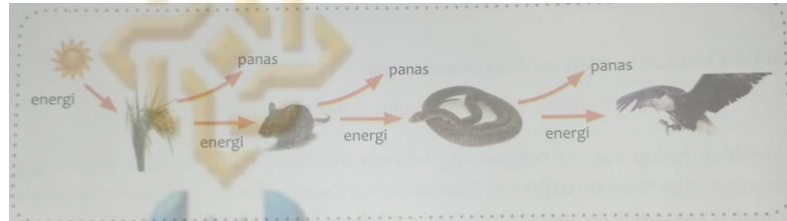


Gambar 2.11 Jaring-Jaring Makanan

Pada jaring-jaring makanan di atas, organisme pada tingkat pertama (Produsen) adalah tumbuhan padi. Organisme yang menduduki tingkat kedua (konsumen I) adalah tikus, burung pipit dan belalang. Organisme yang menduduki tingkat keempat adalah ular dan elang. Organisme yang menduduki tingkat kelima atau konsumen puncak adalah elang.

Dalam peristiwa makan dan dimakan baik pada rantai makanan ataupun jaring-jaring makanan terjadi aliran energi (perpindahan energi). Ketika suatu makhluk hidup yang dimakan ke makhluk hidup yang memakan. Namun, tidak semua energi

berpindah, sebagian energi dalam bentuk panas berpindah ke lingkungan. Perhatikanlah bagan perpindahan energi berikut ini :



Gambar 2.12 Bagan Perpindahan

Dalam rantai makanan di atas, tanaman padi sebagai produsen memanfaatkan energi cahaya matahari untuk melakukan fotosintesis. Proses fotosintesis menghasilkan zat pati yang merupakan sumber energi bagi tanaman padi. Selanjutnya, energi dalam tanaman padi akan berpindah ke konsumen I, yaitu tikus ketika tikus memakan tanaman padi. Selanjutnya energi dalam tubuh tikus akan berpindah ke konsumen II yaitu ke ular, ketika ular memakan tikus. Selanjutnya, energi dalam tubuh ular akan berpindah ke konsumen III yaitu elang, ketika elang memakan ular. Ketika tikus memakan tanaman padi, ular memakan tikus, atau elang memakan ular, sebagian energi akan hilang ke lingkungan dalam bentuk panas. Karena sebagian energi dilepaskan, membuat energi yang ada pada makhluk hidup yang makan menjadi berkurang. Hal ini menyebabkan jumlah energi yang terkandung

dalam konsumen tingkat pertama hingga pada tingkat yang lebih tinggi semakin sedikit.⁵¹



⁵¹ Dhiyah Saptorini dan Lili Nurlaili, *Seri Tematik 5E Ekosistem Kelas V SD/MI* (Jakarta : Perpustakaan Nasional, 2019), 94

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses agar dapat mengembangkan dan melakukan validasi dari produk pendidik. Penelitian ini dijuduli dengan *Research Based Development* atau *reseach and development*, yang terancang sebagai perencanaan yang ditujukan untuk dapat memajukan kualitas pendidikan. Adanya model penelitian ini juga bertujuan agar peneliti dapat menemukan pengetahuan baru serta dapat menjawab pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang memiliki sifat praktik dan tujuannya adalah agar dapat meningkatkan praktik-praktik dalam penelitian.

Research and Development (R&D) adalah salah satu cara untuk dapat melakukan Pengembangan perangkat pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai rangkaian riset dan tahapan yang ada.⁵² *Research and Development* ialah suatu metode penelitian yang dapat diaplikasikan ketika peneliti ingin menghasilkan suatu produk ataupun untuk menyempurnakan suatu produk disesuaikan dengan beracuan kriteria yang dibuat sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang baru. Dalam hal ini, untuk dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan peneliti perlu melakukan penelitian terdahulu agar dapat dilakukan pengembangan sistem dan juga pengujian serta evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

⁵² Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplakasi Riset Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 105

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Research and Development (R&D) merupakan konsepsi serta penerapan ide produk baru maupun perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah untuk dihasilkan produk baru ataupun perbaikan produk yang telah ada.⁵³ Untuk dapat menghasilkan produk, alat, serta model yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran akademik maupun non akademik dapat menggunakan perancangan dan penelitian pengembangan. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan perancangan dan penggunaan penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa fase entah itu cara membuat rancangan produk, mengembangkan ataupun memproduksi rancangan serta mengevaluasi kinerja tersebut tujuannya ialah mendapatkan data empiris yang nantinya dapat dijadikan acuan dasar untuk pengembangan produk.⁵⁴

Metode penelitian dan pengembangan ialah suatu jenis penelitian yang dipakai untuk dapat menciptakan suatu produk yang baru ataupun mengembangkan/memperbaiki produk yang sudah terancangkan. Pada penelitian ini produk yang peneliti hasilkan termasuk ke dalam pengembangan media pembelajaran yaitu *Jumanji Board* untuk menghasilkan peningkatan hasil Belajar peserta didik kelas V terutama pada materi ekosistem.

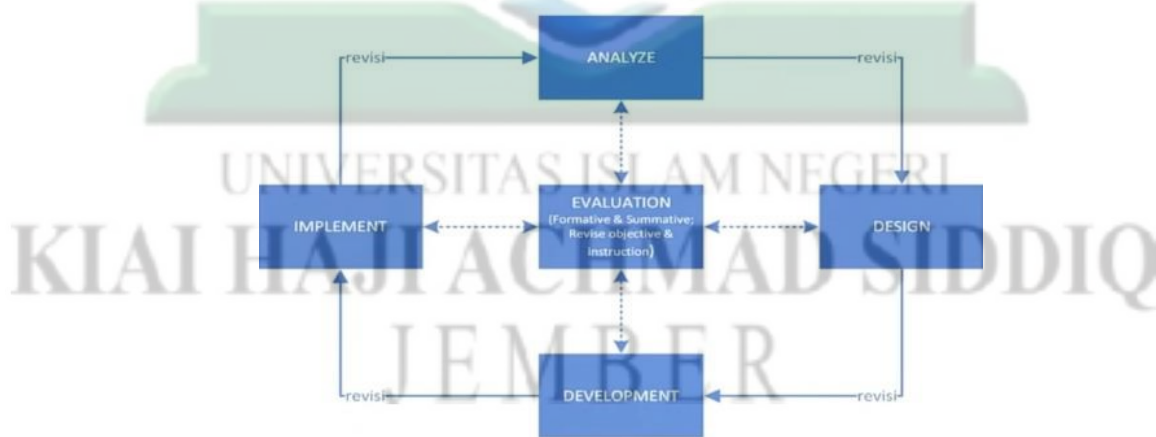
⁵³ Eny Winaryati et.al, *Cercular Modeal of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial* (Jogjakarta : KBM Indonesia, 2021), 2.

⁵⁴ Richey and Kellin dalam Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2019), 395.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih penelitian R&D memakai model ADDIE. Model ADDIE memiliki singkatan analisis (*Analyze*), *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Model tersebut seringkali dipilih oleh para peneliti dikarenakan model ADDIE memiliki pendekatan sistematis untuk pengembangan Instruksional.⁵⁵ Model ini dikembangkan oleh salah tokoh yang bernama Dick and Carry di tahun 1996, tujuannya ialah untuk merancang sistem pendidikan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini memakai prosedur pengembangan ADDIE, (*Analisyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) kelima tahapan itu bisa dipahami pada gambar di bawah ini.⁵⁶



Gambar 3.1 Tahap ADDIE

⁵⁵ Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudianta, “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no 2, (2018) :277

⁵⁶ Edi Irawan, *Deteksi Miskonsepsi di Era Pandemi* (Yogyakarta : Zahir Publishing, 2020), 19, https://www.google.co.id/books/edition/DETEKSI_MISKONSEPSI_DI_ERA_PANDEMI/mRYvEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prosedur+penelitian+model+addie&pg=PA15&printsec=frontcover

Secara teknis, penggunaan lima tahapan penelitian pengembangan model ADDIE diatas dalam mengembangkan instrumen diagnostik miskonsepsi secara online dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Analisis (*Analyze*)

Terdapat tahapan pertama pada model penelitian ADDIE yaitu menganalisis pentingnya pengembangan suatu produk yang mana untuk pengembangan produk dapat diindikasikan dengan adanya *problem* di dalam produk ataupun produk yang telah diimplementasikan. Masalah tersebut dapat muncul dikarenakan sudah tidak relevan lagi dengan kebutuhan zaman, entah itu dari segi belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan lainnya

Sesudah melakukan analisis masalah maka selanjutnya adalah butuh adanya pengembangan produk yang lebih baru dan perlu adanya analisis kelayakan dan syarat pengembangan produk yang nantinya produk tersebut dapat mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi.⁵⁷

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk dapat mengumpulkan suatu informasi terkait permasalahan yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Kabupaten Bondowoso. Setelah mengetahui permasalahan secara umum di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Kabupaten Bondowoso maka yang selanjutnya ialah menganalisis permasalahan tepatnya di kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa dengan materi yang peneliti ambil yaitu tema 5E materi ekosistem yang berfokus kepada keseimbangan ekosistem

⁵⁷ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pendati di SMK PGRI Karisma Bangsa (Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 15

kelas V di MI At-Taqwa Kabupaten Bondowoso. Setelah mengetahui permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut maka selanjutnya adalah perlu adanya pengembangan produk yang lebih layak dan lebih memiliki inovasi daripada media pembelajaran yang sebelumnya.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ataupun desain ialah suatu prosedur yang dijalankan untuk perancangan (*design*) media yang akan dikembangkan. Adapun fase yang ada pada tahap ini yaitu (1) peneliti dapat melakukan pemungutan informasi yang berasal dari tahap analisis untuk dapat memulai proses kreatif dari merancang produk yang akan dikembangkan, (2) selanjutnya peneliti dapat mengenali materi serta sumber daya yang dibutuhkan, rancangan kegiatan akan seperti apa serta menentukan cara menilainya, (3) kemudian hasil akhir dalam tahap ini adalah sebuah *story board*.

Terdapat media yang akan peneliti kembangkan di dalam penelitian ini yaitu media permainan jumanji *board* yang disesuaikan dengan materi yang peneliti ambil yaitu tema ekosistem 5E sub tema keseimbangan ekosistem.

3. Pengembangan (*Development*)

Fase selanjutnya merupakan fase pengembangan, yang mana fase ini adalah fase penciptaan media yang disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dirancang ditahap desain. Dalam fase ini juga merancang suatu potensi yang diperlukan seperti halnya audio, video, grafis dan juga

multimedia lain yang mulai disusun dengan rapih. Lalu setelah itu akan dilakukan uji coba kepada beberapa klien, lalu hasil akhir pada tahap ini ialah menghasilkan suatu produk.⁵⁸ Adapun tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti yaitu sebagaimana berikut ini :

- a. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan media permainan jumanji *board*.
- b. Pembuatan media permainan jumanji *board* yang disesuaikan dengan rancangan *storyboard*.
- c. Menjalankan revisian yang berasal dari saran dan rekomendasi para dosen validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi penelitian ini merupakan suatu tahapan untuk dapat menerapkan suatu rancangan media pembelajaran yang sudah dikembangkan pada situasi real yaitu di dalam kelas.

Dalam tahap penerapan, maka rancangan suatu media yang sudah selesai dikembangkan diimplementasikan pada kondisi real. Kemudian setelah diimplementasikan dalam pembelajaran lalu selanjutnya dapat dilakukan evaluasi awal untuk dapat memberikan *feedback* kepada implementasi yang selanjutnya.⁵⁹

Dalam penelitian ini, implementasi media permainan jumanji *board* dilakukan di kelas VB dan VE Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa

⁵⁸ Eny Winaryati et.al., *Cercular Model of RD&D* (Bojonegoro : Penerbit KBM Indonesia, 2021), 24

⁵⁹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE model," *Education Journal* 3,no 1 (2019), doi : 10.21070/halaqa.v3i1.2124

Kabupaten Bondowoso. Implementasi dilakukan sesuai dengan RPP yang telah peneliti buat, setelah implementasi maka selanjutnya ada evaluasi dari validator ahli pembelajaran dan hal tersebut digunakan sebagai refleksi untuk implementasi yang selanjutnya.

5. Evaluasi

Pada fase ini merupakan fase untuk merefleksikan dan melakukan revisi dari yang telah dilakukan dan dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, sampai dengan pengimplementasian. Dalam hal ini, terdapat dua macam evaluasi yaitu evaluasi formatif dan juga evaluasi sumatif, evaluasi formatif dapat diterapkan disetiap tahapan, sementara untuk evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan agar dapat mengukur proses pembelajaran yang berlangsung. Adapun hasil akhir yang diperoleh dari tahapan ini yaitu laporan evaluasi serta revisi dari setiap tahap yang nantinya dijadikan acuan revisi setiap tahap dan nantinya akan menjadi umpan balik bagi keseluruhan yang telah dibuat.

Dalam hal ini, peneliti menerapkan evaluasi sumatif yang mana evaluasinya diimplementasikan pasca penggunaan media permainan jumanji board di kelas V B maupun kelas VE pada materi ekosistem. Setelah dilakukan evaluasi maka peneliti akan melakukan tahapan revisi dan memperbaiki yang kurang dari hasil evaluasi sumatif.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ialah suatu aktivitas yang memiliki tujuan untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan atau efektifitas produk jumanji

board yang dikembangkan untuk dapat membantu tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Adapun desain uji coba produk yang dimaksudkan di dalam penelitian serta pengembangan ini yaitu : 1) Desain uji coba, 2) Subyek uji coba, 3) Teknik dan instrument pengumpulan data, dan 4) teknik analisis data.

D. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba ini, peneliti melakukan validasi terhadap beberapa orang ahli media yang berkompeten dalam pengembangan media. Pelaksanaan uji kelayakan media yang dikembangkan dan dilaksanakan dengan cara menyerahkan media yang sudah jadi, setelah itu validator akan memberikan penilaian mengenai layak atau tidaknya media tersebut.

Pengujian di dalam penelitian ini diberikan kepada satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa dan dua ahli Pembelajaran yang dapat melakukan suatu penilaian terhadap produk yang telah dihasilkan. Hasil dari penilaian yang telah dilakukan kemudian menjadi dasar untuk dapat melakukan revisi.

1. Subyek Uji Coba

Adapun subyek uji coba dalam produk hasil penelitian ini ialah ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas V B dan Kelas V E MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso. Adapun kriteria subjek uji coba di dalam penelitian ini yaitu :

a. Ahli Media

Dalam penelitian ini, ahli media yang dibahas merupakan orang-orang yang memang berkompeten di bidang media

pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli media yang penulis pilih ialah ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I yang merupakan salah satu dosen program studi PGMI UIN KHAS Jember yang memang berkompeten di bidang media pembelajaran.

b. Ahli Materi

Dalam penelitian ini kriteria untuk validator ahli materi ialah merupakan seorang dosen yaitu ibu Ira Nurawati, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen dari prodi Tadris Biologi UIN KHAS Jember dan memang berkompeten dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

c. Dosen (Ahli Bahasa)

Ahli bahasa merupakan seseorang yang ahli dalam bidang bahasa, dalam hal ini peneliti memilih bapak Dr. Hartono, M.Pd ialah salah satu dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan beliau ahli di bidang bahasa.

d. Guru (Ahli Pembelajaran)

Guru menjadi subyek uji coba penelitian ini ialah guru yang benar-benar memahami situasi kelas. Oleh karena itu untuk subyek uji coba adalah guru kelas V B dan V E MI At-Taqwa yaitu ibu Maria Ulfah Shamilah, S.Pd dan ibu Adinda Berlian Ramadhani, S.Pd yang akan memberikan penilaian adanya media permainan jumanji *board* di dalam kelas.

e. Peserta Didik

Terdapat peserta didik yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah mencakup kelas V B dan kelas V E yang ada di MI At-Taqwa Kabupaten Bondowoso.

2. Jenis Data

Secara umum, pada penelitian *Research and Development* tergantung peneliti akan memakai model dan juga data yang akan dikumpulkan oleh peneliti. Analisis data adalah suatu perhitungan terkait indikator ataupun pengukuran untuk dapat mencari tahu pola hubungan yang terdapat pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya.⁶⁰ Analisis data dalam penelitian *research and development* dapat menjadi dua yaitu jenis kuantitatif dan kualitatif, adapun penjabaran mengenai hal tersebut yaitu :

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif ialah data yang diperoleh dari hasil angket validasi media pembelajaran, validasi materi, validasi bahasa, validasi ahli pembelajaran, dan hasil angket yang telah ditulis oleh peserta didik yang mana angket tersebut berisi angka yang nantinya dapat menjadi hasil analisis untuk data kuantitatif karena hasil datanya dapat berupa pecahan atau presentase.

⁶⁰ C.R, Kothari, *Research Methodology: Methods and Techniques* (New Delhi: New Age International (P) Ltd., Publishers, 2004).

b. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan suatu data deskriptif yang didapatkan dari hasil komentar, saran, dan rekomendasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Data kualitatif dapat dijadikan pedoman untuk merevisi dan menjadikan media permainan jumanji board lebih sempurna. Tak hanya itu, data kualitatif juga didapat dari hasil bacaan dari buku, website, hasil observasi, dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun cara yang diterapkan peneliti untuk dapat mengumpulkan data disebut dengan teknik pengumpulan data, serta instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat yang dipakai oleh peneliti dalam kegiatan penelitian untuk dapat mengakumulasikan data supaya kegiatan menjadi lebih terarah.⁶¹

a. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik dimana seorang peneliti melakukan pengumpulan data dan mengamati secara langsung subjek untuk memahami kondisi subjek di lapangan.⁶² Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di MI At-Taqwa kabupaten Bondowoso. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan agar dapat

⁶¹ Ridwan, *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta* (Bandung: Alfabeta, 2004), 137

⁶² Ayudia et.al, "Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP", *Jurnal penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya* no 1, (April 2016) : 36.

mengetahui apa saja hal yang dibutuhkan pada saat proses penelitian yang mencakup kondisi sekolah, guru, dan peserta didik.

b. Wawancara

Ketika seseorang atau lebih melakukan percakapan yang mana terdapat orang yang mengajukan pertanyaan (pewawancara) kepada orang yang diwawancarai (narasumber) maka hal tersebut disebut dengan wawancara. Adapun prosedur untuk melakukan wawancara yaitu pewawancara dapat memulai mengenalkan diri dan menciptakan adanya rasa hubungan yang baik antara pewawancara dan narasumber, setelah percakapan dirasa telah selaras maka dapat dilanjutkan untuk membicarakan persoalan serta memberitahukan tujuan diadakannya penelitian tersebut sembari meyakinkan narasumber tentang kerahasiaan hasil data yang nantinya didapatkan.⁶³

Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur, karena sebelum dilaksanakan wawancara peneliti sudah menyiapkan terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

c. Dokumen

Dokumen ialah torehan peristiwa penting yang telah berlalu, hal tersebut dapat berbentuk tulisan, gambar, ataupun karya monumen

⁶³ Salim dan Syahrudin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Cipta Pustaka Media, 2007), 119

yang dihasilkan oleh seseorang.⁶⁴ Dalam penelitian ini dokumentasi yang peneliti pakai berupa gambar atau foto beserta penjelasan yang terkait dengan Hasil Belajar peserta didik kelas V B dan V E di MI At Taqwa kabupaten Bondowoso.

d. Angket (Kuisisioner)

Angket ataupun kuisisioner ialah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebar pertanyaan yang telah ditulis oleh peneliti dan diberikan kepada responden, hal tersebut bertujuan agar responden dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.⁶⁵

Dalam penelitian ini, peneliti memakai beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (Validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa) serta angket respon guru dan peserta didik.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data di dalam penelitian ini memakai 2 teknik yaitu teknik analisis data kualitatif dan juga teknik analisis data kuantitatif

a. Teknik analisis data kualitatif

Dalam penelitian ini, teknik analisis data kualitatif didapatkan melalui teknik pengumpulan data menurut Sugiyono yang mana dapat

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2018), 329

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2017), 137

dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan juga triangulasi.⁶⁶

b. Teknik analisis data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah pengumpulan data berupa angka yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil respon para ahli, hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil angket dari peserta didik.

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dalam pengembangan media permainan jumanji board diperoleh dari hasil 5 validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta 2 ahli pembelajaran. Data yang terkumpul dari instrumen berupa lembar angket validasi yang peneliti dapatkan melalui angket skala likert. Terdapat kategori skor dalam skala *likert* yaitu :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HADJI ACHMAD SYAFIQ
JEMBER

Tabel 3.1
Penilaian Skala Likert⁶⁷

NO.	SKOR	KETERANGAN
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Ragu-Ragu
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat tidak setuju

Keterangan :

Sangat Setuju (ST) : 5

Setuju (S) : 4

Ragu-Ragu (RG) : 3

⁶⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Bandung : Alfabeta, 2019).

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Bandung : Alfabeta, 2019), 165

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju : 1

Berdasarkan tabel pengkategorian penilaian skala likert diatas dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen memakai rumus :

a) Perolehan dari masing-masing validasi dari validator akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus berikut ini :⁶⁸

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total Skor Empirik

TSh = Total Skor yang Diharapkan

b) Perolehan angket peserta didik akan dipresentasikan dengan memakai rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

$\sum X$: Jumlah Keseluruhan Jawaban Siswa

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Kemudian setelah presentasinya diketahui, langkah berikutnya adalah menemukan kriteria presentasinya. Berikut ini kriteria presentasinya :

⁶⁸ Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offiset, 2012), 83

Tabel 3.2
Kriteria kevalidan angket penilaian validator

Presentase	Kriteria Validasi
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60	Cukup layak
21%-40%	Belum layak
0%-20%	Sangat Belum Layak

Jika suatu penilaian kuisioner memenuhi persyaratan tertentu yakni tingkat validasi 81%-100% maka dapat dikatakan sangat layak. Selanjutnya di dalam penelitian ini juga menguji tes hasil belajar, peneliti menggunakan 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian. Masing-masing soal memiliki kriteria tertentu sehingga didapatkan nilai akhir dengan menjumlahkan skor tiap soal dengan jawaban yang benar.

5. Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar ini merupakan suatu analisis yang dilakukan untuk dapat mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar dan rata-rata nilai belajar kelas putra (VB Eksperimen) dan kelas putri (VE Kontrol) sebelum dan sesudah menggunakan media permainan jumanji board. Untuk dapat mengetahui perbedaan tersebut maka peneliti menggunakan tes awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*) kepada masing-masing kelas. Dalam hal ini penulis menggunakan *Software* SPSS 22 dengan teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan perhitungan uji-t *Independent Samples* t-test dengan menggunakan *independent sample t-test* dan memakai uji t-independent sample t-test *two tailed* untuk menguji hasil data awal dan data akhir.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah At – Taqwa

Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Swasta unggulan yang berada di kota Bondowoso, Jawa Timur. Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa berada di bawah naungan yayasan At-Taqwa Bondowoso dan Kementerian Agama. MI At-Taqwa Bondowoso merupakan sekolah yang didirikan pada tahun 1994-1995, tepat pada tanggal 16 Juli 1994 dan saat ini sekolah tersebut telah memiliki akreditasi A. Tak heran jika telah banyak prestasi-prestasi yang tertuai di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa.

Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa terletak di Jl. Letnan Sutarman No. 8, Kotakulon, Kec. Bondowoso, Kab. Bondowoso, Jawa Timur dengan kode pos 68271. Pada tahun pelajaran 2019-2020, siswa siswi kelas 4, 5, dan 6 MI At Taqwa Bondowoso menempati ruang kelas baru yang terletak di jalan HOS Cokroaminoto Kademangan Bondowoso. Saat ini Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso berada dibawah pimpinan Bapak H. Moh. Zakariyah, S. Pd.I. Adapun hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti mengenai profil Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa sebagaimana berikut ini :



Gambar 4.1
Profil MI At-Taqwa Bondowoso

1. Visi-Misi Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa

VISI

“Terwujudnya Generasi Yang mantap Aqidahnya, Khusyu’ Ibadahnya, Cerdas Fikirannya dan Terpuji Akhlaqnya”

MISI

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berorientasi pada terbentuknya peserta didik yang beriman, bertaqwa, dan berakhlaq mulia atas dasar nilai-nilai Islam ala Ahlus Sunnah Wal Jama’ah an Nahdliyah
- b. Menerapkan manajemen pendidikan yang profesional untuk mengembangkan intelektual peserta didik yang siap berkompetisi dan berprestasi.
- c. Membangun kultur keteladanan, kebersamaan, kedisiplinan, dan keikhlasan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

- d. Berorientasi masa depan yang lebih baik, lebih bermakna, lebih bermanfaat dengan tujuan menjadi orang yang mulia dunia dan mulia akhirat.⁶⁹

2. Data Guru

Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso dalam proses pelaksanaan pendidikan tentunya melibatkan beberapa tenaga pendidik. Adapun jumlah keseluruhan Karyawan di Madrasah Ibtidaiyah adalah 94 Karyawan, Sedangkan total jumlah guru atau sumber belajar yaitu 77 guru (1 Kepala Sekolah dan 76 adalah Guru Kelas dan Guru Mapel). Terdapat 15 guru sertifikasi, PNS 1 orang (Kepala Sekolah), dan sisanya adalah guru honorer dikarenakan Madrasah Ibtidaiyah merupakan yayasan jadi dominan gurunya adalah honorer.⁷⁰

3. Data Siswa Kelas V B dan V E

Jumlah keseluruhan siswa Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa tahun ajaran 2023/2024 adalah 1906 peserta didik. Sementara untuk jumlah keseluruhan siswa kelas V adalah 298 siswa yang merupakan keseluruhan jumlah siswa dari kelas V A sampai Kelas V H. Dalam hal ini, peneliti meneliti kelas V B dan kelas V E yang mana kelas V B merupakan kelas putera yang terdiri dari 33 siswa dijadikan kelas kontrol oleh peneliti sedangkan kelas V E merupakan kelas putri yang terdiri dari 40 siswi dan dijadikan kelas eksperimen. Dalam hal ini peneliti mengambil jumlah 30 sampel bahwasannya dalam pengambilan data sampel agar menghasilkan

⁶⁹ MI At Taqwa Bondowoso, "Profil Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso," 07 Desember 2023.

⁷⁰ Syarif, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso 5 Desember 2023

distribusi normal maka jumlah sampel peserta didik yang diambil peneliti masing-masing kelas adalah 30 peserta didik. Adapun rinciannya yaitu dari kelas V B peneliti mengambil data sampel sebanyak 30 peserta didik serta di kelas V E juga diambil sampel 30 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian adalah minimal 30 sampel yang mana pendapat ini telah diperkuat oleh Sugiyono di dalam bukunya yang mengatakan bahwasannya ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.⁷¹ Adapun data siswa kelas V B dan Kelas V E sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.1
Daftar Peserta Didik Kelas V B

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Achmad Haikal Mulki Akhyar	L
2.	Afidan Iflahul Khoir	L
3.	Ahmad Kanza Naja	L
4.	Ahmad Ludfi' Abdillah	L
5.	Al Fatah Fahmi Maulana	L
6.	Alfi Nafi' Kurniawan	L
7.	Ali Ridho	L
8.	Ali Ridho Bin Idrus	L
9.	Arif Rifky Hermawan	L
10.	Arjuna Lucero Artha Maulana	L
11.	Faiz Akbar Hermawan	L
12.	Farrel Athallah Mahendra	L
13.	Faza Gusti Abdillah	L
14.	Ghafar Imam Azka	L
15.	Ikhsan Mahendratama Wibisono	L
16.	Ja'far Sadiq	L
17.	Marvello Azzuro Hindriantoro	L
18.	Moch. Fathir Al Firdaus	L
19.	Moh. Maulana Saif Abdillah	L
20.	Muhammad Ainul Yaqin	L
21.	Muhammad Attabik Ibrahim	L
22.	Muhammad Haikal Maulana Riziq	L

⁷¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung : CV Alfabeta, 2017), 91

23.	Muhammad Hirzul Azali Bisri Putra	L
24.	Muhammad Ja'far Shodiq	L
25.	Muhammad Khairul Azam Handoko	L
26.	Muhammad Rizqi Al Fayyadh	L
27.	Muhammad Royyan Kusuma Putra	L
28.	Muhammad Zaki Faeyza Saputra	L
29.	Parsa Syareef Maulana	L
30.	Zaky Kayana Kenzie	L

Tabel 4.2
Daftar Peserta Didik Kelas V E

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Aisyah Aziizu Rahmania Firsada	P
2.	Aisyah Nur Syabila	P
3.	Almira Azalia Aflah Sugiono	P
4.	Aluna Bianca Putri	P
5.	Arini Shafwa Hayzatu Annaja	P
6.	Awalayya Mecca Binta Wijaya	P
7.	Bilqis Dzikrina Ayunita Aminullah	P
8.	Cheryl Laudya Pranata	P
9.	Fadya Khanza Syakila	P
10.	Fi'Isyattirrodhiyah	P
11.	Fryska Nadia Thalita	P
12.	Gadiya Putri Tsurayya	P
13.	Hafizah Khoirotul Lubna	P
14.	Hasbiyah 'Aqilatul 'Aliyah	P
15.	Kamila Adzka Larasati	P
16.	Khodijah Adzkie Madzkur	P
17.	Mikaila Izzatunnisa	P
18.	Mirsa Namia Ratifa Salwa	P
19.	Naila Shintia Rohman	P
20.	Nayla Keisha Azzalea Nadhifa	P
21.	Nayra Safa Kirana Suwardi	P
22.	Nency Alicya Putri Zainur Rohmah	P

23.	Quaneisha Inar Savirang	P
24.	Raisya Widya Syifa	P
25.	Rayhana Firdausiyah	P
26.	Sabrina Rizki Nurlivia	P
27.	Shafrina Fajrin Nada	P
28.	Yuanda Vony Afiza	P
29.	Zafirah Inayatul Risqiyah	P
30.	Zulfatul Ula	P

Data diatas dinyatakan bahwa banyak kelas yang diteliti oleh peneliti berjumlah 2 kelas dengan jenis kelas V B dan Kelas V E dengan total awal peserta didik 73 Peserta didik. Namun setelah diambil sampel 30 kelas V B dan 30 kelas V E maka berjumlah 60 peserta didik. Peneliti memilih 2 kelas tersebut karena selaras dengan tujuan penelitian peneliti yaitu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas putra dengan peserta didik kelas putri setelah menggunakan media permainan *jumlah board*.

4. Data Fasilitas

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan data mengenai fasilitas di MI At-Taqwa Bondowoso yang sudah cukup memadai, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil penelitian di lembaga tersebut karena disesuaikan dengan *problem* dan kebutuhan yang disesuaikan dengan sekolah tersebut. Adapun fasilitas berupa 51 ruang kelas untuk peserta didik, 3 ruang guru, 1 ruang TU, 2 ruang kepala sekolah (Gedung barat dan gedung timur), 1 gedung AIC (Gedung serbaguna yayasan At-Taqwa), 16 toilet di gedung timur, 1 Perpustakaan di gedung barat, dan 1

lab komputer di gedung timur dengan jumlah keseluruhan komputer untuk peserta didik 30 yang seringkali dipakai ketika pada materi pembelajaran tertentu.⁷² Adapun bukti dokumentasi yang penulis dapatkan sebagaimana berikut ini :



Gambar 4.2
Ruang Lab Komputer



Gambar 4.3
Gedung Barat MI At-Taqwa

5. Program Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti memperoleh data yaitu Untuk masuk sekolah jam 06.30, pada hari senin, rabu, dan jumat terdapat kegiatan mengaji, selasa, Kamis, Sabtu langsung pelajaran. Kemudian pada jam 08.50 melaksanakan sholat dhuha dan proses belajar mengajar pun berlangsung. Lalu peneliti juga mendapatkan data mengenai program di Madrasah Ibtidaiyah, adapun program unggulan dari MI At-Taqwa Bondowoso yaitu Gerakan Ayo Membangun Madrasah yang meliputi Gerakan Literasi Madrasah (GELEM), Gerakan Madrasah Sehat (GEMES), Gerakan Furudul Ainiyah (GEFA), dan Gerakan Madrasah Inovasi (GEMI). Kemudian adapun Program Prioritas MI At-Taqwa

⁷² Zaenol, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso 8 Desember 2023

Bondowoso adalah program tahfid.⁷³ Terdapat pula program enam bulan sekolah yang diadakan untuk siswa yaitu puncak tematik, yang mana acara ini merupakan perlombaan antar kelas yang nantinya setiap kelas akan ada kesenian, stan sains, dan bazar UMKM.⁷⁴ Juga terdapat program-program lain seperti halnya jum'at dermawan, jum'at sholawat, ahwat, manasik haji kecil, munaqosah kelas tahfidz, sholat dhuha, jum'at ramah, dan adapun kegiatan ekstrakurikuler di MI At-Taqwa yaitu tahfidz, tilawah, tartil, seni hadrah, futsal, pramuka, PMR, Pencak Silat, Olimpiade, Menggambar dan kaligrafi.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba pada media permainan jumanji *board* materi ekosistem di kelas V MI At-Taqwa ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan peserta didik dengan tujuan mengetahui hasil kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media permainan jumanji *board*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti model ADDIE adalah analisis. Tahap analisis memiliki tujuan untuk dapat mengumpulkan dan mempelajari informasi yang berkaitan dengan analisis masalah, dan analisis kelayakan. Hal tersebut untuk menjadi acuan dalam pengembangan media permainan jumanji *board*. Data diperoleh melalui

⁷³ MI At-Taqwa Bondowoso, "Program Siswa," miabondowoso, 07 Desember 2023, <https://miabondowoso.id/program-siswa/>

⁷⁴ Maria, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 07 Desember 2023

pra observasi, observasi, dan wawancara dengan pihak sekolah. Adapun penjabaran mengenai hasil analisis masalah dan analisis kelayakan yaitu sebagaimana berikut ini :

a. Analisis Masalah

Setiap satu tahun sekali, MI AT-Taqwa Bondowoso selalu lakukan Penyusunan Rencana Kerja Madrasah (RKM) dan Rencana Kerja Anggaran Madrasah (RKAM). Hal tersebut dilakukan untuk dapat melakukan evaluasi selama setahun pembelajaran mengenai apa yang kurang, yang perlu ditambahi dan apa yang perlu di pertahankan, juga dalam RKM ini setiap guru akan mengetahui akan memegang kelas berapa. Adapun hasil dokumentasi mengenai kegiatan tersebut yaitu :



Gambar 4.4 Dokumentasi RKM

Dengan adanya kegiatan tersebut tentu akan dapat menghasilkan perencanaan pembelajaran yang bagus. Meskipun begitu, hal tersebut pastinya juga akan terdapat perencanaan yang dapat sedikit melenceng dan tidak sesuai dengan perencanaan pada RKM karena pastinya hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor,

salah satunya adalah karakteristik peserta didik yang kian generasi pasti mengalami perbedaan. Pada tahap analisis masalah yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melakukan pra observasi dan wawancara dengan koordinator guru kelas V MI At-Taqwa Bondowoso dan juga siswa kelas V MI At-Taqwa Bondowoso untuk dapat mengetahui perkembangan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah. Terdapat permasalahan yaitu (1) Peserta didik malas untuk berfikir ketika pembelajaran berlangsung, (2) Media yang dipakai adalah media sederhana, (3) Peserta didik kesulitan memahami teori mengenai materi ekosistem dan akan lebih cepat paham ketika melihat realita langsung, (4) Terdapat LCD disetiap kelas di gedung barat namun LCD nya tidak dapat beroperasi dengan baik.

b. Perlunya Pengembangan

Dengan mengetahui adanya permasalahan tersebut, maka peneliti selanjutnya adalah mendeskripsikan perlunya pengembangan produk media jumanji *board* untuk dijadikan media pembelajaran di MI At-Taqwa. Berdasarkan hasil observasi, peneliti sempat membawa media permainan jumanji *board* sebelum di implementasikan ke dalam kelas. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V B yaitu ibu Adinda Berlian Ramadhani, S.Pd mengenai perlunya pengembangan media pembelajaran, lalu beliau mengatakan :

“Jika media ini telah disesuaikan dengan materi yang ingin dibawakan yaitu mengenai materi ekosistem maka menurut saya media ini bagus mbak, anak-anak juga akan sangat senang

sekali belajar menggunakan media ini, karena mereka akan sambil bermain.”

Dalam hal tersebut, peserta didik juga antusias dan memiliki keinginan tinggi untuk mengetahui dan ingin bermain jumanji board. Adapun hasil dokumentasi pada saat peneliti pertama kali membawa media jumanji *board* ke MI At-Taqwa Bondowoso



Gambar 4.5
Wawancara dengan wali kelas putra (V B Kontrol)

Beliau juga mengatakan rasa syukur karena peneliti dapat mengembangkan media jumanji *board* karena biasanya hanya memakai media seadanya dan praktis untuk dipakai dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena dianggap memakan waktu banyak untuk dapat mengembangkan media seperti halnya jumanji *board*, namun dengan adanya jumanji *board* maka peserta didik dapat belajar sambil bermain.

“Biasanya kami menggunakan media yang praktis untuk dipakai, karena mbak tau sendiri kalau hanya memakai papan anak-anak tidak fokus dan itu membutuhkan tenaga lebih. Oleh karena itu saya memakai media seadanya seperti halnya saya mengajak peserta didik ke lab komputer dan juga membuat media seadanya menggunakan botol bekas, sterofoam. Hal tersebut karena kami tidak ingin memakan waktu banyak untuk

membuat media. Selama ini belum ada yang menerapkan media permainan jumanji board disini, karena tentu prosedurnya sangat lama, maka dari itu Alhamdulillah sekali jika ada pengembangan media jumanji board ini.”

Seperti dalam pembahasan mengenai analisis masalah, terdapat LCD di setiap kelas, namun LCD tersebut terkadang tidak dapat dipakai (rusak), kemudian juga terdapat lab komputer tujuannya agar peserta didik lebih enjoy karena melihat video, namun juga dapat diketahui bahwasannya anak-anak juga mudah sekali merasa bosan.

2. Hasil Desain

Adapun tahap yang dilakukan peneliti dalam *research and development* model ADDIE yaitu desain. Tujuan dari tahap desain adalah untuk dapat merancang suatu produk yang dikembangkan yaitu media permainan jumanji board. Adapun tahapan yang dilakukan dalam menentukan desain yaitu :

a. Merumuskan materi pembelajaran

Sebelum membuat media pembelajaran, peneliti menentukan materi yang akan dijadikan penelitian. Peneliti menganalisis materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan cara menyesuaikan media yang ada di dalam jumanji board. Dalam hal ini peneliti memilih tema 5 mengenai ekosistem/ sub tema keseimbangan ekosistem pada pembelajaran 1 yang terdiri dari muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

b. Menyesuaikan Materi dengan Media

Pemilihan media berdasarkan analisis kurikulum yang berlaku di MI At-Taqwa Bondowoso khususnya pada kelas V, Kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013 (K-13) dengan berdasarkan dari kebutuhan dan juga karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan penyesuaian peneliti kemudian merancang desain yang dapat membuat peserta didik belajar sambil bermain

c. Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar dalam Media Permainan *Jumanji Board*

Dalam proses desain, terdapat penyusunan kerangka atau bentuk dasar dalam pembuatan permainan jumanji board, adapun kerangka prototype nya sebagaimana berikut ini :



Gambar 4.6 prototype

Gambar diatas menjelaskan tentang prototype media permainan jumanji board. Adapun deskripsinya sebagaimana berikut :

- 1) Desain nomor 1 nampak desain awal yang mana jumanji *board* tampak dari luar, memiliki ukuran 40 cm x 40 cm.

- 2) Desain nomor 2 merupakan jumanji *board* tampak dari dalam, yang mana terdapat alur permainan tempat bidak, dan tempat kartu.
- 3) Gambar nomor 3 merupakan penyiapan bidak, kartu, dan dadu yang akan dijadikan alat bantu dalam permainan.
- 4) Gambar 4 merupakan jumanji tampak dari dalam lagi yang mana terdapat tempat bidak dan tempat kartu yang telah jadi (di dalamnya terdapat kartu dan bidak)
- 5) Gambar 5 merupakan jumanji tampak dalam yang mana ditambahi langkah-langkah dan aturan media permainan jumanji board.
- 6) Gambar 6 merupakan desain yang terakhir, tampak luar dari jumanji board, diberikan scrub untuk pegangan (agar lebih efektif) pada saat membawanya.

3. Hasil Pengembangan

Membahas tentang hasil pengembangan, tentunya banyak sekali proses yang dilalui oleh peneliti untuk dapat mengembangkan media permainan jumanji *board*. Adapun tahapan untuk mengembangkan media permainan jumanji *board* yaitu :

a. Bentuk Produk

Media permainan jumanji *board* merupakan hasil pengembangan dari permainan jumanji di film tahun 1995. Media permainan jumanji *board* merupakan media yang memiliki bentuk kotak seperti catur, di dalam kotak tersebut berisi alur jalan seperti di permainan ular tangga, terdapat 4 bidak yang dapat menarik perhatian

peserta didik, dadu, dan kartu berwarna pink, biru, dan orange yang tentunya akan menarik minat peserta didik untuk belajar sambil bermain. Media ini merupakan suatu media yang dapat dikembangkan oleh semua orang sebab prosedur pembuatan serta alat dan bahan yang mudah dimengerti.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pelajaran yang ada di kelas V yaitu mengenai materi Ekosistem pada buku tema 5. Media ini merupakan desain awal yang kemudian perlu adanya konsultasi sampai pada tahap validator. Adapun tim validator dalam penelitian ini yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran.

b. Komponen-komponen Media Permainan Jumanji Board

Media permainan jumanji board merupakan suatu media pembelajaran yang dapat diproduksi dan juga dipakai oleh peserta didik tingkatan SD-SMA. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penggunaan media ini untuk peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, berikut ini alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media permainan jumanji *board* :

1) Langkah-Langkah Pembuatan Media Permainan Jumanji Board

- a) Alat dan Bahan
- b) Kayu ukuran 40x40 cm
- c) Pita Pengukur

d) Mesin Pemotong Kayu

e) 2 Dadu

f) Penggaris

g) 4 Bidak

h) Stiker

i) Pasir Waktu

j) Cutter/Gunting

k) Cat

l) Kuas

m) Handel

n) Scrop

o) Obeng

p) Banner Aturan Permainan








2) Langkah-Langkah Pembuatan

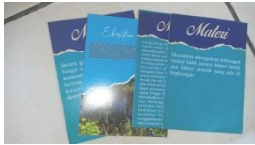



Adapun langkah-langkah pembuatan media permainan jumanji board sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.3

Langkah-Langkah Pembuatan Media Permainan Jumanji Board

No.	Langkah-Langkah	Gambar
1.	Mengambil kayu yang dibutuhkan lalu potong sesuai ukuran yang dibutuhkan yaitu 40x40 cm	
2.	Memotong kayu, Jadikan kayu tersebut seperti papan catur, untuk ukuran tengahnya 40 cm dan ukuran di pinggir-pinggir adalah 20 cm	

3.	Membuka cat warna cokelat, cat hingga merata menggunakan kuas dan cat lalu jemur sampai kering	
4.	Membuat stiker animasi sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan, seperti halnya untuk bagian luar membutuhkan ukuran 40 cm yang bergambar jumanji.	
5.	Membuat stiker bagian dalam yaitu rute perjalanan permainan dengan ukuran 33,5x6 cm	
6.	Membuat stiker aturan permainan dan langkah-langkah bermain ukuran 20x18,8 cm	
8.	Menempel stiker-stiker tersebut ke kotak jumanji bagian luar dan dalam bagian rute permainan agar tampilannya lebih menarik	
9.	Membuat tempat untuk bidak, dadu, dan kartu soal di pinggiran jumanji yang di dalam dengan ukuran 18,5 x 14,5	
10.	Tempel stiker aturan dan langkah-langkah bermain di sebelah tempat bidak, dadu, dan kartu soal	
11.	Membuat kartu soal, kartu pertanyaan, dan kartu ice breaking berukuran 8x11 cm	

		
12.	Membuat pengunci di dalam tempat dadu maupun diluar jumanji agar tidak terbuka ketika jumanji hendak ditutup	
13.	Memasang <i>handle</i> menggunakan scrop agar jumanji mudah dibawa	
14.	Membuat banner peraturan permainan yang dapat ditempel ke papan agar semua peserta didik memahami peraturan permainan	

c. Validasi

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 5 validator yaitu yang terdiri dari 3 dosen, dan 2 guru kelas. Validasi media Permainan jumanji *board* dilakukan oleh ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. Validasi materi dilakukan oleh ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd. Validasi bahasa dilakukan oleh bapak Dr. Hartono, M.Pd. Validasi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Adinda Berlian Ramadhani, S.Pd dan ibu Maria Ulfah Shamilah, S.Pd selaku guru kelas V B dan V E MI At-Taqwa Bondowoso. Proses

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media permainan jumanji board untuk di implementasikan dalam proses belajar mengajar terutama di materi ekosistem.

- 1) Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang dikembangkan serta untuk mendapatkan rekomendasi dari ahli materi agar materi yang dipaparkan lebih layak dari yang sebelumnya. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 1 November 2023. Adapun hasil angket validasi dari ahli materi sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.4
Angket Ahli Materi

No.	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa Ketepatan penulisan kalimat					✓
		2. Ketepatan penulisan kalimat					✓
		3. Keefektifan kalimat					✓
		4. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
		5. Ketepatan ejaan					✓
2.	Isi Materi	1. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					✓
		2. Kesesuaian kompetensi inti				✓	
		3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
		4. Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					✓

	5. Kemudahan penyajian materi pada peserta didik					✓
	6. Isi materi sesuai dengan buku peserta didik					✓
	7. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					✓
	8. Video youtube yang disajikan sesuai dengan materi					✓
	9. Permainan dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu					✓
	10. Penyampaian materi secara urut					✓

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$= 92,5 \%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 74 dengan persentase rata-rata 92,5 % dari total yang diharapkan 80. Dengan hal ini maka materi masuk kategori sangat layak dan mendapatkan saran sebagaimana berikut ini :

a) Materinya harus mengacu pada teori utama yang digunakan

2) Validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media permainan jumanji board. Validasi media dilakukan pada tanggal 5 September 2023.

Adapun hasil validasi angket media pembelajaran sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.5
Angket Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	2. Media memiliki tampilan yang menarik					✓
		3. Media mudah dibawa					✓
		4. Media tahan lama					✓
2.	Isi materi	1. Media sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
		2. Karakter pemilihan gambar media sesuai dengan materi					✓
3.	Pemakaian	1. Media Mudah Digunakan					✓
		2. Media tahan lama				✓	
		3. Media meningkatkan suasana belajar menyenangkan					✓
		4. Media meningkatkan keaktifan peserta didik					✓
		5. Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah					✓

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{49}{60} \times 100\%$$

$$= 81,6 \%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 49 dengan persentase rata-rata 81,6 % dari total yang diharapkan 60. Dengan hal ini maka materi masuk kategori sangat layak dan mendapatkan saran sebagaimana berikut ini :

- a) **Pertanyaan perlu ditaruh di media**
- b) **Langkah-langkah penggunaan media belum ada**

- 3) Validasi Ahli Bahasa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahasa yang ada pada materi yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 16 November 2023. Adapun hasil validasi angket media pembelajaran sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.6
Validasi Ahli Bahasa

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar					✓
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan				✓	
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa					✓
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					✓
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran					✓
8.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓
9.	Ketepatan ejaan					✓
10.	Konsistensi penggunaan istilah				✓	
11.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				✓	
12.	Bahasa yang digunakan efektif					✓

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$= 93,3 \%$$

Validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 56 dengan persentase rata-rata 93,3 % dari total yang diharapkan 60. Dengan hal ini maka bahasa masuk kategori sangat layak dan mendapatkan saran sebagaimana berikut ini :

a) Bahasa disesuaikan dengan aturan PUEBI

- 4) Validasi ahli soal *pre test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan pretest yang ada pada materi yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli pretest dilakukan pada tanggal 15 November 2023. Adapun hasil validasi angket media pembelajaran sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.7
Angket validasi pre test

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Setiap butir soal					✓
2.	Kejelasan Petunjuk Pengisian Soal					✓
3.	Ketepatan soal dengan kompetensi dasar					✓
4.	Butir soal berkaitan dengan materi				✓	
5.	Tingkat kebenaran materi				✓	
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap					✓
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
9.	Bahasa yang digunakan efektif					✓
10.	Penulisan sesuai dengan EYD					✓

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96 \%$$

- 5) Validasi ahli soal *post test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan pretest yang ada pada materi yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli post test dilakukan pada tanggal 15 November 2023. Adapun hasil validasi angket media pembelajaran sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.8
Angket validasi post test

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Setiap butir soal					✓
2.	Kejelasan Petunjuk Pengisian Soal					✓
3.	Ketepatan soal dengan kompetensi dasar					✓
4.	Butir soal berkaitan dengan materi				✓	
5.	Tingkat kebenaran materi				✓	
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap					✓
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
9.	Bahasa yang digunakan efektif					✓
10.	Penulisan sesuai dengan EYD					✓

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96 \%$$

- 6) Validasi ahli pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran dan juga materi yang dikembangkan oleh peneliti, dalam hal ini validasi ahli pembelajaran di kelas V B dilakukan pada tanggal yang ada pada materi yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli post test dilakukan pada tanggal 23 November 2023. Adapun hasil validasi angket ahli pembelajaran sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.9
Validasi Ahli Pembelajaran kelas V B

No.	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian kompetensi dengan indikator				✓	
2.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran				✓	
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik					✓
4.	Media permainan jumanji <i>board</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan					✓
6.	Materi yang disampaikan mudah dipahami				✓	
7.	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci				✓	
8.	Materi yang disampaikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru					✓
9.	Penyampaian materi secara runtut sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru					✓
10.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan EYD				✓	

11.	Media permainan jumanji <i>board</i> dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada peserta didik					✓
12.	Media permainan jumanji board dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru				✓	
13.	Media permainan jumanji board dapat membuat peserta didik tertarik				✓	
14.	Media permainan jumanji board dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan			✓		
15.	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada media permainan jumanji board mudah dipahami guru				✓	
16.	Media permainan jumanji board dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik				✓	
17.	Media permainan jumanji board dapat meningkatkan keefektifan peserta didi			✓		
18.	Dengan adanya permainan pada media permainan jumanji board dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran				✓	

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{76}{80} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Validasi oleh ahli pembelajaran memperoleh nilai 76 dengan presentase rata-rata 95% dari total yang diharapkan yaitu 80. Dengan hal ini maka dalam pembelajaran masuk kategori sangat layak dan mendapatkan saran sebagaimana berikut ini :

- a) Secara keseluruhan jumanji *board* sudah cukup efektif dalam proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi

lebih interaktif dan menyenangkan. Hanya sedikit koreksi kami agar membuat media simulasi permainan sebagai petunjuk kepada seluruh siswa agar siswa lebih memahami cara bermainnya.

- 7) Validasi ahli pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran dan juga materi yang dikembangkan oleh peneliti, dalam hal ini validasi ahli pembelajaran di kelas V B dilakukan pada tanggal yang ada pada materi yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli post test dilakukan pada tanggal 23 November 2023. Adapun hasil validasi angket ahli pembelajaran sebagaimana berikut ini

Tabel 4.10
Validasi Ahli Pembelajaran Kelas V E

No.	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian kompetensi dengan indikator					✓
2.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran					✓
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik				✓	
4.	Media permainan jumanji <i>board</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan				✓	
6.	Materi yang disampaikan mudah dipahami			✓		
7.	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci					✓
8.	Materi yang disampaikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru				✓	
9.	Penyampaian materi secara runtut sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru				✓	
10.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan EYD					✓

11.	Media permainan jumanji <i>board</i> dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada peserta didik					✓
12.	Media permainan jumanji board dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru					✓
13.	Media permainan jumanji board dapat membuat peserta didik tertarik					✓
14.	Media permainan jumanji board dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan				✓	
15.	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada media permainan jumanji board mudah dipahami guru				✓	
16.	Media permainan jumanji board dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik				✓	
17.	Media permainan jumanji board dapat meningkatkan keefektifan peserta didi			✓		
18.	Dengan adanya permainan pada media permainan jumanji board dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran				✓	

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{78}{80} \times 100\%$$

$$= 97,5 \%$$

Validasi oleh ahli pembelajaran memperoleh nilai 78

dengan presentase rata-rata 97, 5% dari total yang diharapkan yaitu

80. Dengan hal ini maka dalam pembelajaran masuk kategori

sangat layak dan mendapatkan saran sebagaimana berikut ini :

- a) **Media permainan jumanji board memang sangat menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hanya saja karena ada keterbatasan pada waktu saat**

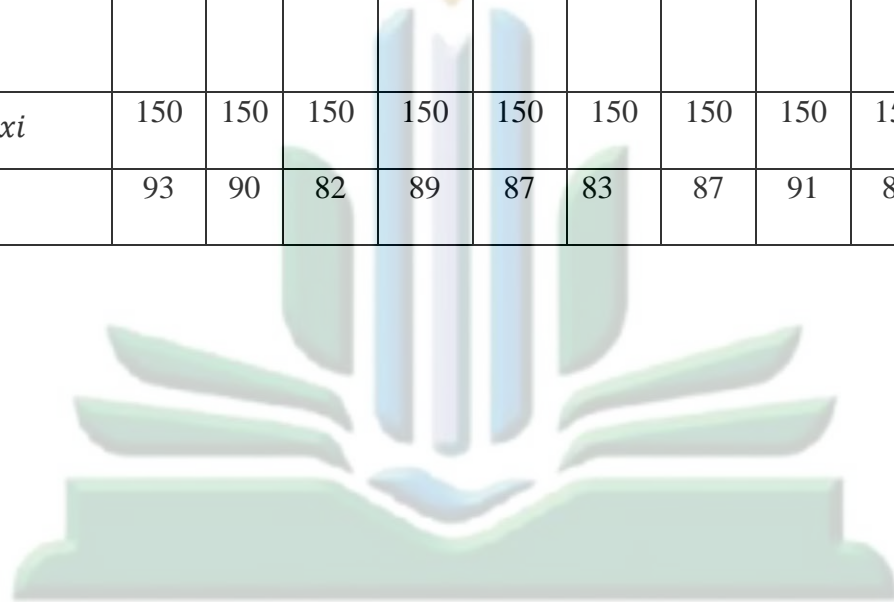
peserta didik membacakan materi sehingga banyak yang tidak menyimak. Sebaiknya diberikan waktu yang lebih lama.



Tabel 4.11
Respon Peserta Didik Kelas Eksperimen (V E)

Subyek Siswa	Aspek Penilaian												$\sum N$	Xi	P (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
2	5	5	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	50	60	83
3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	57	60	95
4	5	5	5	5	5	3	4	5	3	4	5	4	53	60	88
5	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	5	4	52	60	87
6	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	55	60	92
7	5	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	46	60	77
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
11	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	50	60	83
12	4	4	5	5	3	5	4	3	4	4	5	4	50	60	83
13	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	4	53	60	88
14	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	53	60	88
15	5	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5	49	60	82
16	3	4	4	3	4	3	4	4	5	3	4	4	45	60	75
17	4	3	3	4	5	3	3	4	2	2	4	5	42	60	70
18	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	55	60	92
19	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	51	60	85
20	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	52	60	87
21	4	5	5	5	5	3	4	5	3	4	1	3	47	60	78
22	5	5	4	4	3	5	3	5	4	3	4	4	49	60	82
23	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	58	60	97

24	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	57	60	97
25	4	5	3	3	4	3	4	5	3	4	5	3	46	60	77
26	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	53	60	88
27	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	55	60	92
28	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	53	60	88
29	4	5	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	45	60	75
30	5	5	3	3	5	5	5	5	3	3	5	3	50	60	83
$\sum X$	139	135	123	134	131	125	131	136	129	121	138	124	1.566	1.800	2.612
$\sum xi$	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	1.800	1.800	3.600
%	93	90	82	89	87	83	87	91	86	81	92	83	87	100	72



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.12
Angket Respon Peserta Didik Kelas Kontrol (V B)

Subyek Siswa	Aspek Penilaian												$\sum N$	X _i	P (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	4	5	4	5	4	3	2	4	5	4	4	4	48	60	80
2	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	55	60	92
3	4	5	2	5	3	4	1	3	4	1	5	1	38	60	63
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
6	4	2	2	3	4	3	2	2	2	1	1	2	28	60	47
7	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	1	4	50	60	83
8	2	2	2	2	4	5	4	2	1	4	2	4	34	60	57
9	2	2	3	4	4	5	2	4	2	2	4	2	36	60	60
10	5	5	4	4	3	5	5	2	4	4	4	3	48	60	80
11	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	54	60	90
12	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	47	60	78
13	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	52	60	87
14	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	53	60	88
15	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49	60	82
16	1	1	3	1	1	1	3	1	5	1	4	2	24	60	40
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	60	40
18	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	55	60	93
19	5	5	1	1	1	5	1	1	5	1	1	3	30	60	50
20	4	5	3	4	4	4	3	1	2	2	4	1	37	60	62
21	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	15	60	25
22	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	1	4	49	60	82
23	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	52	60	87

24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
25	1	1	2	4	1	1	1	1	4	4	2	1	23	60	38
26	4	4	2	5	4	4	5	4	3	3	4	5	47	60	78
27	5	5	3	3	4	5	5	5	3	5	5	3	51	60	85
28	3	3	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	20	60	33
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	15	60	25
30	5	5	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	55	60	92
$\sum X$	115	110	93	107	104	113	105	97	113	105	102	105	1.269	1.800	2.117
$\sum xi$	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	1.800	1.800	3.600
%	77	73	62	71	69	75	70	65	75	70	68	70	70	100	59



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Keterangan :

Aspek Penilaian 1 : Saya senang belajar menggunakan Media Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 2 : Saya suka tampilan Media Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 3 : Saya merasa mudah memahami materi menggunakan Media Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 4 : Saya tertarik belajar menggunakan Media Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 5 : Dengan adanya kartu permainan pada media Permainan Jumanji *Board* memberikan motivasi untuk mempelajari materi

Aspek Penilaian 6 : Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan Media Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 7 : Saya lebih semangat belajar jika menggunakan Media Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 8 : Saya merasa ingin tahu materi pada Media Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 9 : Media Permainan Jumanji *Board* mudah digunakan

Aspek Penilaian 10 : Saya tidak kesulitan menggunakan Media

Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 11 : Saya tidak merasa bosan dengan Media

Permainan Jumanji *Board*

Aspek Penilaian 12 : Saya mudah memahami kata-kata pada

Media Permainan Jumanji *Board*

Subyek Siswa : Responden Siswa Kelas Eksperimen

X_i : Jumlah Skor Ideal dalam Satu Item

$\sum N$: Jumlah Skor Tiap Responden/Siswa

$\sum X$: Jumlah Keseluruhan Jawaban Siswa

$\sum x_i$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba lapangan pada tabel, langkah selanjutnya yaitu analisis data. Berikut ini adalah

hasil dari presentase tingkat kemenarikan dari kelas kontrol dan

kelas eksperimen :

Kelas Eksperimen :

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100$$

$$P = \frac{2.612}{3.600} \times 100$$

$$P = 72\%$$

Kelas Kontrol :

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100$$

$$P = \frac{2.117}{3.600} \times 100$$

$$P = 59\%$$

Berdasarkan hasil analisis data diatas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan untuk kelas kontrol mencapai 59% sedangkan untuk kelas eksperimen mencapai 70%. Jika dibandingkan dengan hasil analisis data tingkat kelayakan maka untuk kemenarikan media permainan jumanji board mencapai kriteria cukup menarik bagi peserta didik kelas kontrol dan menarik bagi kelas eksperimen.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahap uji produk pengembangan media permainan jumanji *board* untuk peserta didik. Produk yang telah dinyatakan valid dapat dikembangkan ke dalam tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk kepada peserta didik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui tahap tersebut dilanjutkan pada tahap implementasi yang dilaksanakan pada tanggal 22 November – 7 Desember 2023.

Pelaksanaan ini dilakukan di kelas V B dan V E MI At-Taqwa Bondowoso yang difokuskan pada Tema 5 subtema 3 yaitu mengenai keseimbangan Ekosistem.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan 10 kali pertemuan, 5 kali di kelas putera dan 5 kali di kelas puteri. Pada pertemuan awal dilakukan Pengenalan media permainan jumanji *board* serta pemberian *pretest* kepada peserta didik dengan memberikan butir soal *pretest* kepada peserta didik sembari mengenalkan mengenai media permainan jumanji *board* kepada peserta didik. Pada pertemuan kedua

sampai pertemuan keempat dilakukan penerapan media permainan jumanji *board* yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada pertemuan ke lima dilakukan post test dan penyebaran angket kepada peserta didik. Hal tersebut berlaku di kelas putera dan kelas puteri. Adapun bukti dokumentasi sebagaimana berikut ini :



Gambar 4.7
Kelas Putra Mengerjakan *Pre Test*



Gambar 4.8
Kelas Putri Mengerjakan *Pretest*

Gambar diatas merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengerjakan soal pretest yang diberikan oleh peneliti, hal tersebut dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media permainan jumanji *board*.



Gambar 4.9
Pengenalan Jumanji Board kepada kelas putra



Gambar 4.10
Pengenalan Jumanji Board kepada kelas putri

Gambar diatas merupakan pertemuan pertama yaitu pengenalan jumanji *board* kepada peserta didik kelas V B maupun kepada kelas V E. Dalam pengenalan tersebut peneliti mengenalkan apa itu media permainan jumanji *board*, cara bermain, aturan, dan juga apa yang akan mereka dapat ketika telah memenangkan permainan jumanji *board*. Hal tersebut dilakukan untuk mengenalkan permainan jumanji *board* kepada peserta didik.



Gambar 4.11
Pelaksanaan penggunaan media permainan Jumanji Board

Gambar diatas merupakan proses implementasi media permainan jumanji board. Dalam gambar tersebut peserta didik ikut serta dalam penggunaan media permainan jumanji board. Dalam proses implementasi tersebut peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi secara mendasar, lalu kemudian peserta didik mulai memaikan jumanji board, ketika peserta didik mendapatkan kartu materi maka peneliti akan memberikan penguatan agar peserta didik yang lain dapat memahami maksud dari yang dijelaskan oleh temannya tadi. Hal tersebut berlangsung sampai ada kelompok yang mencapai titik jumanji dan menjadi pemenang.



Gambar 4.12

Peserta didik kelas VB dan Kelas VE mengerjakan soal *Post test* dan angket

Gambar diatas merupakan kegiatan akhir yang dilakukan oleh peserta didik yaitu mengerjakan soal post test dan angket kuisisioner, hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Serta hal tersebut juga dilakukan untuk mendapatkan data tanggapan peserta didik mengenai adanya media permainan jumanji *board*.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi adalah tahapan akhir dari Metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan serta pencapaian yang peneliti lakukan. Pengembangan media permainan jumanji *board* dalam materi ekosistem kelas V yang fokusnya pada pada sub tema keseimbangan ekosistem di kelas V B dan V E Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa. Berdasarkan data-data yang diperoleh oleh peneliti bahwa media permainan jumanji *board* layak dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan merupakan hasil kelayakan yang dibuktikan dari hasil kevalidan dan didasarkan pada hasil validasi oleh para ahli. Adapun ahli validator dari penelitian ini adalah ahli media Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I, validator ahli materi ialah Ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd, ahli bahasa dalam penelitian ini adalah bapak Dr. Hartono, M.Pd, adapun validator ahli pembelajaran yaitu guru kelas V B dan guru Kelas V E.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4.13
Hasil Validasi Validator

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator 1	92,5%	Sangat Layak
2.	Validator 2	81,6%	Sangat Layak
3.	Validator 3	93,3%	Sangat Valid
4.	Validator 4	96%	Sangat Valid
5.	Validator 5	96%	Sangat Valid
6.	Validator 6	95%	Sangat Valid
7.	Validator 7	97,5%	Sangat Valid
Nilai Rata-Rata Presentase		93%	Valid

Berdasarkan hasil analisis dari tujuh validator diperoleh presentasi dengan nilai rata-rata 93%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media permainan jumanji *board* telah memenuhi kategori valid atau sangat layak digunakan karena telah merevisi hasil dari yang diperoleh dari komentar dan saran perbaikan dari para validator.

Analisis dan saran kritikan terhadap kevalidan media permainan jumanji board dijadikan acuan. Adapun komentar dan saran dari validator dijadikan acuan untuk perbaikan revisi dengan tujuan agar media lebih sempurna dan juga dapat memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

Adapun hasil wawancara peneliti dengan ahli pembelajaran yaitu yaitu ibu Maria Ulfah Shamilah, S.Pd dan ibu Adinda Berlian Ramadhani, S.Pd selaku wali kelas V B dan Kelas V E menyatakan bahwasannya :

- a. Mediana yang menarik, anak-anak menjadi semangat untuk belajar karena belajarnya sambil bermain, apalagi di kelas V B ini mereka lebih suka bermain.
- b. Mediana juga menyediakan materi-materi, Anak-anak terkadang kesulitan memahami teori namun ketika teorinya disampaikan dengan cara bermain itu akan membuat lebih efektif.
- c. Mediana yang bagus, mampu menarik antusias peserta didik belajar serta pembelajarannya dikemas dengan bermain, hal itu menjadikan anak-anak bermain, namun juga dapat sambil belajar.

2. Penyajian data Hasil Uji Coba

a. Penyajian data Hasil Uji Coba

1) Hasil Pre-Tes dan Post Test

Hasil nilai Pre-Test dan Post-Test ini diperoleh dari hasil lapangan sebelum dan sesudah penggunaan media permainan jumanji *board*. Adapun penyajian data pre-test dan post-test yang

diperoleh dari hasil lapangan pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.14
Hasil Penilaian Pre-Test dan Post-Test Pada Kelas Eksperimen (Kelas V E)

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	Aisyah Aziizu Rahmania Firsada	47	54
2.	Aisyah Nur Syabila	35	61
3.	Almira Azalia Aflah Sugiono	63	48
4.	Aluna Bianca Putri	39	62
5.	Arini Shafwa Hayzatu Annaja	59	60
6.	Awalayya Mecca Binta Wijaya	70	65
7.	Bilqis Dzikrina Ayunita Aminullah	41	73
8.	Cheryl Laudya Pranata	59	42
9.	Fadya Khanza Syakila	54	70
10.	Fi'Isyatirroddhiyah	50	75
11.	Fryska Nadia Thalita	74	72
12.	Gadiya Putri Tsurayya	84	72
13.	Hafizah Khoirotul Lubna	76	69
14.	Hasbiyah 'Aqilatul 'Aliyah	25	45
15.	Kamila Adzka Larasati	66	74
16.	Khodijah Adzkie Madzkur	64	72
17.	Mikaila Izzatunnisa	58	52
18.	Mirsa Namia Ratifa Salwa	78	83
19.	Naila Shintia Rohman	59	80
20.	Nayla Keisha Azzalea Nadhifa	90	72
21.	Nayra Safa Kirana Suwardi	58	72
22.	Nency Alicya Putri Zainur Rohmah	32	50
23.	Quaneisha Inar Savirang	64	51
24.	Raisya Widya Syifa	57	62
25.	Rayhana Firdausiyah	60	63

26.	Sabrina Rizki Nurlivia	60	76
27.	Shafrina Fajrin Nada	61	67
28.	Yuanda Vony Afiza	60	71
29.	Zafirah Inayatul Risqiyah	53	76
30.	Zulfatul Ula	60	48
Jumlah		1756	1937
Rata-Rata		58,3	64,5

Tabel 4.15
Hasil penilaian pre-test dan post-test pada kelas kontrol (Kelas V B)

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	Achmad Haikal Mulki Akhyar	25	37
2.	Afidan Iflahul Khoir	43	89
3.	Ahmad Kanza Naja	22	20
4.	Ahmad Ludfi' Abdillah	40	56
5.	Al Fatah Fahmi Maulana	34	67
6.	Alfi Nafi' Kurniawan	30	33
7.	Ali Ridho	45	69
8.	Ali Ridho Bin Idrus	31	23
9.	Arif Rifky Hermawan	16	12
10.	Arjuna Lucero Artha Maulana	37	70
11.	Faiz Akbar Hermawan	32	41
12.	Farrel Athallah Mahendra	30	33
13.	Faza Gusti Abdillah	17	22
14.	Ghafar Imam Azka	43	63
15.	Ikhsan Mahendratama Wibisono	16	29
16.	Ja'far Sadiq	25	34
17.	Marvello Azzuro Hindriantoro	48	62
18.	Moch. Fathir Al Firdaus	25	49
19.	Moh. Maulana Saif Abdillah	25	20
20.	Muhammad Ainul Yaqin	22	22
21.	Muhammad Attabik Ibrahim	33	49
22.	Muhammad Haikal Maulana Riziq	30	68
23.	Muhammad Hirzul Azali Bisri Putra	50	62
24.	Muhammad Ja'far Shodiq	27	37
25.	Muhammad Khairul Azam Handoko	21	17
26.	Muhammad Rizqi Al Fayyadh	31	24
27.	Muhammad Royyan Kusuma Putra	21	27
28.	Muhammad Zaki Faeyza Saputra	34	63
29.	Parsa Syareef Maulana	26	40
30.	Zaky Kayana Kenzie	21	30

Jumlah	886	1268
Rata-Rata	29,5	42,2

2) Statistika Deskriptif

Penelitian produk pengembangan ini diujikan kepada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, dimana kelas V B sebagai kelas kontrol dan kelas V E menjadi kelas eksperimen.

Adapun hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik yang dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Pada awal pertemuan, peneliti memberikan pre-test pada siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Setelah dilakukan pre-test peneliti menghitung jumlah rata-rata pre-test dari kedua kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata di kelas kontrol 29,5 dan rata-rata di kelas eksperimen adalah 58,3. Kemudian adapun nilai rata-rata nilai post-test di kelas kontrol adalah 42,2 sementara rata-rata di kelas eksperimen adalah 64,5. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan cara melakukan pengajaran kepada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen.



Gambar 4.13
Pembelajaran di kelas kontrol

Pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol yaitu menggunakan menggunakan media papan dan permainan jumanji, dalam hal ini permainan jumanji *board* dijadikan permainan pendukung (Setelah peserta didik diberikan materi di papan lalu peserta didik mulai bermain media permainan jumanji *board*).



Gambar 4.14
Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Setelah melakukan pengajaran dengan menggunakan media papan dan jumanji *board* di kelas kontrol maka selanjutnya adalah pembelajaran di kelas eksperimen, yang mana di kelas eksperimen peneliti menggunakan media permainan jumanji *board* dari awal hingga akhir pembelajaran. Peneliti sama-sama memberikan post-test dan pre-test dari kelas tersebut, dari hasil pre-test dan post-test diperoleh statistik deskriptif sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.16
Statistik Deskriptif Data *Pre-test* dan *Post-Test*

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	29,5	42,2	58,3	64,5
Nilai Maksimal	50	89	90	83
Nilai minimal	16	12	25	42

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai tes awal (*pre-test*) pada kelas kontrol adalah 25,6 dan kelas eksperimen adalah 54,7. Dari rata-rata hasil tersebut dapat diasumsikan bahwasannya kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang berbeda. Adapun perubahan setelah diberikan tindakan yang berbeda pada kedua kelas tersebut, peneliti memberikan post-test sebagai nilai evaluasi belajar. Adapun rata-rata nilai dari hasil post-test yaitu untuk kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 42,7 sementara untuk kelas eksperimen mendapat 64,8.

3) Uji Asumsi Analisis Awal

a) Uji Normalitas

Untuk dapat menggunakan statistik parametrik data yang diteliti haruslah berdistribusi normal, untuk menguji normalitas terhadap dua kelas tersebut dengan menggunakan SPSS.22 for Windows uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut ini hasil uji normalitas menggunakan SPSS. 22 for Windows :

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen (Jumajji)	.158	30	.054	.962	30	.351
	Post-Test Eksperimen (Jumajji)	.154	30	.068	.934	30	.061
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.148	30	.091	.940	30	.089
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.136	30	.162	.934	30	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.15

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas varian menggunakan uji *Shapiro-wilk* nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai tes awal (Pre-test) untuk kelas kontrol adalah 0,089 dan kelas eksperimen adalah 0,351. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwasannya kelas kontrol dan juga kelas eksperimen berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Sebelum melakukan uji asumsi analisis data awal, peneliti merumuskan hipotesis sebagaimana berikut ini :

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (data kelas eksperimen dan kontrol mempunyai variansi yang sama/homogen).

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (data kelas eksperimen dan kontrol mempunyai variansi yang berbeda/tidak homogen).

Dengan kriteria uji diterima jika probabilitas $> 0,05$, sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka ditolak.

Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini, sebagaimana gambar dibawah ini :

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,257	1	58	,267
	Based on Median	1,115	1	58	,295
	Based on Median and with adjusted df	1,115	1	44,251	,297
	Based on trimmed mean	1,232	1	58	,272

Gambar 4.16
Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan output diatas diketahui Signifikansi (Sig.) Based on mean adalah sebesar $0,267 > 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwasannya varians data post-test kelas eksperimen dan data post test kelas kontrol adalah H_0 diterima atau homogen.

4) Hasil Penyajian Data Awal

Dalam hal ini data awal yang diuji yaitu nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk dapat mengetahui apakah kedua kelas tersebut memiliki kemampuan sama atau tidak, adapun langkah-langkah untuk menggunakan uji beda-t dengan beberapa tahapan sebagaimana berikut ini

a) Uji T-Test

Uji independent t test dilakukan untuk dapat melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *pre-test* siswa dari kelompok eksperimen dengan kelompok kelas kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada gambar berikut ini :

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1,257	,267	9,093	58	,000	29,000	3,189	22,616	35,384
	Equal variances not assumed			9,093	50,146	,000	29,000	3,189	22,595	35,405

Gambar 4.17
Hasil Uji T-test Independent

Berdasarkan gambar diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan jumanji *board* secara menyeluruh dengan penggunaan jumanji sebagai pendukung pembelajaran saja. Adapun rata-rata untuk hasil

belajar pre test kelas eksperimen dengan hasil belajar pre test kelas kontrol dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Pre-Test Eksperimen (Jumanji)	30	58,53	14,593	2,664
Pre-Test Control	30	29,53	9,601	1,753

Gambar 4.18
Rata-rata Pre test eksperimen dan Pre Test Kontrol

Dari data diatas dapat diketahui bahwasannya hasil belajar kelas eksperimen adalah 58,53 sedangkan untuk hasil belajar kelas kontrol adalah 29,53. Dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b) Merumuskan Hipotesis Statistik

Dari hasil uji *pre-test* analisis data maka dapat dirumuskan hipotesis sebagaimana berikut ini :⁷⁵

$H_0: \mu_{e1} = \mu_{k1}$: Tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan awal (pretest) siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_1: \mu_{e1} \neq \mu_{k1}$: Terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan awal (pretest) siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

⁷⁵ Walpole Ronald E, Pengantar Statistika, edisi ke 3 (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 1992), 305

Keterangan:

μ_{e1} = nilai rata-rata kemampuan awal (*pretest*) kelas eksperimen

μ_{k1} = nilai rata-rata kemampuan awal (*pretest*) kelas kontrol

Uji kesamaan kemampuan awal ini digunakan uji dua arah (2 tailed), keputusan uji dan simpulan diambil pada taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria jika p-value lebih besar dari α maka H_0 diterima.⁷⁶

c) Pemilihan tingkat signifikansi

Tingkat signifikansi yang ditetapkan oleh peneliti adalah taraf nyata 5% atau

Dari hasil uji statistik menggunakan uji Independent t-test didapatkan t_{hitung} 9,093 sedangkan t_{tabel} adalah 1,672 artinya t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} .

d) Kesimpulan

Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka kesimpulannya adalah H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

⁷⁶ Wiratna Sujarweni, Metodologi Penelitian (Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 2014), 99

5) Uji Asumsi Data Akhir

a) Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar 1	,154	30	,068	,934	30	,061
2	,136	30	,162	,934	30	,062

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.19
Uji Normalitas

Berdasarkan hasil output uji normalitas varian menggunakan shapiro-wilk nilai signifikansi data nilai tes akhir (*post-test*) untuk kelas eksperimen adalah 0,061 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 0,062, karena nilai sig. Kedua kelas lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwasannya data *post-test* yang didapatkan berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Sebelum menggunakan uji asumsi analisis data akhir peneliti merumuskan hipotesis sebagaimana berikut ini :

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (data kelas eksperimen dan kontrol mempunyai variansi yang sama/homogen).

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (data kelas eksperimen dan kontrol mempunyai variansi yang berbeda/tidak homogen).

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	14,397	1	58	,000
Based on Median	8,647	1	58	,005
Based on Median and with adjusted df	8,647	1	46,643	,005
Based on trimmed mean	13,435	1	58	,001

Gambar 4.20
Uji Homogenitas

Berdasarkan output diatas diketahui Signifikansi (Sig.) Based on mean adalah sebesar $0,000 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwasannya varians data post-test kelas eksperimen dan data post test kelas kontrol adalah H_1 tidak sama atau heterogen.

6) Hasil Penghitungan Data Akhir

a) Perumusan Hipotesis

Perumusan hipotesis komparatifnya sebagaimana

berikut ini :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan adanya media permainan jumanji *board*.

H_1 : Ada pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan adanya media permainan jumanji *board*.

Atau dapat ditulis:

$$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 = \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Nilai *post-test* kelas eksperimen

μ_2 = Nilai *post-test* kelas kontrol⁷⁷

Dengan kriteria H_0 diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$.

b) Pemilihan Tingkat Signifikansi

Tingkat signifikansi yang ditetapkan oleh peneliti ialah taraf nyata 5% atau $\alpha = 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95%.

Untuk dapat melakukan penghitungan uji-t maka harus menghitung nilai yang berasal dari t-tabel dan t-hitung.

Variabel di dalam penelitian ini yaitu (1) Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board*, (2) Hasil Belajar Peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan sampel yang tidak berhubungan maka harus menentukan nilai

signifikansi dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut ini adalah cara menentukan nilai T-tabel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagaimana berikut ini :

$$DF = N - K - 1$$

Keterangan :

DF = Derajat Bebas (*Degree of Freedom*)

N = Jumlah observasi/data/responden

K = Jumlah variabel penelitian

⁷⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 239

Tabel 4.17 T_{Tabel}

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
dua sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558

Penyelesaian :

$$DF = N - K - 1$$

$$DF = 30 - 2 - 1$$

$$DF = 37$$

Dikarenakan nilai dari taraf signifikansi adalah 2 sisi, maka t-tabel berada pada kolom df 37 baris signifikansi 5%. Jadi nilai dari t-tabel adalah 1,687 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol yaitu :

$$DF = N - K - 1$$

$$DF = 30 - 2 - 1$$

$$DF = 37$$

Dikarenakan nilai dari taraf signifikansi adalah 2 sisi, maka t-tabel berada pada kolom df 37 baris signifikansi 5%. Jadi nilai dari t-tabel adalah 1,687 untuk kelas kontrol.

c) Hasil Uji Statistik

Adapun hasil uji statistik sebagaimana berikut ini :

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,140	,710	-1,796	58	,078	-6,033	3,358	-12,756	,689
	Equal variances not assumed			-1,796	54,363	,078	-6,033	3,358	-12,766	,699

Gambar 4.21
Hasil Uji Statistik

Dari hasil uji statistik menggunakan uji Independent Samples Test didapatkan t_{hitung} -1,796, sedangkan t_{tabel} adalah 1,687 yang artinya t_{tabel} lebih besar daripada t_{hitung} . Data diatas dapat dilihat dari nilai sig. (2-tailed) nilai yaitu 0,078, artinya adalah nilai signifikan lebih besar daripada 0,05 ($0,078 > 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

d) Kesimpulan

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan adanya media permainan jumanji *board*. **(DITOLAK)**.

H_1 : Ada pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan adanya media permainan jumanji *board*. **(DITERIMA)**.

D. Revisi Produk

Setelah melakukan proses validasi produk, adapun proses selanjutnya yaitu revisi produk sesuai dengan saran dari validator. Adapun hasil revisi media permainan jumanji board sebelum dan sesudah direvisi, hasilnya adalah sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.18
Revisi Produk Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

No	Poin yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Berikan stiker pada kotak agar lebih menarik		
2.	Alur langkah jumanji sebaiknya diberikan warna agar jelas nanti mendapat kartu apa		
3.	Berikan kotak tempat dadu, bidak, dan kartu		
4.	Aturan diperbesar agar semua peserta didik dapat melihat dan membaca		

Berdasarkan hasil revisi diatas, setelah peneliti selesai melakukan revisi produk maka peneliti dapat mengimplementasikan media permainan jumanji board pada peserta didik kelas V B dan V E MI At-Taqwa, hal tersebut dikarenakan validator telah menganggap media layak diterapkan langsung ke lapangan.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah suatu Media yang dapat membantu guru untuk dapat menyampaikan pesan (Maksud guru) sehingga dapat memberi rangsangan minat, perhatian, pikiran, dan juga penerima pesan (Peserta Didik) untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁷⁸ Media pembelajaran dapat berfungsi untuk dapat memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat terlihat (abstrak) menjadi nampak jelas dilihat sehingga dapat membantu guru ketika ingin menyampaikan suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian yang telah direvisi :

1. Desain Produk Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso

Adapun hasil peneliti dalam mengembangkan media ini adalah media permainan jumanji *board* dengan materi ekosistem sebagai penunjang belajar siswa serta pegangan guru dalam tema V E yaitu mengenai ekosistem di kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

Produk pengembangan media ini berasal dari pengembangan dari film jumanji pada tahun 1995, peneliti mengembangkan media permainan

⁷⁸ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran (Jember : Pustaka Abadi, 2017), 10

jumanji *board* yang didasarkan pada kenyataan bahwasanya perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mengajak peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan kurikulum 2013 yang mana kurikulum ini mengharuskan peserta didik untuk dapat ikut aktif dalam proses belajar.⁷⁹ Dalam media ini juga menggunakan pendekatan saintifik yang mana pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang memuat pengalaman belajar dalam bentuk kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan banyak informasi, bernalar, serta mengkomunikasikan.⁸⁰

Media permainan jumanji *board* adalah suatu media yang dikembangkan dari permainan yang ada pada film jumanji tahun 1995. Dalam hal ini, permainan jumanji board dirancang untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah kelas V. Peneliti terinspirasi dari hasil penelitian terdahulu yang ditulis oleh Riska Septialia yang mana peneliti tersebut mengembangkan permainan dari film jumanji 1995 menjadi media pembelajaran fisika, hal tersebut untuk membuat anak belajar sambil bermain serta memudahkan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.⁸¹ Hal tersebut diperkuat oleh tulisan dari Wina Sanjaya yang menyatakan bahwasannya ketika seorang guru menggunakan media pembelajaran kepada siswa maka penyampaian

⁷⁹ Yanti, "Kurikulum 2013 Menuntut Siswa Aktif Berdiskusi," kalsel.kemenag.go.id, 24 Agustus 2014, <https://kalsel.kemenag.go.id/berita/208003/Kurikulum-2013-Menuntut-Siswa->

⁸⁰ H. M Musfiqon. & Nurdyansah, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015)

⁸¹ Riska Septialia, "Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 20.

materinya akan lebih bermakna, oleh karena itu media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran.⁸²

Sebagaimana tercantum penelitian dari (1) Muhammad Imam Wahyudi, (2) Tutik Yuliatun, (3) L.T. Marheny, L. Hakim, dan Sulistiawati, (4) Kurniawan Surya Prayoga, Farida Nur Kumala, dan Amelia Dwi Yasa, (5) Riska Septialia. *Novelty* pada penelitian ini adalah (1) Meneliti Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Permainan Jumanji *Board* di kelas V, (2) Media Pembelajaran Berisi tiga warna yang terdiri dari warna pink adalah kartu soal, warna biru adalah kartu materi, dan warna *orange* adalah kartu *ice breaking*, (3) Alur bidak dalam jumanji *board* berisi 3 warna yang memiliki tujuan tertentu dan diintegrasikan dengan kartu yang ada di dalam jumanji *board* (4) Media permainan jumanji *board* diujikan kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

Desain dengan gambar yang unik serta warna-warni di dalam media permainan menjadikan peserta didik bersemangat untuk dapat bermain. Bahan yang digunakan oleh peneliti termasuk ke dalam bahan yang tidak mudah rusak atau awet. Namun disamping hal tersebut, tentunya akan terdapat kelebihan dan kekurangan dari media permainan jumanji *board*. Adapun kelebihan dari media permainan jumanji board ini yaitu (1) Media ini sangat efektif diterapkan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah manapun tepatnya di kelas tinggi (Kelas 4-6) karena peserta

⁸² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-74

didik menyukai permainan ini, (2) Media permainan jumanji *board* dapat mengajak peserta didik belajar, namun peserta didik tidak cepat menjumpai rasa bosan karena belajar sambil bermain sehingga peserta didik selain bermain maka akan dapat mendapatkan pengetahuan baru. Terdapat pula kekurangan dari media permainan jumanji board yaitu (1) Mediana hanya satu, sehingga peserta didik harus bergantian untuk bermain, (2) Media tidak dapat diterapkan di kelas rendah, hal tersebut karena usia peserta didik kelas 1-3 masih belum dapat memahami betul mengenai cara bermain dari media permainan jumanji *board*.

Terdapat beberapa kali tahapan yang telah dilalui peneliti untuk dapat mengembangkan media permainan jumanji board, antara lain yaitu : warna dari jumanji *board* yang awalnya bewarna cokelat muda (tidak selaras dengan stiker) akhirnya setelah mendapatkan koreksi dari validator di revisi menjadi bewarna cokelat dan selaras dengan stiker yang ada di jumanji *board*, kemudian di dalam jumanji *board* yang awalnya tidak ada aturan permainan kemudian direvisi menjadi ada aturan yang di tempel di pinggir-pinggir jumanji *board*, adapun tempat dadu dan kartu yang sebelumnya tidak ada di dalam jumanji *board* akhirnya diberikan 2 kotak yaitu untuk tempat bidak beserta dadu, dan juga tempat untuk kartu soal, materi, dan kartu *ice breaking*. Selanjutnya adapun yang direvisi oleh peneliti yaitu pada bagian alur berjalan, awalnya tidak bewarna namun direvisi menjadi bewarna pink, biru, dan *orange* yang disesuaikan dengan warna yang ada di dalam kartu. Berdasarkan beberapa tahapan tersebut

akhirnya media permainan jumanji *board* mendapatkan validasi media dengan nilai 81,6%. Adapun saran dan rekomendasi dari ahli validator materi yang mana materi dan soal yang telah divalidasi harus ditaruh di kartu-kartu yang ada di dalam jumanji *board*.

Kemudian setelah melalui beberapa saran dan rekomendasi dari validator media, materi, dan bahasa adapun hasil dari saran dan masukan dari ahli pembelajaran yaitu guru kelas yang mana merekomendasikan untuk aturan di dalam permainan jumanji *board* sebaiknya diperbesar (tidak hanya ada di dalam jumanji *board*, hal tersebut akan bermanfaat ketika permainan sedang berlangsung, semua anggota kelas dapat mengetahui aturan penting yang ada di dalam permainan tersebut agar permainan berjalan kondusif.

Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya desain dari jumanji *board* merupakan desain media pembelajaran yang dikembangkan dari sebuah film jumanji tahun 1995 dan menjadi media permainan yang di desain untuk peserta didik kelas V tepatnya pada materi ekosistem. Media ini telah melewati beberapa tahap revisi yang pada akhirnya dinyatakan valid untuk dapat diterapkan langsung kepada peserta didik.

2. Kelayakan Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V MI At Taqwa Kabupaten Bondowoso

Pengembangan media permainan jumanji *board* telah melalui beberapa tahapan dan telah sesuai dengan model penelitian yang peneliti ambil yaitu model ADDIE. Dalam hal ini, media permainan jumanji *board* telah mendapatkan validasi oleh beberapa ahli validator. Guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka perlu adanya validasi oleh para validator. Adapun hasil dari para ahli sebagaimana berikut ini : terdapat hasil validasi ahli materi sebesar 92,5%, validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 74 dari total yang diharapkan yaitu 80. Hal tersebut berarti hasil dari validator ahli materi menyimpulkan bahwasannya materi masuk kategori sangat layak. Kemudian terdapat hasil validasi ahli media, hasil validasi ahli media sebesar 98%. Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 49 dari total yang diharapkan yaitu 50. Hal tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak.

Adapun hasil dari ahli bahasa yang mana validator ahli bahasa menguji layak atau tidaknya bahasa yang digunakan oleh peneliti, menurut perolehan nilai dari ahli bahasa memperoleh nilai 56 dari total yang diharapkan yaitu 60. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 93,3% dengan kategori sangat layak.

Setelah melalui proses validator kepada tiga validator yang telah disebutkan diatas, selanjutnya adalah proses uji lapangan yang mana

peneliti membawa dan mengimplementasikan media permainan jumanji board kepada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. Di awal penelitian, peneliti membawa media permainan jumanji *board* kepada guru dan disana terdapat beberapa peserta didik kelas V B, mereka terlihat sangat penasaran dan antusias untuk memainkan media permainan tersebut.

Kemudian terdapat validator ahli pembelajaran yaitu validator pembelajaran kelas V B dan validator pembelajaran kelas V E, validator pembelajaran kelas V B memperoleh nilai 76 dengan rata-rata 95% sedangkan validator kelas V E mendapatkan nilai 78 dengan rata-rata 97,5% dari total keseluruhan 80 dan berarti hal tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak.

Beberapa waktu kemudian tibalah waktu untuk implementasi media permainan kepada kelas kontrol atau kelas V B yang merupakan kelas putra, mereka sangat antusias untuk bermain media permainan jumanji *board*, beberapa waktu kemudian setelah ada kelompok yang mencapai titik JUMANJI permainan pun telah berakhir lalu peneliti memberikan angket kepada peserta didik kelas putra (V B sebagai kelas kontrol) untuk dapat mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media permainan jumanji *board*, kemudian setelah angket kemenarikan menurut peserta didik ternyata di kelas kontrol mendapatkan tingkat kemenarikan 59% yang masuk ke dalam kategori cukup layak.

Proses implementasi media permainan jumanji *board* berlanjut kepada kelas putri V E (Kelas Eksperimen) yang dimana dari awal implementasi hingga akhir kelas tersebut menjadi sangat efektif dan peserta didik senang sekali pada saat bermain media permainan jumanji board, peserta didik juga mengatakan bahwasannya mereka senang belajar sambil bermain karena dengan begitu dapat membuat mudah memahami materi sebagaimana menurut penelitian terdahulu dari hasil penelitian dari Agung Prasetyo dan Anthony Wijaya yang menyatakan bahwasannya Media pembelajaran menduduki kedudukan yang sangat penting untuk proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan dengan adanya media pembelajaran maka dapat membantu pendidik ketika memberikan pengajaran yang akan dapat berjalan secara maksimal, efektif, dan efisien.⁸³ Dalam hal ini, pengisian angket kemenarikan dari peserta didik kelas eksperimen mendapatkan nilai 70% yang berarti masuk ke dalam kategori layak.

Peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain menggunakan media ini dikarenakan media ini disesuaikan dengan prinsip jumanji yaitu yang menang adalah ia yang mencapai titik JUMANJI sehingga peserta didik tertantang untuk dapat memainkan media permainan ini. Media permainan ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mana peneliti memberikan cara bermain dan aturan-aturan bermain yang berbeda dengan

⁸³ Agung Prasetyo dan Anthony, ““Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Papan Permainan “Jumanji Physics” Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA 17 Agustus 1945 Surabaya.” Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF 20193, (2019), doi. org/10. 21009/03.SNF2019.01.PE. 24

penelitian terdahulu seperti halnya terdapat aturan setiap kelompok harus tertib, jika satu orang kelompoknya maju maka anggota yang lain harus tertib dan tidak boleh keluar dari meja kelompok, jika ada yang keluar maka poin akan dikurangi.

Dengan demikian dari beberapa pembahasan diatas maka media permainan jumanji *board* dapat dikategorikan layak karena telah melewati beberapa proses validasi serta dan telah diimplementasikan kepada sekolah yang terkait dan ternyata mendapatkan tanggapan memuaskan dari peserta didik maupun ahli pembelajaran atau guru kelas V. Hal ini dikarenakan media permainan jumanji board memang peneliti rancang dengan mempertimbangkan kebutuhan sekolah dan karakteristik dari peserta didik yang ada di sekolah tersebut.

3. Analisis Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen (V E) dan Kelas Kontrol (V B) Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Jumanji Board

Produk pengembangan yang diuji cobakan dalam penelitian ini adalah media permainan jumanji *board*. Produk media ini diberikan kepada kelas putri (Kelas V E eksperimen) dan kelas putra (Kelas V B kontrol) namun perbedaannya adalah (1) kelas eksperimen merupakan kelas putri sedangkan kelas kontrol adalah kelas putra, hal ini dilakukan oleh peneliti karena peneliti ingin mengetahui perbedaan antara hasil belajar kelas putri dengan kelas putra sebelum dan sesudah adanya media permainan jumanji *board* di masing-masing kelas yang telah disebutkan. (2) Penerapan

jumanji *board* di kelas eksperimen diterapkan dari awal pemberian materi hingga peserta didik selesai ikut bermain hal tersebut dapat dikatakan bahwasannya jumanji *board* dijadikan pusat pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran, sementara di dalam kelas kontrol penerapan jumanji *board* hanya sebagai pendukung pembelajaran saja, artinya adalah peneliti menjelaskan materi menggunakan papan lalu setelah itu dilanjutkan dengan permainan jumanji *board*, maka hal ini dapat disebut dengan pemberian materi secara konvensional sementara di kelas eksperimen pemberian materinya menggunakan media permainan jumanji *board*.

Ketika membahas mengenai perbedaan antara hasil belajar antara peserta didik kelas putra (V B kontrol) dan kelas putri (V E eksperimen) ada baiknya penulis sedikit mengulas mengenai perbedaan situasi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat peneliti mengimplementasikan media permainan jumanji *board*. Penerapan jumanji *board* di kelas eksperimen berjalan dengan efektif karena kelas eksperimen merupakan kelas putri yang notabene nya pasti sangat antusias sekali ketika ada hal baru yang mereka hadapi, kemudian ketika pengerjaan soal *pretest* maupun *post test* pada kelas ini sangatlah berhati-hati, tidak ada jawaban yang mereka jawab dengan sembarangan. Beda halnya dengan situasi kelas kontrol pada saat penerapan media permainan jumanji *board*, peserta didik ramai dan kelas nyaris tidak efektif namun setelah dibantu oleh guru pembelajaran kembali efektif. Kemudian pada saat pengerjaan soal *pretest*

maupun post test mereka terburu-buru untuk menyelesaikan soal-soalnya. Adapun pembahasan hasil belajar kelas putra (V B kontrol) dan kelas putri (V E eksperimen) pada soal *pre test* dan *post test* sebagaimana berikut ini:

Jumlah rata-rata nilai *pre-test* kelas putri (V E eksperimen) adalah 58,3 sementara untuk belajar kelas putra (V B kontrol) adalah 29,5. Dari nilai ini dapat diambil kesimpulan bahwasannya kelas putri (V E eksperimen) dan kelas putra (V B kontrol) memiliki kemampuan yang berbeda. Setelah melihat hasil pretest pada kelas putri (V E eksperimen) dan kelas putra (V B kontrol) kemudian peneliti melakukan permainan jumanji board pada kelas putra (V B kontrol) dan kelas putri (V E eksperimen) sesuai dengan penjelasan diatas. Setelah peneliti melakukan pembelajaran dengan media permainan jumanji board kemudian peneliti memberikan latihan post test kepada kelas putri (V E eksperimen) dan kelas putra (V B kontrol) untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik, soal post test dibuat sama persis dengan soal pretest. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Sudaryono bahwasannya untuk dapat memperoleh hasil data yang valid maka perlu adanya penyusunan serta pengembangan tes, dengan begitu maka hasil kurannya dapat mencerminkan ketepatan hasil belajar ataupun prestasi belajar yang telah dicapai oleh masing-masing individu pasca menjalani kegiatan belajar mengajar.⁸⁴

⁸⁴ Sudaryono, Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), 104

Peneliti melakukan rekap nilai hasil belajar post test yang artinya setelah penggunaan permainan jumanji board di dua kelas tersebut, adapun hasil nilai *post test* di kelas putri (V E eksperimen) memperoleh rata-rata nilai 64,5 sedangkan kelas putra (V B kontrol) adalah 42,2. Hal tersebut mengindikasikan bahwasannya adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas putra (V B kontrol) dan kelas putri (V E eksperimen) setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media permainan jumanji *board*.

Mengetahui hasil rata-rata kelas putri (V E eksperimen) dan kelas putra (V B kontrol) yaitu $64,5 < 42,2$ maka hasil belajar dari kelas putri (V E eksperimen) lebih besar daripada kelas putra (V B kontrol). Hal ini dapat dijelaskan juga menurut hasil Uji-T dengan signifikansi yang ditetapkan peneliti adalah 0,05 dan uji hipotesis *two tailed* memperoleh hipotesis $t_{hitung} -1,796$ sedangkan t_{tabel} adalah 1,678, kemudian adapun hasil sig.(2-tailed) nilai yaitu 0,078 artinya adalah nilai signifikan lebih besar daripada 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun penjelasannya sebagaimana berikut ini :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan adanya media permainan jumanji *board*. **(DITOLAK)**

H_1 : Ada pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan adanya media permainan jumanji *board*. **(DITERIMA)**

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran serta pemanfaatan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan jumanji *board* sebagaimana berikut ini :

- a. Guru diharapkan dapat mendampingi peserta didik pada saat bermain jumanji *board* agar kelas tetap kondusif
- b. Peserta didik diharapkan tertib ketika mulai bermain media permainan jumanji *board*

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media permainan jumanji *board* dikembangkan untuk digunakan pada materi ekosistem kelas V yang fokusnya pada sub tema keseimbangan ekosistem yang tentunya dapat dipakai di seluruh sekolah dasar maupun madrasah ibtdaiyah yang ada di kabupaten Bondowoso dengan memperhatikan kebutuhan sekolah, karakteristik peserta didik, serta untuk kategori mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga produk pengembangan media permainan jumanji *board* tidak terbuang dan dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media permainan jumanji *board* yang diciptakan oleh peneliti pada kelas V materi Ekosistem MI At-Taqwa Bondowoso telah sesuai dan memenuhi kualitas baik sehingga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain dan di jenjang kelas yang lain.

- b. Media permainan jumanji board yang telah dikembangkan peneliti dilakukan di kelas V, akan menjadi lebih baik apabila produk dapat diinovasikan ataupun dikembangkan di kelas lain maupun di lingkup lembaga SD/MI yang lainnya.
- c. Produk ini dapat dikembangkan oleh semua pihak, namun alangkah baiknya untuk pengembangan produk lebih lanjut maka sebaiknya dikembangkan lebih menarik lagi dan relevan dengan kebutuhan jaman.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan jumanji *board* di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, adapun hasil kesimpulannya yaitu sebagaimana berikut ini :

1. Pengembangan media permainan jumanji *board* merupakan hasil pengembangan dari film jumanji tahun 1995 yang dijadikan media pembelajaran oleh penulis. Media tersebut dibuat untuk dapat dikembangkan di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso tepatnya di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso. Media ini berisi materi ekosistem yang telah dikembangkan peneliti dengan menyesuaikan kebutuhan sekolah dan juga karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini memakai model ADDIE yaitu tahapan yang dimulai dari *Analysis, Development, Implementation, dan evaluation*.
2. Hasil kelayakan media permainan jumanji *board* pada materi ekosistem di kelas V MI At-Taqwa Kabupaten Bondowoso mendapatkan beberapa hasil

dari beberapa validator sehingga dinyatakan valid. Adapun nilai dari beberapa validator yaitu validasi ahli materi sebesar 92,5%, Kemudian Adapun hasil dari ahli bahasa yang mana validator ahli bahasa menguji layak atau tidaknya bahasa yang digunakan oleh peneliti, menurut perolehan Validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 84,2% dengan kategori sangat layak. Kemudian terdapat validator ahli pembelajaran yaitu validator pembelajaran kelas V B dan validator pembelajaran kelas V E, validator pembelajaran kelas V B memperoleh nilai 76 dengan rata-rata 95% sedangkan validator kelas V E mendapatkan nilai 78 dengan rata-rata 97,5% dari total keseluruhan 80 dan berarti hal tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak.

3. Dari hasil pembahasan mengenai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik kelas putri (V E eksperimen) dan kelas putra (V E kontrol) mengalami peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan media permainan jumanji *board* dan setelah penggunaan media permainan jumanji board. Hal tersebut dapat dikatakan demikian karena peserta didik kelas eksperimen sebelum menggunakan permainan jumanji *board* memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,3 sementara hasil posttest memperoleh nilai 64,5. Serta di kelas kontrol nilai pretest adalah 29,5 sementara untuk *posttest* memperoleh 42,5. Dari hasil *pretest* dan *post test* dapat diketahui bahwasannya terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Kemudian adapun pembahasan menggunakan uji-t yang

menghasilkan hipotesis thitung -1796 sedangkan ttabel adalah 1,678 kemudian terdapat hasil sig.(2-tailed) memperoleh nilai 0,078 yang artinya adalah nilai signifikan lebih besar daripada 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh dan perbedaan rata-rata nilai hasil kelas putra (V B kontrol) dan kelas putri (V E eksperimen) sesudah penggunaan media permainan jumanji *board*.



DAFTAR PUSTAKA

- “Ekosistem dan Hubungan Makhluk Hidup Materi IPA tema 5 Kelas 5 SD Kurikulum 2013”, adminsekolah.com, 19 Oktober 2020, <https://www.adminsekolah.com/2020/10/ekosistem-dan-hubungan-mahluk-hidup.html?m=1>
- “Jenis-Jenis Ekosistem, Ciri-Ciri, dan Contohnya.”vanilith.sdstrada, 07 Januari 2023, https://vanlith1.sdstrada.sch.id/2023/01/07/materi-_ipa-jenis-jenis-ekosistem-ciri-ciri-dan-contohnya/
- Admin, “MI At-Taqwa Raih Juara Umum Porseni Tingkat MI Bondowoso 2022,” Kemenagbondowoso, 14 Februari 2022, <https://kemenagbondowoso.com/mi-at-taqwa-raih-juara-umum-porseni-tingkat-mi-bondowoso-2022/>
- Aghni, Rizqi Ilyasa. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning.” Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 16, no 2 (2018), 97-107, <http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ali, Mohammad & Muhammad Asrori. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Amka dalam Septy Nur Fadilah dan 4A PGSD UM Tangerang. *Media Pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover
- Atiqoh, Luluk Nur, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 26 Mei 2023
- Ayudia et.al, “Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP”, Jurnal penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya no 1, (April 2016) : 36.
- C.R, Kothari, *Research Methodology:Methods and Techniques (New Delhi: New Age International (P) Ltd.,Publishers, 2004).*
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE model,” Education Journal 3,no 1 (2019), doi : 10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Darajat, Zakiah, Dkk. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran Dilengkapi Panduan*. Jakarta : PT. Suara Agung, 2020.
- Dhiah Saptorini dan Lili Nurlaili, *Seri Tematik 5E Ekosistem Kelas V SD/MI*. Jakarta : Perpustakaan Nasional, 2019.
- E. Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Fadilah, Septy Nur dan 4A PGSD UM Tangerang. *Media Pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak, 2021.

https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&printsec=frontcover

Fransiska Viola Gina, "Peran Jaring-Jaring Makanan dalam Menjaga Ekosistem, Materi kelas 5" bobogrid.id, 10 Agustus 2023, https://account.ruangguru.com/login?client_id=roboguru&redirect_url=https%253A%252F%252Froboguru.ruangguru.com%252Fquestion%252Fbagaimana-perbedaan-antara-jaring-jaring-makanan-dan-rantai-makanan-dengan-contoh-QU-7ZD0P4X8&auto_redirect=true

Gule, Yosefo. *HASIL BELAJAR Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru*. Indramayu : CV. Adanu Abimata, 2022.

Hamid, Abdul. "Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru," bdkBanjarmasin, 03 November 2020, <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/penggunaan-media-pembelajaran-bagi-guru-h-abdul-hamid>

Hastuti, Anastasiah Sri. ARIF : Teman Berlatih dan Belajar. Jakarta : Grasindo, 2015.

Husamah, Arina Restian, Rohmad Widodo. *Pengantar Pendidikan*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.

Irawan, Edi. *Deteksi Miskonsepsi di Era Pandemi*. Yogyakarta : Zahir Publishing, 2020.

https://www.google.co.id/books/edition/DETEKSI_MISKONSEPSI_DI_ERA_PANDEMI/mRYvEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prosedur+pene-litian+model+addie&pg=PA15&printsec=frontcover

Keterampilan di Sekolah atau Madrasah, "Jurnal Tatsqif 15, no 02 (2017) : 144.

Kurinasih dalam Pujianti. *Pendekatan Saintifik Berbantuan Lingkungan Sosial dalam Pembelajaran Menulis Pentigraf*. Indramayu : CV Adanu Abimata, 2020. [https://webadmin-
ipusnas.perpriusnas.go.id/ipusnas/publications/books/198519/](https://webadmin-ipusnas.perpriusnas.go.id/ipusnas/publications/books/198519/)

Marheni, Laspri Tri, Lukman Hakim, and Sulistiawati Sulistiawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Jumanji Flash Card Pada Pembelajaran Fisika Di Smp." *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika 2.2* (2021): 30-37.

Marheny, L.T., L. Hakim, dan Sulistiawati. "Media Permainan Jumanji *Flashcard* untuk Pembelajaran Fisika SMP Materi Pengukuran." *Physics Education Research Journal 3*, no 2 (2021) : 121-132, 10.21580/perj.2021.3.2.7143

Maria, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 07 Desember 2023

Marjuki. *Model Pembelajaran PAIKEM berbasis Pendekatan Saintifik*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2020. [https://webadmin-
ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/189186/](https://webadmin-
ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/189186/)

Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Republik Indonesia), 4 Juni 2023, [https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-
2013ImplementasiK13Lengkap.pdf](https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf)

- MI At Taqwa Bondowoso, "Profil Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso," 07 Desember 2023.
- MI At-Taqwa Bondowoso, "Program Siswa," miabondowoso, 07 Desember 2023, <https://miabondowoso.id/program-siswa/>
- Moh Bahri, "MI At-Taqwa Bondowoso Jadi Madrasah Paling Religi di Jawa Timur," timesindonesia, 3 Januari 2020, <https://timesindonesia.co.id/pendidikan/245433/mi-attaqwa-bondowoso-jadi-madrasah-paling-religi-di-jawa-timur>
- Nastiti, D.P., Santoso, S., & Sudiyanto S, *Studi Literatur Pengaruh Evaluasi Formatif Terhadap Evaluasi Sumatif*, Seminar Nasional Pendidikan 2019.
- Nidaul Janah. Mandiri Belajar Ulangan Tematik. B Media, 2021.
- Nisa', Nanda Choirun dan M.Suwignyo Prayogo, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD/MI Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kontekstual," *Indonesian Journal of Teacher Education* 3, no 2 (2022) : 390 - 397.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Qur'an." *Adragogi* VI, 2 (2018) : 97-117
- Prasetyo, Agung dan Anthony, ""Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Papan Permainan "Jumanji Physics" Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA 17 Agustus 1945 Surabaya." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF 20193*, (2019), doi.org/10.21009/03.SNF2019.01.PE.24
- Prayoga, Kurniawan Surya, Farida Nur Kumala, dan Arnelia. "Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak." *Seminar Nasional PGSD Unikama*, November 2019.
- Publikasi, "Interpretasi Makna "At Thariqah Ahammu Mina-l-Maddah," *Gontor.ac.id*, 28 Desember 2013, <https://gontor.ac.id/interpretasi-makna-at-toriqoh-ahammu-min-al-maddah/>
- Ragil. diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 22 Mei 2023.
- Richey and Kellin dalam Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*. Bandung : Alfabeta, 2019.
- Ridwan. *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta* .Bandung: Alfabeta, 2004.
- Ronald e, Walpole. *Pengantar Statistika*, edisi ke 3. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 1992.
- Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pendati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Rusmono. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Jakarta : Ghalia Indonesia, 2017.
- Salim dan Syahrums. *Metodologi Penelitian Kualitatif* .Bandung : Cipta Pustaka Media, 2007.

- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Septialia, Riska. “Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan. ” Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Subagio, Fx Mas. “Pengembangan Media Jumanji Dalam Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar.”JPGSD 08, No 05 (2020) : 882-892
- Sudaryono. *dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Kalimantan : Sinar Baru, 2010.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.
- Sufairroh dalam Endang Titik Lestari, *Pendekatan Sainifik di Sekolah Dasar* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020), 3-4, <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/163520/>
- Sugihartini, Nyoman dan Kadek Yudiana. “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no 2, (2018) :277
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach and Development*. Bandung : Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alphabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta, 2018.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 2014.
- Sumiharsono, M. Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran* .Jember : CV Pustaka Abadi, 2017. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/VJtlDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=MEDIA+PEMBELAJARAN+ADALAH&printsec=frontcover
- Suparsawan, I Komanf. *Kolaborasi Pendekatan Sainifik dengan Model Pembelajaran STAD Geliatkan Peserta didik*. Bandung : Tata Akbar, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/KOLABORASI_PENDEKATAN_SAINTIK_DENGAN_M/8df9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pendekatan+sainifik&pg=PA20&printsec=frontcover
- Syarif, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso 5 Desember 2023

- Tanduklangi, Rinaldus. "Problematika Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran PAKMasa Pandemi SDN 256 Inpres Sangpolo." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 04, no 6 (2022) : 404-409, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8078>
- Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 40
- Wahab, Abdul et.al. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wahyudi, Muhammad Imam. "Pengembangan Media Pembelajaran Mathbox Pada Pelajaran Matematika Perkalian untuk Siswa Kelas III SDN Sawojajar 5 Malang" Skripsi, UIN Malang, 2019.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017. https://www.researchgate.net/publication/313161626_Desain_dan_Pemrograman_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif
- Wildan, "Pelaksanaan Penilaian Autentik Aspek Pengetahuan, Sikap, dan Winaryati, Eny et.al. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Jogjakarta : KBM Indonesia, 2021.
- Winaryati, Eny et.al., *Cercular Model of RD&D*. Bojonegoro : Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Yanti, "Kurikulum 2013 Menuntut Ssiswa Aktif Berdiskusi," kalsel.kemenag.go.id, 24 Agustus 2014, <https://kalsel.kemenag.go.id/berita/208003/Kurikulum-2013-Menuntut-Siswa->
- Yukananda, Ria, et. A. *Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lembahduwur TA 2011/2012*. Kebumen : UNS, 2012.
- Yuliatun, Tutik. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Pencapaian Minat Belajar Peserta didik SMA.". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Zaenol, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso 8 Desember 2023
- Zakariya, Moh Zakariya. diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 10 Mei 2023.
- Zakiya, diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 2 Agustus 2023.

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maghfirotul Firmaning Lestari

NIM : 204101040014

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang dikutip di dalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka peneliti bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Bondowoso, 08 Desember 2023

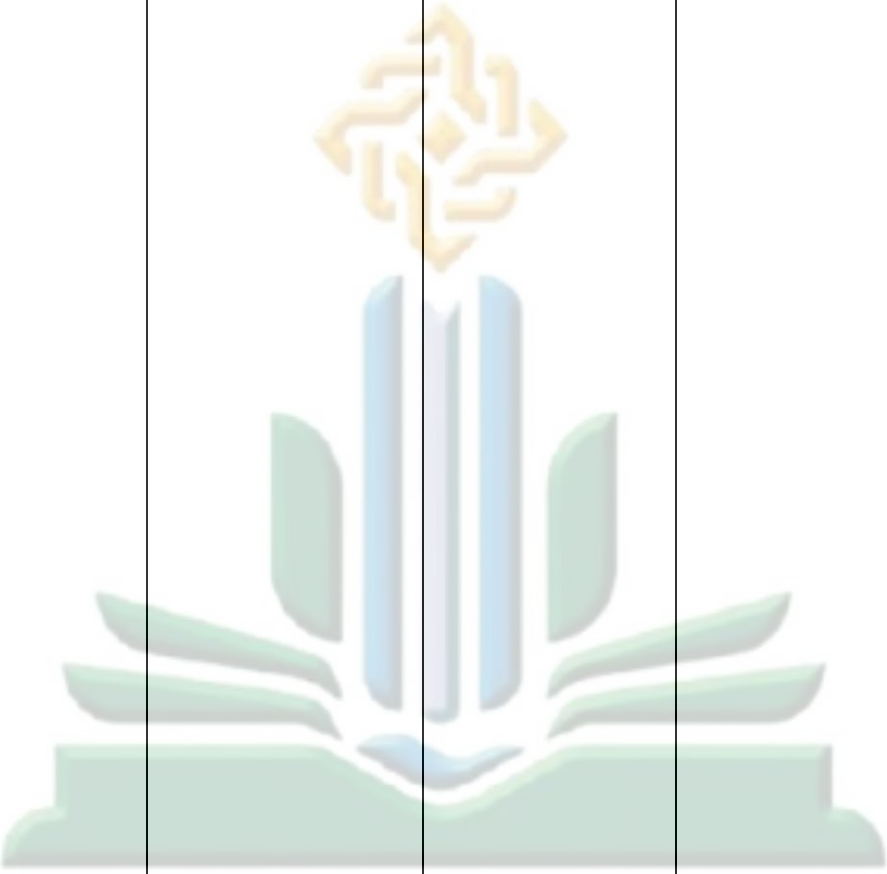


Maghfirotul Firmaning Lestari
204101040014

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan
Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Kabupaten Bondowoso	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Hasil Belajar Peserta Didik 	<ol style="list-style-type: none"> Kelayakan Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Hasil Belajar Peserta Didik nilai pre-test dan post-test 	<ol style="list-style-type: none"> Dosen Validator Kepala Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso Guru Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso Peserta Didik Kelas V B dan Kelas V E Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis Penelitian : Research & Development(R&D) Prosedur Pengembangan : ADDIE Uji Coba Pengembangan : <ol style="list-style-type: none"> Desain Uji Coba Produk penelitian berupa media permainan jumanji board Subyek Uji Coba : <ol style="list-style-type: none"> Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Guru Kelas V MI At Taqwa Bondowoso Teknik Pengumpulan 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Desain Produk Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso? Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam

		 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</p>		<p>Data : Observasi, Wawancara, Dokumen, Angket (Kuisisioner).</p> <p>5. Metode Analisis Data</p> <p>a. Analisis data kualitatif :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi 4. Triangulasi <p>b. Analisis data kuantitatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis data angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. <p>Rumus 1 :</p> $V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ <p>Rumus 2 :</p> $P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100$	<p>Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso?</p> <p>3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso?</p>
--	--	---	--	---	--

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara Dengan Kepala Sekolah

- a. Berapa Jumlah Kelas di MI At-Taqwa?
- b. Upaya apa saja yang dilakukan untuk dapat memajukan MI At-Taqwa Bondowoso?
- c. Apa saja prestasi yang telah diraih sekolah ini?
- d. Bagaimana penggunaan media pembelajaran di sekolah ini?
- e. Bagaimana upaya kepala sekolah untuk menjadikan MI At-Taqwa lebih maju?

2. Wawancara dengan Guru Kelas

- a. Berapa jumlah rombel kelas V B maupun kelas V E MI At Taqwa Bondowoso?
- b. Berapa jumlah peserta didik kelas V B dan kelas V E MI At-Taqwa Bondowoso?
- c. Bagaimana karakteristik peserta didik?
- d. Problem apa yang dialami biasanya di dalam kelas?
- e. Untuk penyampaian materi apakah hanya terus memakai papan dan buku ataukah memakai media lain?
- f. Bagaimana proses pembelajaran pada saat mengajarkan materi ekosistem?
- g. Apa kesulitan peserta didik pada materi ini?
- h. Apakah ada media pembantu untuk menyampaikan materi ini kepada peserta didik?
- i. Bagaimana tanggapan mengenai media permainan jumanji board?
- j. Bagaimana tanggapan mengenai materi yang ada di kartu jumanji board?

3. Wawancara Peserta Didik

- a. Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi ekosistem?apakah materinya sulit?
- b. Apa kesulitan kalian pada materi itu?
- c. Apakah kalian suka saat belajar menggunakan media pembelajaran?

- d. Bagaimana tanggapan kalian mengenai media permainan jumanji board?
- e. Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan media permainan jumanji *board*?



Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI At Taqwa Bondowoso
 Kelas/Semester : V/1
 Tema/Subtema/PB : 5.Ekosistem/3. Keseimbangan Ekosistem/1
 Muatan Pembelajaran : IPA, Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 17 JP

A. Kompetensi Inti (KI)

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- c. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- d. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar

IPA

3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar

4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

Indikator

3.5.1 Memberikan argumentasi mengenai ekosistem dan komponen ekosistem

3.5.2 Menelaah mengenai jenis-jenis ekosistem antar komponen ekosistem dan jaring jaring makanan di lingkungan sekitar

4.5.1 Menguraikan karya tentang konsep rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

Bahasa Indonesia

3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi

4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

Indikator

3.7.1 Menelaah konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi

4.7.1 Menentukan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non diksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan memperhatikan penjelasan guru, peserta didik dapat memberikan argumentasi mengenai ekosistem dan komponen ekosistem secara benar.
2. Dengan bermain jumanji *board*, peserta didik dapat Menelaah mengenai jenis-jenis ekosistem antar komponen ekosistem dan jaring jaring makanan di lingkungan sekitar secara baik.
3. Dengan memainkan jumanji *board*, peserta didik dapat menelaah mengenai jenis-jenis ekosistem antar komponen ekosistem dan jaring jaring makanan di lingkungan sekitar secara tepat.
4. Dengan permainan jumanji *board*, peserta didik dapat menelaah konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi secara benar.
5. Dengan diskusi bersama, peserta didik dapat menentukan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non diksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri secara baik.

D. Materi Pembelajaran

- Terlampir

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, *Game Based Learning*
3. Model : *Kooperatif Learning Tipe Think Pair Share*

F. Media Pembelajaran.

1. Media

- Papan Tulis
- Media permainan jumanji *board*

G. Sumber Belajar.

- Buku Siswa Kelas V Tema 2 : Hal 95
- Buku Materi Ekosistem Media Permainan Jumanji *Board*

H. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	5 Menit
a. Orientasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka 2. Membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 3. Memeriksa kehadiran peserta didik (Disiplin) 	
b. Apersepsi <ol style="list-style-type: none"> 1. Menginformasikan kepada peserta didik tentang tema yang akan dipelajari yaitu tentang tema 5 subtema 3 “Keseimbangan ekosistem” 2. Guru melakukan apersepsi dengan cara melakukan tanya jawab kepada peserta didik tentang pengalaman mereka terkait dengan materi pembelajaran. 3. Menyanyikan lagu Indonesia raya bersama-sama (Nasionalisme) 	
c. Motivasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gambaran tentang manfaat pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa 	

semangar belajar 4. Peserta didik diajak untuk melakukan tepuk semangat/Tepuk Jari (<i>Ice Breaking</i>)	
Kegiatan Inti	25 Menit
Kegiatan Pembelajaran	
<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca buku halaman 95-97 - Peserta didik mengamati buku siswa halaman 95-97 - Guru memberikan sedikit penjelasan topik yang akan dipelajari dan memberikan soal <i>pre test</i> - Peserta didik mengerjakan soal <i>Pretest</i> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan kepada peserta didik “Apakah anak-anak sudah ada gambaran tentang materi yang disampaikan tadi?” (<i>Critical Thinking</i>) - Peserta didik bertanya kepada guru <p>Mencoba/Mengumpulkan Informasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan materi menggunakan kartu materi yang ada di media permainan jumanji <i>board</i> - Peserta didik menganalisa materi-materi yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar. (C4) - Guru memberikan penjelasan tentang tata cara penggunaan media permainan jumanji <i>board</i> - Peserta didik mengamati penjelasan guru - Peserta didik mulai bermain jumanji <i>board</i> berdasarkan buku panduan penggunaan jumanji <i>board</i> <p>Mengasosiasikan/Mengolah Data :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mulai mengolah beberapa data yang di dapat setelah bermain jumanji <i>board</i> - Peserta didik (yang mendapatkan pertanyaan) menulis pertanyaan yang di dapat oleh kelompok dan menjawabnya di kertas yang diberikan oleh guru - Semua anggota kelompok mulai membaca hasil jawaban temannya - Semua anggota kelompok membuat kesimpulan <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya - Guru memberikan soal <i>post test</i> kepada peserta didik - Peserta didik mulai mengerjakan 	
PENUTUP	5 Menit

<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberikan refleksi yakni pertanyaan bagian atau materi apa yang belum bisa dipahami oleh peserta didik dengan cara bergantian. (Refleksi) - Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan hari ini. - Guru melakukan sesi tanya jawab kepada siswanya - Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang terbaik - Guru memberikan tindak lanjut yaitu menyuruh siswa untuk belajar - Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu sayonara - Mengajak semua peserta didik untuk berdoa dan mengakhiri kegiatan dengan membaca doa kafaratul majelis. (Religius) 	
--	--

I. Penilaian hasil pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik :

- **Penilaian Sikap:** Lembar Observasi
- **Penilaian Pengetahuan:** tes tertulis.
- **Penilaian Keterampilan :** Membacakan materi

2. Bentuk :

- Tes tertulis
- Tes Lisan.

3. Instrumen : Terlampir.

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Pengayaan :

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi kelompok yang telah mampu melakukan praktik dengan baik.
- Guru memberikan soal tambahan bagi siswa yang telah mampu mengerjakan soal yang diberikan guru.

Program Remedial :

- Guru memberikan bimbingan dan penjelasan lebih lanjut bagi kelompok yang belum mampu melakukan praktik dengan baik.
- Guru memberikan bimbingan lebih lanjut pada siswa yang belum mampu mengerjakan soal yang diberikan guru.

➤ **Bentuk Instrumen Penilaian**

1. Sikap

No.	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													
16.													
17.													
18.													
19.													
20.													
21.													
22.													

Keterangan :

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

2. Pengetahuan

NO.	NAMA	HASIL PENILAIAN PENGETAHUAN			
		SB	B	C	K
1.					
2.					
3.					
4.					

5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Panduan Konvensi Nilai :

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

3. Keterampilan

a. Membacakan materi

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kejelasan hasil pengamaraan	Keseluruhan hasil pengamatan dibaca dengan rinci dan jelas	Sebagian besar hasil pengamatan dibaca dengan rinci dan jelas	Hasil pengamatan belum dibaca dengan rinci dan jelas	Seluruh isi tulisan belum sesuai pengamatan
2	Ketepatan Ejaan	Seluruh bacaan menggunakan ejaan yang tepat	Setengah atau lebih bacaan menggunakan ejaan yang tepat	Kurang dari setengah bacaan menggunakan ejaan yang tepat	Seluruh tulisan belum menggunakan ejaan yang tepat

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**Pilihan Ganda**

1. Dibawah ini merupakan pengertian rantai makanan ialah
 - a. urutan makanan dalam populasi manusia
 - b. proses transfer energi melalui tingkatan trofik
 - c. sistem makanan di dalam taman bermain
 - d. hubungan antara predator dan mangsanya
2. Keseimbangan ekosistem adalah
 - a. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan lingkungan
 - b. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan organisme lain
 - c. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan sumber daya
 - d. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan habitatnya
3. Dibawah merupakan pengertian ekosistem air adalah
 - a. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari organisme hidup
 - b. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor abiotik
 - c. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor biotik
 - d. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari sumber daya
4. Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan
 - a. abiotik
 - b. biotik
 - c. atmosfer
 - d. biosfer
5. Bagaimana cara produsen di rantai makanan membuat makanannya....
 - a. melalui proses fotosintesis
 - b. melalui proses penyerbukan

- c. menyerap air di dalam tanah
- d. melalui perambatan kepada yang lain

6. Perhatikan Gambar dibawah ini :



Sumber gambar : pxhere.com

Gambar diatas termasuk jenis ekosistem

- a. ekosistem taiga
 - b. ekosistem rawa
 - c. ekosistem muara
 - d. ekosistem tundra
7. Konsumen di dalam rantai makanan terbagi menjadimacam
- a. satu
 - b. dua
 - c. tiga
 - d. empat
8. Tumbuhan memang merupakan makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Namun proses tersebut tidak akan terjadi ketika tidak ada energi matahari. Hubungan saling ketergantungan tersebut disebut dengan
- a. rantai makanan
 - b. jaring-jaring makanan
 - c. ekosistem
 - d. komponen ekosistem

9. Konsumen puncak termasuk ke dalam hewan yang tidak dapat dimakan oleh konsumen lainnya, hewan-hewan dibawah ini yang termasuk ke dalam konsumen puncak adalah
- singa, buaya, elang
 - sapi, kelinci
 - tikus
 - ayam, kambing
10. Makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan oleh makhluk hidup lainnya disebut
- produsen
 - konsumen
 - pengurai
 - detritivor

Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar!

- Jelaskan pengertian dari rantai makanan!
- Buatlah gambar rantai makanan!
- Dinamakan lingkungan apakah bagian lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup?
- Sebutkan contoh bagian dari lingkungan biotik dan abiotik!
- Bendungan dan sawah termasuk jenis ekosistem apa?
- Ekosistem ini memiliki komponen utama yaitu air asin, juga memiliki kedalaman kurang dari 200 meter. Disebut ekosistem apakah ini?
- Sebutkan ciri-ciri dari ekosistem dibawah ini!



8. Bagaimana peran dari produsen, konsumen, dan dekomposer? Jelaskan!
9. Dalam jaring-jaring makanan terdapat lima tingkat trofik, jelaskan masing-masing trofik tersebut!
10. Buatlah deskripsi singkat mengenai proses perpindahan energi pada rantai makanan!



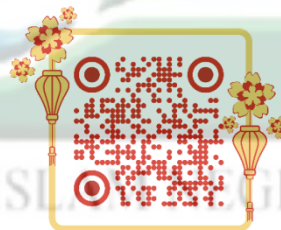
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

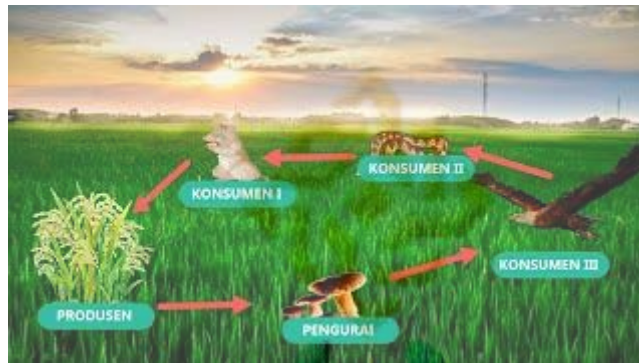
BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

A. Pengertian Ekosistem

Istilah Ekosistem pertama kali dikemukakan oleh Tansley pada tahun 1935, menurutnya ekosistem merupakan hubungan timbal balik antara komponen biotik seperti halnya tumbuhan, hewan, manusia dan mikroba dengan komponen abiotik yaitu cahaya, air, udara, tanah, dan lain sebagainya. Pada intinya, ekosistem merupakan hubungan timbal balik antara faktor biotik dan faktor abiotik yang ada di lingkungan.

Untuk dapat melihat materi mengenai ekosistem, maka dapat melalui scan QR *Barcode* dibawah ini!





B. Komponen Ekosistem

Ekosistem memiliki dua komponen yaitu biotik dan juga abiotik. Komponen biotik merupakan komponen dari ekosistem yang berasal dari makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan, dan manusia. Sedangkan komponen abiotik adalah komponen ekosistem yang berasal dari benda tak hidup.



QR Code Materi Komponen Biotik dan Komponen Abiotik

Untuk dapat melihat materi mengenai ekosistem, maka dapat melalui scan QR Barcode dibawah ini!



1. Komponen biotik :

Komponen biotik merupakan komponen yang terdiri dari makhluk hidup sebagai pengisi suatu ekosistem. Komponen biotik, terdiri atas makhluk hidup, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Dalam ekosistem, komponen biotik dapat dibagikan berdasarkan jumlahnya yaitu :

- a. Individu : Bila kita mengamati organisme satu persatu sebagai individu, maka individu ini dapat kita lihat, dihitung, diukur, dipakai percobaan. Kadang-kadang organisme itu berkelompok menjadi satu sehingga keseluruhannya terlihat sebagai individu. Pengertian singkatnya adalah individu merupakan makhluk hidup tunggal. l
- b. Populasi : Populasi adalah kumpulan individu yang hidup di suatu tempat pada suatu waktu tertentu. Spesies adalah kelompok organisme yang mampu berbiak silang sesamanya dan menghasilkan keturunan yang fertil (pada kondisi alami). Populasi merupakan kumpulan makhluk hidup yang hidup sejenis. Contohnya : populasi rusa
- c. Komunitas : Kelompok organisme yang hidup bersama-sama terdiri dari bermacam-macam populasi disebut komunitas. Suatu komunitas biotik terdiri dari tumbuh-tumbuhan, hewan dan manusia. Misalkan : Ada populasi kuda, dan sapi.

Setiap makhluk hidup mempunyai fungsi dan tugas yang berbeda dalam lingkungannya. Secara garis besar jabatan atau fungsi organisme dalam suatu komunitas dibedakan menjadi 4 kelompok, yaitu produsen, konsumen, pengurai, dan detritivor.

- a. Produsen : makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk memproduksi makanan sendiri melalui proses fotosintesis diantaranya adalah tumbuhan hijau maupun tumbuhan lain yang memiliki klorofil.
- b. Konsumen (Heterotrof) : yaitu makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan makhluk hidup lainnya. Adapun yang termasuk ke dalam konsumen yaitu manusia, hewan, jamur, mikroba.
- c. Pengurai (dekomposer) Pengurai disebut juga perombak atau dekomposer, adalah organisme heterotrof yang menguraikan produsen dan konsumen yang sudah mati. Dalam penguraiannya materi organik yang kompleks akan diubah menjadi materi yang lebih sederhana dan akhirnya menjadi mineral-mineral yang dimanfaatkan kembali oleh produsen. Pengurai umumnya berupa mikroorganisme seperti bakteri dan jamur.
- d. Detritivor : adalah organisme yang memakan bahan organik (sampah-serasah) menjadi partikel-partikel yang lebih kecil (detritus), misalnya cacing tanah, serangga tanah, siput, keluwing dan teripang.

2. Komponen Abiotik

Komponen abiotik merupakan komponen ekosistem yang terdiri dari benda tak hidup. Adapun contoh dari komponen abiotik yaitu sinar matahari, air, dan tanah. Berikut ini merupakan penjelasannya :

a. Sinar Matahari

Sinar matahari berperan penting dalam ekosistem. Sinar matahari inilah yang mempengaruhi proses fotosintesis.

b. Air dan Tanah

Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.

C. Jenis-Jenis Ekosistem

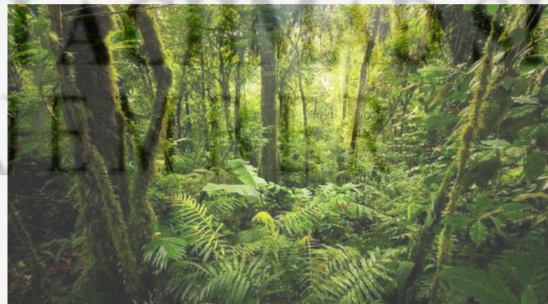
Jenis ekosistem dibedakan menjadi 2 berdasarkan kondisi tempatnya, yakni ekosistem darat dan ekosistem air.

1. Ekosistem darat

Ekosistem darat adalah ekosistem yang lingkungan fisiknya berupa daratan.

Contoh-Contoh Ekosistem Darat :

a. Ekosistem Hujan Tropis

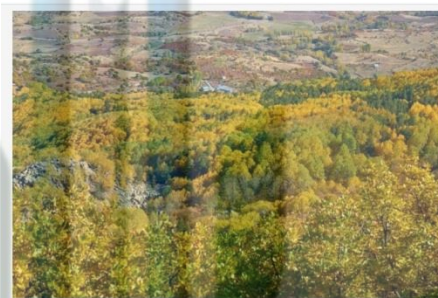


Sumber gambar : pninemo.com

Ekosistem ini terletak di daerah sekitar katulistiwa yang memiliki iklim tropis dengan 2 musim, di mana hujan dan sinar matahari menjadi salah satu komponen yang sangat jelas dalam ekosistem ini. Sinar matahari bersinar dan melimpah sepanjang tahun. Curah hujan

relatif cukup tinggi, sehingga tanaman menjadi sangat subur. Tanaman pada ekosistem ini didominasi oleh tumbuhan kayu tropis yang lebat dan selalu hijau sepanjang tahun. Semua hutan di Indonesia termasuk dalam jenis ekosistem hutan hujan tropis.

b. Ekosistem Hutan Gugur



Sumber gambar : wallpaperitip.com

Hutan gugur merupakan ciri daerah subtropis yang memiliki 4 musim. Pada daerah ini cahaya matahari tidak diterima secara penuh sepanjang tahun. Tumbuhan di sini memiliki kemampuan untuk menggugurkan daunnya saat musim panas dan gugur. Salah satu komponen abiotik yang dapat muncul dari ekosistem ini adalah salju yang dapat turun pada saat musim dingin. Hutan Gugur memiliki suhu harian rata-rata sekitar -30°C dan 30°C dengan rata-rata suhu tahunan sekitar 10°C . Curah hujan pada hutan gugur adalah curah hujan sedang. Contoh ekosistem ini adalah hutan-hutan yang terdapat di Eropa dan Amerika Utara.

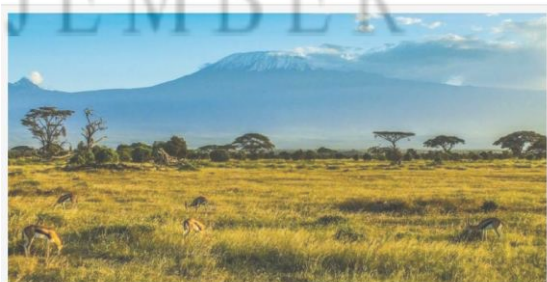
c. Ekosistem Taiga



Sumber gambar : it.dreamstime.com

Ekosistem taiga juga merupakan ekosistem yang terdapat di daerah subtropis yang memiliki 4 musim. Ciri khas dari ekosistem ini adalah tumbuhan yang terdapat di sana sangat sedikit jenisnya, didominasi oleh pohon pinus dan cemara. Hal ini seolah-olah menunjukkan hamparan tanaman yang seragam. Terletak di kawasan suarktik, dimana musim dingin akan berlangsung cukup panjang dan musim panas berlangsung sangat pendek (1-3 bulan saja), curah hujan hingga 400-700 mm pertahun. Suhu bisa mencapai 90°F atau lebih pada musim panas. Taiga banyak terdapat di Eropa dan Amerika Utara.

d. Ekosistem Padang Rumput



Sumber gambar : concepto.de

Pada ekosistem ini memiliki ciri khas yang mencolok yaitu, komponen biotik rumput tumbuh dalam hamparan yang sangat luas.

Pada padang rumput curah hujan cukup kurang dan tidak terlalu tinggi. Oleh karena itu, padang rumput banyak terdapat di daerah subtropis, walaupun ada beberapa padang rumput di daerah tropis. Di Indonesia misalnya terdapat di Pulau Sumbawa (NTB) dan Pulau Sumba (NTT)

Ekosistem ini dapat juga dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu sabana dan stepa. Sabana adalah padang rumput banyak terdapat di daerah tropis yang lebih hijau. Sedangkan, stepa adalah padang rumput yang terdapat di daerah subtropis dan kering.

e. Ekosistem Gurun



Sumber gambar : depositphotos.com

Gurun merupakan suatu tempat yang sangat kering dan sangat jarang terjadi hujan. Komponen yang menonjol dalam ekosistem ini adalah komponen abiotik yaitu hamparan pasir yang sangat luas. Tanaman hampir tidak dapat tumbuh di tempat ini kecuali bila diberikan perlakuan khusus. Curah hujan sangat rendah, ± 25 cm/tahun, Kelembapan udara sangat rendah. Di padang gurun tumbuh tanaman kaktus. Tanaman ini sudah mengalami adaptasi dengan lingkungan yang

panas dan kering dengan mengubah daunnya menjadi duri-duri untuk mengurangi penguapan. Gurun terluas di dunia adalah Gurun Sahara.

f. Ekosistem Tundra



Sumber gambar : hutanesia.com

bioma tundra berarti wilayah flora dengan suhu yang rendah sehingga pertumbuhan pohon terhambat, menjadikan daerah tersebut sebagai daerah tanpa pohon. Tundra didominasi tumbuhan kecil seperti rumput dan lumut. Ekosistem ini bahkan cenderung tidak memiliki pepohonan karena suhu terlalu rendah. Suhu inilah yang menyulitkan tumbuhan untuk berkembang. Kondisi cuaca di tundra sangat buruk sehingga hanya segelintir tumbuhan dan hewan yang dapat bertahan hidup di sana. Melihat suhu wilayahnya yang rendah, bioma tundra hanya terjadi di wilayah kutub utara, misalnya *Greenland*.

g. Ekosistem Pantai

Pantai merupakan daratan yang dekat dengan laut. Di ekosistem ini terdapat komponen biotik yaitu pohon bakau. Pantai ada yang memiliki hamparan pasir maupun tidak. Pantai yang memiliki hamparan pasir biasanya dijadikan sebagai tempat rekreasi. Banyak orang yang

berwisata ke pantai pasir. Angin di pantai cenderung terasa lebih kencang, terutama pada siang hari karena berasal dari laut. Terdapat juga banyak tanaman kelapa di sekitar pantai. Ekosistem pantai memiliki curah hujan yang rendah daripada ekosistem yang lainnya

h. Ekosistem Kebun dan Taman

Ekosistem kebun dan taman merupakan dua contoh ekosistem buatan. Pada ekosistem ini tampak adanya komponen buatan misalnya adanya pagar, jalan, dan pondok-pondok kecil. Selain itu komponen tanah juga sudah diatur secara sengaja untuk mendapatkan keuntungan sesuai dengan fungsinya. Kebun dan taman biasanya terlihat mirip, namun dapat dibedakan. Kebun merupakan suatu ekosistem yang diciptakan untuk tujuan pemenuhan kebutuhan hidup manusia, seperti kebun buah-buahan, kebun sayur-sayuran dan kebun tanaman produksi seperti karet dan kelapa sawit. Sedangkan, taman merupakan satuan ekosistem yang bertujuan untuk rekreasi, pendidikan, dan pelestarian lingkungan, misalnya taman kota.

2. Ekosistem air atau akuatik

Seperti namanya, komponen abiotik dan biotiknya sebagian besar adalah air dan makhluk hidup yang mampu bertahan hidup di perairan. Ekosistem ini terbagi menjadi delapan jenis yaitu : ekosistem air tawar, ekosistem air laut, ekosistem estuary, ekosistem pantai, ekosistem sungai, ekosistem terumbu karang, ekosistem laut dalam, dan ekosistem lamun.

Contoh-Contoh Ekosistem Air :

a. Ekosistem Danau dan Waduk

Danau adalah cekungan yang cukup luas di daratan yang terisi air. Air danau merupakan air tawar. Biasanya danau terhubung dengan sungai. Aliran air di danau tidak deras dan tampak tenang. Namun ada bagian tertentu, terutama bagian yang terhubung dengan sungai aliran air memiliki aliran yang lebih kuat. Ikan yang banyak terdapat di danau adalah ikan yang suka dengan arus tenang, misalnya ikan gabus dan ikan tawes.

Waduk merupakan padanan danau yang sengaja dibuat manusia untuk tujuan tertentu. Ciri khas waduk adalah adanya komponen abiotik yaitu bendungan yang sengaja dibuat untuk menghambat aliran air. Selain itu waduk juga dihubungkan dengan pembangkit listrik untuk memenuhi kebutuhan manusia.

b. Ekosistem Sungai dan Kanal

Sungai merupakan jalur aliran air yang mengalir dari hulu ke laut. Air sungai merupakan air tawar. Aliran air sungai relatif lebih deras daripada di danau. Oleh karena itu ikan yang hidup di sungai mampu beradaptasi dengan arus yang deras seperti ikan baung. Ekosistem sungai banyak memberi manfaat pada manusia. Pada daerah-daerah pedesaan di Kalimantan dan Sumatera, penduduk biasanya mendirikan pemukiman di sekitar sungai.

Kanal merupakan bentuk sungai buatan yang biasanya dibuat untuk tujuan transportasi dan pengendalian banjir. Oleh karena itu, populasi ikan di kanal tidak diterlalu diperhatikan.

c. Ekosistem Rawa



Sumber gambar : pxhere.com

merupakan suatu perairan yang diselingi dengan tanamantanaman air di permukaannya. Hal itu terjadi karena dasar rawa sangat dangkal sehingga memungkinkan tanaman untuk tumbuh di tanah di bawah dasar air. Pada dasar air juga biasanya terdapat lumpur yang diakibatkan dengan partikel tanah yang tidak dapat mengendap dengan baik. Air di rawa merupakan air tawar. Rawa sangat disukai ikan lele, ikan belida dan belut. Ekosistem rawa banyak terdapat di bagian timur pulau Sumatera, bagian selatan Kalimantan dan Papua

d. Ekosistem Muara (Estuari)



Muara adalah tempat berakhirnya aliran sungai di laut. Ciri yang paling khas dari ekosistem muara adalah komponen abiotik; air payau, yaitu air tawar yang bercampur dengan air laut. Pada ekosistem ini banyak terdapat tanaman bakau. Ikan laut dan ikan air tawar masih dapat beradaptasi di lingkungan ini. Ikan yang menyukai ekosistem ini misalnya ikan kakap putih dan ikan bandeng. Selain itu terdapat juga kepiting dan berbagai jenis kerang.

e. Ekosistem Laut Dangkal

Ekosistem laut memiliki komponen utama yaitu air asin. Laut dangkal merupakan laut yang memiliki kedalaman kurang dari 200 meter dari permukaan laut. Laut dangkal ditandai dengan adanya sinar matahari yang mampu menembus hingga dasar laut. Ciri khas dasar laut dangkal adalah adanya karang. Hewan dasar laut seperti bintang laut, spons laut, dan anemone laut dapat tumbuh dengan baik karena masih mendapatkan sinar matahari. Ikan laut dangkal sangat berlimpah dan sangat banyak jenisnya. Contoh laut dangkal di Indonesia yaitu Laut Jawa dan Selat Karimata.

f. Ekosistem Laut Dalam

Ekosistem laut dalam merupakan memiliki dasar laut yang dengan kedalaman lebih dari 200 meter dari permukaan laut. Sinar matahari tidak mampu mencapai dasar laut. Ekosistem ini terdapat dua lapisan yaitu zona cahaya dan zona gelap. Pada zona cahaya, terdapat berbagai jenis ikan, seperti hiu dan paus. Sedangkan pada zona gelap hidup jenis-jenis hewan yang mampu hidup tanpa cahaya matahari seperti ikan raitail dan colacan. Contoh laut dalam di Indonesia adalah Laut Sulawesi dan Laut Banda.

D. Saling Ketergantungan dalam Ekosistem

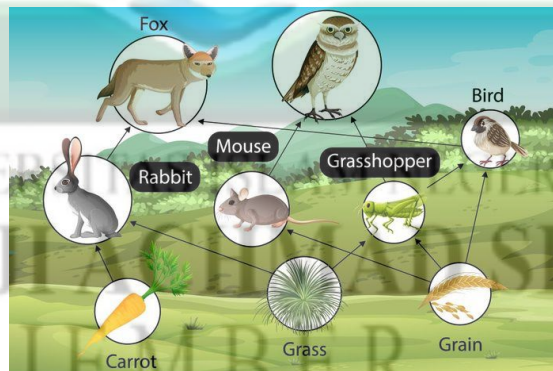
Ekosistem merupakan suatu kumpulan proses yang saling berhubungan dan berpengaruh terhadap komponen yang lainnya. Setiap individu masing-masing mempunyai dampak pada yang lainnya dan kebutuhannya dibutuhkan agar supaya terjaga keselarasan, keseimbangan, dan keharmonisan hidup. Tidak ada organisme yang mampu hidup sendiri dan berpisah dengan organisme lainnya. Makanan, tempat tinggal, dan adanya komponen alam diperlukan untuk kelangsungan hidup, hal tersebut sebagai sumber makanan yang tentunya diperlukan dalam berlangsungnya aktivitas sehari-hari. Itulah sebabnya interaksi antara alam dengan lingkungan, organisme dengan lingkungan menjadi suatu hal yang penting untuk dapat menjaga suatu keseimbangan ekosistem.

QR Kode Rantai Makanan dan Jaringan-Jaring Makanan :

Untuk dapat melihat materi mengenai jaring-jaring makanan, maka dapat melalui scan QR Barcode dibawah ini!

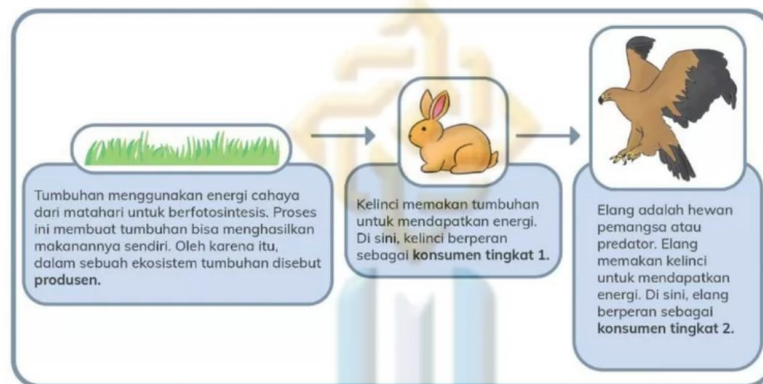


2. Rantai Makanan



Untuk bisa bertahan hidup, maka semua makhluk hidup di suatu ekosistem harus mendapatkan energi. Misalnya, tumbuhan mendapat energi dari Matahari dan mengolahnya melalui proses bernama fotosintesis. Kemudian tumbuhan itu bisa jadi energi bagi hewan pemakan tumbuhan, yang berperan sebagai konsumen. Proses memakan dan dimakan ini nantinya akan membentuk satu rantai berurutan yang disebut rantai makanan.

Contoh Rantai Makanan :



Gambar di atas adalah contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup.

Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasar urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen dan decomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup.

Secara sederhana rantai makanan bisa dilihat secara runtut dari produsen, konsumen dan pengurai.

Proses makan dan dimakan dalam rantai makanan ini berlangsung secara terus menerus dengan perannya masing masing, seperti produsen, konsumen, dan pengurai atau dekomposer.

a. Produsen

Produsen adalah organisme yang mampu membuat makanannya sendiri, contohnya adalah tumbuhan hijau. Keberadaannya tidak bergantung pada ketersediaan makanan, akan tetapi keseimbangan alam.

Maka dari itu produsen tidak memakan makhluk lain. Tetapi malah di makan oleh makhluk lainnya. Produsen juga merupakan makhluk hidup yang dapat membuat zat organik dari zat anorganik.

Biasanya produsen membuat makanannya melalui proses fotosintesis.

Contoh produsen diantaranya tumbuhan hijau, alga, dan juga lumut.

b. **Konsumen**

Konsumen yaitu makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain karena dia tidak bisa memproduksi makanan sendiri seperti produsen. Maka dari itu untuk menjaga kelangsungan hidupnya, konsumen bergantung pada organisme lainnya. Peran konsumen di dalam sebuah ekosistem biasanya adalah hewan. Konsumen memiliki beberapa tingkatan, diantaranya:

- 1) **Konsumen pertama (primer)**, konsumen satu merupakan pemakan produsen atau tumbuhan dan biasanya disebut dengan konsumen herbivora. Contohnya seperti sapi, kelinci, kerbau dan lain lain.
- 2) **Konsumen sekunder**, organisme yang sumber makanannya dari tingkat trofik sebelumnya (trofik 2). Tingkatan ini diisi oleh hewan-hewan karnivora yang masih bisa dimangsa oleh hewan lain, contohnya adalah tikus.
- 3) **Konsumen tersier**, konsumen ini merupakan pemakan konsumen kedua dan seterusnya hingga konsumen yang terakhir yang disebut dengan konsumen puncak. Biasanya konsumen puncak merupakan hewan yang tidak bisa dimakan oleh hewan lainnya. Contohnya singa, buaya, elang.

c. Dekomposer atau Pengurai

Pengurai adalah organisme terakhir dalam rantai makanan. Karena pengurai merupakan organisme yang mampu mengubah zat organik menjadi zat anorganik.

Pengurai mengurai bangkai atau tumbuhan yang sudah mati lalu mengembalikan nutrisinya ke dalam tanah yang akan digunakan tanaman untuk berfotosintesis, di sinilah siklus dari rantai makanan dimulai lagi.

Contoh pengurai yaitu jamur dan bakteri pengurai. Rantai makanan adalah bagian dari jaring-jaring makanan, berikut penjelasan jaring-jaring makanan.

Dalam kehidupan, beberapa rantai makanan dapat saling terhubung satu sama lain. Urutan peristiwa makan dan dimakan pada rantai makanan menjadi lebih kompleks. Beberapa rantai makanan tersebut saling terhubung membentuk jaring-jaring makanan. Oleh karena itu, jaring-jaring makanan diartikan sebagai gabungan dari rantai-rantai makanan yang berhubungan dalam suatu ekosistem.

3. Jaring-Jaring Makanan

Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari rantai-rantai makanan yang berhubungan dikombinasikan atau digabung yang tumpang tindih dalam suatu ekosistem. Tak ada makhluk hidup yang bisa hidup sendiri, termasuk dalam hal mendapatkan energi. Tumbuhan memang merupakan makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Namun, proses itu tidak dapat terjadi jika tak ada energi

dari matahari. Begitu pula dalam hal penyerbukan, beberapa tumbuhan dapat melakukan penyerbukan karena bantuan angin hingga hewan lain. Sementara hewan mendapatkan energi dari tumbuhan dan hewan lain. Hubungan saling ketergantungan ini kemudian membentuk rantai makanan dan kemudian jaring-jaring makanan. Tujuan mendasar dari jaring makanan adalah menggambarkan rantai makanan antar spesies dalam suatu komunitas.

Organisme dalam jaring-jaring makanan terbagi menjadi lima tingkat trofik yaitu:

- a. Tingkat trofik pertama yang berisi produsen.
- b. Tingkat trofik kedua yang berisi konsumen primer dapat berupa herbivora.
- c. Tingkat trofik ketiga yang berisi konsumen sekunder dapat berupa karnivora dan omnivora.
- d. Tingkat trofik keempat yang berisi konsumen tersier dapat berupa karnivora dan omnivora.
- e. Tingkat trofik kelima yang berisi predator puncak atau apex predator.

Jika dalam rantai makanan terdapat produsen dan konsumen atau mangsa dan pemangsa, maka di jaring-jaring makanan juga ada. Bahkan lebih banyak.

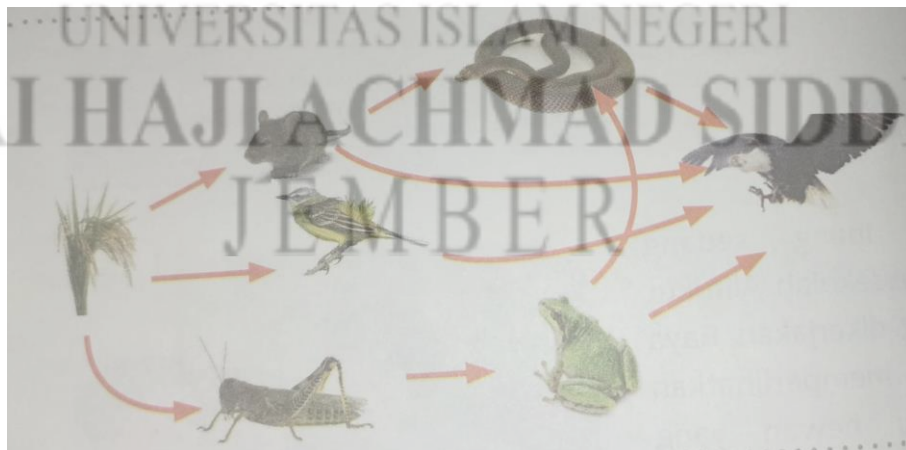
Contoh rantai makanan, yaitu padi dimakan belalang. Kemudian, belalang dimakan katak. Lalu, katak dimangsa oleh ular.

Padi -> belalang -> katak -> ular

Nah, pada jaring-jaring makanan, padi tak hanya dimakan oleh belalang tapi juga ulat dan tikus. Selanjutnya, ulat dapat dimakan oleh ayam maupun katak.

Sementara tikus dapat dimakan oleh ular, sedangkan ayam, katak, dan ular dapat dimakan oleh burung elang. Sebab pada jaring-jaring makanan, jumlah produsen dan konsumen yang terlibat lebih banyak sehingga energi yang mengalir lebih kompleks. Selain itu, jaring-jaring makanan memungkinkan terjadinya persaingan antarmakhluk hidup yang ada di dalam rantai makanan maupun jaring-jaring makanan itu sendiri. Setiap komponen yang ada di dalam jaring-jaring makanan saling memengaruhi satu sama lain. Berikut contohnya :

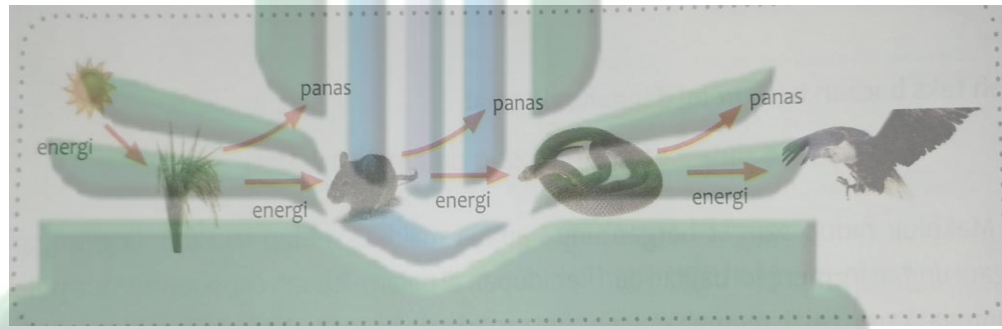
Perhatikan jaring-jaring makanan berikut ini :



Pada jaring-jaring makanan di atas, organisme pada tingkat pertama (Produsen) adalah tumbuhan padi. Organisme yang menduduki tingkat kedua (konsumen I) adalah tikus, burung pipit dan belalang. Organisme

yang menduduki tingkat keempat adalah ular dan elang. Organisme yang menduduki tingkat kelima atau konsumen puncak adalah elang.

Dalam peristiwa makan dan dimakan baik pada rantai makanan ataupun jaring-jaring makanan terjadi aliran energi (perpindahan energi). Ketika suatu makhluk hidup yang dimakan ke makhluk hidup yang memakan. Namun, tidak semua energi berpindah, sebagian energi dalam bentuk panas berpindah ke lingkungan. Perhatikanlah bagan perpindahan energi berikut ini :



Dalam rantai makanan di atas, tanaman padi sebagai produsen memanfaatkan energi cahaya matahari untuk melakukan fotosintesis. Proses fotosintesis menghasilkan zat pati yang merupakan sumber energi bagi tanaman padi. Selanjutnya, energi dalam tanaman padi akan berpindah ke konsumen I, yaitu tikus ketika tikus memakan tanaman padi. Selanjutnya energi dalam tubuh tikus akan berpindah ke konsumen II yaitu ke ular, ketika ular memakan tikus. Selanjutnya, energi dalam tubuh ular akan berpindah ke konsumen III yaitu elang, ketika elang memakan ular. Ketika tikus memakan tanaman padi, ular memakan tikus, atau elang memakan ular, sebagian energi akan hilang ke lingkungan dalam bentuk panas.

Karena sebagian energi dilepaskan, membuat energi yang ada pada makhluk hidup yang makan menjadi berkurang. Hal ini menyebabkan jumlah energi yang terkandung dalam konsumen tingkat pertama hingga pada tingkat yang lebih tinggi semakin sedikit.



Lampiran 5

MEDIA PERMAINAN JUMANJI BOARD



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1183/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ira Nurmawati, S. Pd., M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ira Nurmawati, S. Pd., M. Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040014
Nama	: MAGHFIROTUL FIRMANING LESTARI
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah ATTAqwa Kabupaten Bondowoso

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 September 2023

art. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 7

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kelas / Semester : V / Ganjil
 Pokok Bahasan : Ekosistem (Keseimbangan Ekosistem)
 Penyusun : Maghfirotul Firmaning Lestari
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Dosen Validator : Ira Nurmawati, S. Pd. M. Pd
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu pada materi Ekosistem yang difokuskan pada subtema 3 yaitu mengenai keseimbangan ekosistem menggunakan media permainan jumanji board.
2. Dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap materi dengan beberapa aspek yang telah dibuat.

3. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

4. Dimohon Bapak untuk memberikan saran ataupun revisi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Berilah tanda *Checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa					✓
		2. Ketepatan penulisan kalimat					✓
		3. Keefektifan kalimat					✓
		4. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
		5. Ketepatan ejaan					✓
2.	Isi Materi	1. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					✓
		2. Kesesuaian kompetensi inti				✓	
		3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
		4. Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					✓
		5. Kemudahan penyajian materi pada peserta didik					✓
		6. Isi materi sesuai dengan buku peserta didik					✓
		7. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		8. Video Youtube yang disajikan sesuai dengan					✓

	materi						
	9. Permainan dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu						✓
	10. Penyampaian materi secara runtut						✓

Komentar Umum dan Saran Perbaikan :

- Kalau bisa namanya Kalau bisa jangan jumanji supaya bisa diajutan HAKI
- Materinya harus mengacu pada teori utama yang digunakan

Kesimpulan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ
JEMBER

Jember, 1 November 2023

Validator Ahli Materi



Ira Nurmawati, S. Pd. M. Pd

NIP. 198807112023212029

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
INSTRUMEN *PRE-TEST***

Kelas / Semester : V / Ganjil
 Pokok Bahasan : Ekosistem (Keseimbangan Ekosistem)
 Penyusun : Maghfirotul Firmaning Lestari
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Dosen Validator : Ira Nurmawati, S. Pd. M. Pd
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen pre-test serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument *pre-test*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrument *pre-test*.

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrument *pre-test* adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan dari soal *Pre-test* pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman penskoran instrument validasi tes adalah sebagai berikut :
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Setiap butir soal					✓
2.	Kejelasan Petunjuk Pengisian Soal					✓
3.	Ketepatan soal dengan kompetensi dasar					✓
4.	Butir soal berkaitan dengan materi				✓	
5.	Tingkat kebenaran materi				✓	
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap					✓
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
9.	Bahasa yang digunakan efektif					✓
10.	Penulisan sesuai dengan EYD					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Komentor Umum dan Saran Perbaikan :

Lakukan perbaikan sesuai dengan catatan yang ada pada lembar soal.

KIAI HASTACHIMAD SIDDIQ

JEMBER

Kesimpulan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 15 November 2023
Validator Ahli Materi



Ira Nurmawati, S. Pd. M. Pd
NIP. 198807112023212029



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
INSTRUMEN *POST-TEST***

Kelas / Semester : V / Ganjil
Pokok Bahasan : Ekosistem (Keseimbangan Ekosistem)
Penyusun : Maghfirotul Firmaning Lestari
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso
Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
Dosen Validator : Ira Nurawati, S. Pd. M. Pd
Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen pre-test serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrumen *post-test*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrumen *post-test*.

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrumen pre-test adalah sebagai berikut :

- a. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom nilai yang tersedia
- b. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan dari soal *Pre-test* pada bagian komentar dan saran.
- c. Pedoman penskoran instrumen validasi tes adalah sebagai berikut :
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Setiap butir soal					✓
2.	Kejelasan Petunjuk Pengisian Soal					✓
3.	Ketepatan soal dengan kompetensi dasar					✓
4.	Butir soal berkaitan dengan materi				✓	
5.	Tingkat kebenaran materi				✓	
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap					✓
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
9.	Bahasa yang digunakan efektif					✓
10.	Penulisan sesuai dengan EYD					✓

Komentar Umum dan Saran Perbaikan :

- Tata tulis diperbaiki sesuai aturan PUEBI
- saran perbaikannya sudah ada di lembar soal yang dualidasi

Kesimpulan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 15 November 2023
Validator Ahli Materi



Ira Nurmawati, S. Pd. M. Pd
NIP. 198807112023212029

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1047/ln.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 204101040014
 Nama : MAGHFIROTUL FIRMANING LESTARI
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah AT Taqwa Kabupaten Bondowoso

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Agustus 2023

an Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 9

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kelas / Semester : V / Ganjil
 Pokok Bahasan : Ekosistem
 Penyusun : Maghfirotul Firmaning Lestari
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Dosen Validator : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan Media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu tentang Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap Media dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Cheklis* (✓) pada kolom penilaian kkyang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria

bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

3. Apabila ada saran dan masukan, dimohon untuk memberikan masukan dan saran pada lembar yang telah disediakan.

Atas ketersediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CamScanner

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	1. Media memiliki tampilan yang menarik					✓
		2. Media mudah dibawa					✓
		3. Media tahan lama					✓
2.	Isi Materi	1. Media sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
		2. Media sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
		3. Karakter pemilihan gambar media sesuai dengan materi					✓
3.	Pemakaian	1. Media Mudah Digunakan					✓
		2. Media meningkatkan suasana belajar menyenangkan					✓
		3. Media meningkatkan keaktifan peserta didik					✓
		4. Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah					✓

Komentar Umum dan Saran Perbaikan :

1. Pertanyaan perlu diteliti di media
2. Langkah - langkah penggunaan media belum ada

Kesimpulan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 5 September 2023

Ahli Media

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NUP. 201606146

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1276/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Hartono, M. Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Hartono, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040014
Nama	: MAGHFIROTUL FIRMANING LESTARI
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JUMANJI BOARD BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI EKOSISTEM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA KABUPATEN BONDOWOSO

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 November 2023

Dr. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 11

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Kelas / Semester : V / Ganjil
 Pokok Bahasan : Ekosistem (Keseimbangan Ekosistem)
 Penyusun : Maghfrotul Firmaning Lestari
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Jumanji *Board* Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Dosen Validator : Dr. Hartono, M.Pd
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli bahasa terhadap materi pembelajaran yang peneliti ambil. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa untuk materi yang penulis ambil. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli bahasa tentang kualitas bahasa materi yang diambil
2. Rentang evaluasi mulai dari "Sangat baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia/

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang/Sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2 : Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3 : Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4 : Baik/tepat/jelas
 - 5 : Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓	
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan					✓
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa					✓
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					✓
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran					✓
8.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓
9.	Ketepatan Ejaan					✓
10.	Konsistensi penggunaan istilah				✓	
11.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				✓	
12.	Bahasa yang digunakan efektif					✓

Komentar Umum dan Saran Perbaikan :


- Bahasa disesuaikan sesuai aturan PUEBI

Kesimpulan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 16 November 2023
Validator Ahli Bahasa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Dr. Hartono, M. Pd
NIP. 198609022015031001

Lampiran 12

DOKUMENTASI IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN JUMANJI

BOARD



Lampiran 13

DOKUMENTASI PENGISIAN ANGKET



Lampiran 14

HASIL WAWANCARA UJI COBA MEDIA BERDASARKAN RESPON

GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan mengenai media permainan jumanji board?	Medianya bagus, menarik, membuat anak-anak bersemangat untuk belajar
2.	Bagaimana tanggapan mengenai materi yang ada di kartu jumanji board?	Materinya sangat luas, anak-anak tidak saya ajarkan seluas itu. Berkat adanya media ini maka lebih banyak pula pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik.
3.	Bagaimana tingkat keefektifan media ini?	<ul style="list-style-type: none"> - Media ini efektif mbak, namun akan lebih jauh efektif lagi di kelas putri (V B) - Medianya efektif, membuat peserta didik belajar sambil bermain (V E)
4.	Apakah sebelumnya sudah ada media seperti ini?	Masih belum ada mbak, karena untuk proses pembuatannya pasti memakan waktu yang banyak, oleh karena itu kami sangat bersyukur dengan adanya pengembangan media permainan jumanji board.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

10. Makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan oleh makhluk hidup lainnya disebut

- a. produsen
- b. konsumen
- c. pengurai
- d. detritivor

Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian dari rantai makanan! *hubungan antara predator dan mangsanya*
2. Buatlah gambar rantai makanan! *6*
3. Dinamakan lingkungan apakah bagian lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup? *biotik*
4. Sebutkan contoh bagian dari lingkungan biotik dan abiotik! *biotik: tanaman, hewan & manusia.*
5. Bendungan dan sawah termasuk jenis ekosistem apa? *biotik*
6. Ekosistem ini memiliki komponen utama yaitu air asin, juga memiliki kedalaman kurang dari 200 meter. Disebut ekosistem apakah ini? *Alam -*
7. Sebutkan ciri-ciri dari ekosistem dibawah ini! *Ekosistem laut*



8. Bagaimana peran dari produsen, konsumen, dan dekomposer? Jelaskan! *Produsen sebagai bikin makanan, para-konsumen yg memakan hasilnya dari produsen*
9. Dalam jaring-jaring makanan terdapat lima tingkat trofik, jelaskan masing-masing trofik tersebut! *Produsen, konsumen 1, konsumen 2, konsumen 3, puncak pengurai*
10. Buatlah deskripsi singkat mengenai proses perpindahan energi pada rantai makanan!

Jawaban No 2:

1 Rantai Makanan Di hutan



Lampiran 16

Soal Post Test Kelas Eksperimen

Nama : Sabria Rizki Nurlivia
Absen : 35

SOAL POST TEST

Pilihan Ganda

1. Dibawah ini merupakan pengertian rantai makanan ialah

- urutan makanan dalam populasi manusia
- proses transfer energi melalui tingkatan trofik
- sistem makanan di dalam taman bermain
- hubungan antara predator dan mangsanya

2. Keseimbangan ekosistem adalah

- keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan lingkungan
- keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan organisme lain
- keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan sumber daya
- keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan habitatnya

3. Dibawah merupakan pengertian ekosistem air adalah

- lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari organisme hidup
- lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor abiotik
- lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor biotik
- lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari sumber daya

4. Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan

- abiotik
- biotik
- atmosfer
- biosfer

5. Bagaimana cara produsen di rantai makanan membuat makanannya....

- melalui proses fotosintesis
- melalui proses penyerbukan
- menyerap air di dalam tanah
- melalui perambatan kepada yang lain

76

3

3

3

6. Perhatikan Gambar dibawah ini :



Sumber gambar : pixhere.com

Gambar diatas termasuk jenis ekosistem

- ekosistem taiga
- ekosistem rawa
- ekosistem muara
- ekosistem tundra

7. Konsumen di dalam rantai makanan terbagi menjadimacam

- satu
- dua
- tiga
- empat

8. Tumbuhan memang merupakan makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Namun proses tersebut tidak akan terjadi ketika tidak ada energi matahari. Hubungan saling ketergantungan tersebut disebut dengan

- rantai makanan
- jaring-jaring makanan
- ekosistem
- komponen ekosistem

9. Konsumen puncak termasuk ke dalam hewan yang tidak dapat dimakan oleh konsumen lainnya, hewan-hewan dibawah ini yang termasuk ke dalam konsumen puncak adalah

- singa, buaya, elang
- sapi, kelinci
- tikus
- ayam, kambing

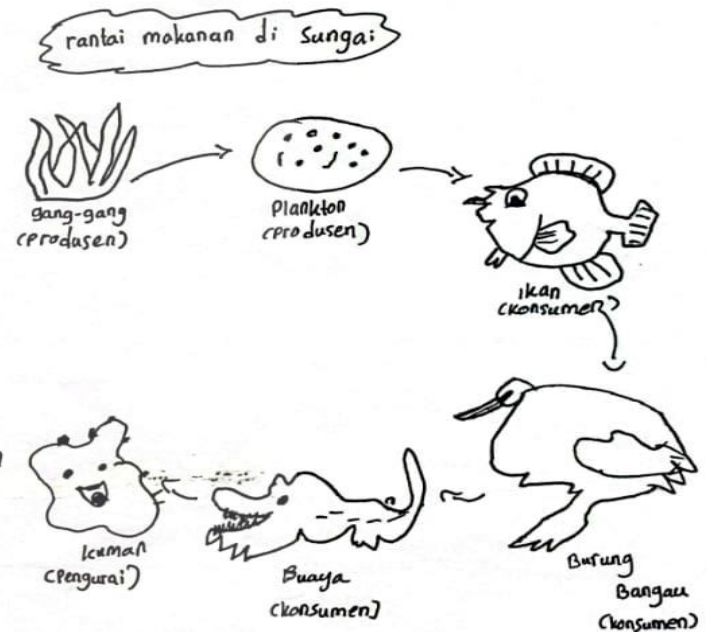
10. Makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan oleh makhluk hidup lainnya disebut
- produsen
 - konsumen
 - pengurai
 - detritivor

Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian dari rantai makanan! *hubungan antara predator dan mangsa*
2. Buatlah gambar rantai makanan! *6*
3. Dinamakan lingkungan apakah bagian lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup? *6*
biotik
4. Sebutkan contoh bagian dari lingkungan biotik dan abiotik! *6*
biotik: tanaman Abiotik: Air
5. Bendungan dan sawah termasuk jenis ekosistem apa? *4*
Pertanian
6. Ekosistem ini memiliki komponen utama yaitu air asin, juga memiliki kedalaman kurang dari 200 meter. Disebut ekosistem apakah ini? *4*
Laut
7. Sebutkan ciri-ciri dari ekosistem dibawah ini! *Asin*



8. Bagaimana peran dari produsen, konsumen, dan dekomposer? Jelaskan! *8*
Produsen sebagai makanan, konsumen sebagai pemangsa, dekomposer sbg. Puncak
9. Dalam jaring-jaring makanan terdapat lima tingkat trofik, jelaskan masing-masing trofik tersebut! *8*
Konsumen 1, konsumen 2, konsumen 3
10. Buatlah deskripsi singkat mengenai proses perpindahan energi pada rantai makanan! *4*
pada rantai makanan di atas organisme pada tingkat Pertama (produsen) adalah tumbuhan padi.



Lampiran 17

Soal Pre Test Kelas Kontrol


Nama = M. Haidar Hafidha Rizki
KIS = 50
No = 25

SOAL PRE TEST:

Pilihan Ganda

- Dibawah ini merupakan pengertian rantai makanan ialah
 a. urutan makanan dalam populasi manusia
 b. proses transfer energi melalui tingkatan trofik
 c. sistem makanan di dalam taman bermain
 d. hubungan antara predator dan mangsanya
- Keseimbangan ekosistem adalah
 a. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan lingkungan
 b. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan organisme lain
 c. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan sumber daya
 d. keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan habitatnya
- Dibawah merupakan pengertian ekosistem air adalah
 a. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari organisme hidup
 b. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor abiotik
 c. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor biotik
 d. lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari sumber daya
- Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan
 a. abiotik
 b. biotik
 c. atmosfer
 d. biosfer
- Bagaimana cara produsen di rantai makanan membuat makanannya....
 a. melalui proses fotosintesis
 b. melalui proses penyerbukan
 c. menyerap air di dalam tanah
 d. melalui perambatan kepada yang lain

6. Perhatikan Gambar dibawah ini :



Sumber gambar : pikare.com

Gambar diatas termasuk jenis ekosistem
 a. ekosistem taiga
 b. ekosistem rawa
 c. ekosistem muara
 d. ekosistem tundra

7. Konsumen di dalam rantai makanan terbagi menjadimacam
 a. satu
 b. dua
 c. tiga
 d. empat

8. Tumbuhan memang merupakan makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Namun proses tersebut tidak akan terjadi ketika tidak ada energi matahari. Hubungan saling ketergantungan tersebut disebut dengan
 a. rantai makanan
 b. jaring-jaring makanan
 c. ekosistem
 d. komponen ekosistem

9. Konsumen puncak termasuk ke dalam hewan yang tidak dapat dimakan oleh konsumen lainnya, hewan-hewan dibawah ini yang termasuk ke dalam konsumen puncak adalah

- a. singa, buaya, elang
- b. sapi, kelinci
- c. tikus
- d. ayam, kambing

10. Makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan oleh makhluk hidup lainnya disebut

- a. produsen
- b. konsumen
- c. pengurai
- d. detritivor

Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian dari rantai makanan! *makanan yang berhubungan ekosistem*
2. Buatlah gambar rantai makanan *padi - belalang - katak - burung - elang*
3. Dinamakan lingkungan apakah bagian lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup? *ya, biotik*
4. Sebutkan contoh bagian dari lingkungan biotik dan abiotik! *biotik: ayam, abiotik: sawah*
5. Bendungan dan sawah termasuk jenis ekosistem apa? *abiotik*
6. Ekosistem ini memiliki komponen utama yaitu air asin, juga memiliki kedalaman kurang dari 200 meter. Disebut ekosistem apakah ini? *pantai / laut*

7. Sebutkan ciri-ciri dari ekosistem dibawah ini!



Sungai / ikan

8. Bagaimana peran dari produsen, konsumen, dan dekomposer? Jelaskan! *Produsen yang membuat*

9. Dalam jaring-jaring makanan terdapat lima tingkat trofik, jelaskan masing-masing trofik tersebut!

10. Buatlah deskripsi singkat mengenai proses perpindahan energi pada rantai makanan!

Lampiran 18

Soal Post Test Kelas Kontrol

M. Haikal Maulana Riziq
SB

SOAL POST TEST

Pilihan Ganda

- Dibawah ini merupakan pengertian rantai makanan ialah
 - urutan makanan dalam populasi manusia
 - proses transfer energi melalui tingkatan trofik
 - sistem makanan di dalam taman bermain
 - hubungan antara predator dan mangsanya
- Keseimbangan ekosistem adalah
 - keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan lingkungan
 - keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan organisme lain
 - keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan sumber daya
 - keadaan dimana organisme hidup dalam keseimbangan dengan habitatnya
- Dibawah merupakan pengertian ekosistem air adalah
 - lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari organisme hidup
 - lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor abiotik
 - lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari faktor biotik
 - lingkungan yang mengandung air yang terdiri dari sumber daya
- Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk bisa bertahan dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan
 - abiotik
 - biotik
 - atmosfer
 - biosfer
- Bagaimana cara produsen di rantai makanan membuat makanannya....
 - melalui proses fotosintesis
 - melalui proses penyerbukan
 - menyerap air di dalam tanah
 - melalui perambatan kepada yang lain

6. Perhatikan Gambar dibawah ini :



Sumber gambar : pihare.com

Gambar diatas termasuk jenis ekosistem

- ekosistem taiga
 - ekosistem rawa
 - ekosistem muara
 - ekosistem tundra
7. Konsumen di dalam rantai makanan terbagimacam
- satu
 - dua
 - tiga
 - empat
8. Tumbuhan memang merupakan makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Namun proses tersebut tidak akan terjadi ketika tidak ada energi matahari. Hubungan saling ketergantungan tersebut disebut dengan
- rantai makanan
 - jaring-jaring makanan
 - ekosistem
 - komponen ekosistem
9. Konsumen puncak termasuk ke dalam hewan yang tidak dapat dimakan oleh konsumen lainnya, hewan-hewan dibawah ini yang termasuk ke dalam konsumen puncak adalah
- singa, buaya, elang
 - sapi, kelinci
 - tikus
 - ayam, kambing

10. Makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan oleh makhluk hidup lainnya disebut

- a. produsen
- b. konsumen
- c. pengurai
- d. detritivor

Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian dari rantai makanan! *Hubungan antara predator dengan mangsa*
2. Buatlah gambar rantai makanan! *umut - belalang - katak - ular - elang - jamur*
3. Dinamakan lingkungan apakah bagian lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup? *Biotik*
4. Sebutkan contoh bagian dari lingkungan biotik dan abiotik! *Biotik = makhluk hidup, abiotik = benda tak hidup*
5. Bendungan dan sawah termasuk jenis ekosistem apa? *landskap*
6. Ekosistem ini memiliki komponen utama yaitu air asin, juga memiliki kedalaman kurang dari 200 meter. Disebut ekosistem apakah ini? *laut dangkal*
7. Sebutkan ciri-ciri dari ekosistem dibawah ini!



*Mudra
airnya asin
air lawar*

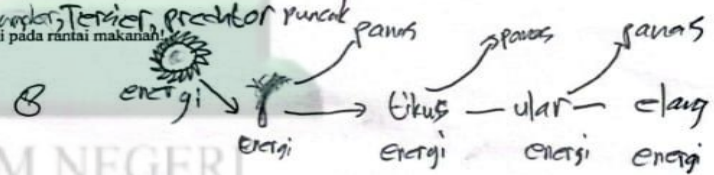
8. Bagaimana peran dari produsen, konsumen, dan dekomposer? Jelaskan! *saya tidak tahu*

9. Dalam jaring-jaring makanan terdapat lima tingkat trofik, jelaskan masing-masing

trofik tersebut! *produsen, konsumen primer, sekunder, tertier, predator puncak*

10. Buatlah deskripsi singkat mengenai proses perpindahan energi pada rantai makanan!

Tema SE hal 96 gambar 3.3



Lampiran 19

Dokumentasi Wawancara Kepada Kepala Sekolah



Dokumentasi Wawancara Kepada Guru Kelas



Dokumentasi Wawancara Kepada Peserta Didik



Lampiran 20



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
Website: www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3831/ln.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040014
Nama	: MAGHIROTUL FIRMANING LESTARI
Semester	: TUJUH
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JUMANJI BOARD BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI EKOSISTEM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA KABUPATEN BONDOWOSO

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Januari 2024



Dekan,
Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website [www http //fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iamjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-3831/In.20/3.a/PP.009/01/2024

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS



- Kepada** : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 204101040014
- b. Nama : MAGHFIROTUL FIRMANING LES
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JUMANJI BOARD BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI EKOSISTEM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA KABUPATEN BONDOWOSO
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 02 Januari 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.




Jember, 02 Januari 2024
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 21

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136 Website www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iamjember@gmail.com</p>
<p>Nomor : B-4689/In.20/3.a/PP.009/11/2023 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Ijin Penelitian</p> <p>Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Jl. Imam Bonjol No.16, Kauman, Kotakulon, Kec. Bondowoso, Kabupaten Bondowoso</p> <p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <p>NIM : 204101040014 Nama : MAGHFIROTUL FIRMANING LESTARI Semester : Semester tujuh Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</p> <p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kabupaten Bondowoso" selama 20 (dua puluh) hari terhitung dari tanggal 21 November – 9 Desember 2023 di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohammad Zakariyah, S. Pd. I</p> <p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Jember, 20 November 2023 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,</p> <div style="text-align: center;">  <p>MASHUDI</p> </div>	

Lampiran 22



YAYASAN AT TAQWA BONDOWOSO
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA
Semi Full Day School
Status: TERAKREDITASI A

Alamat: Jl. Letnan Sutarman 08 Telp. & Fax. (0332) 423247 Bondowoso
 Website : www.mattoqwabondowoso.sch.id email : Maabond94@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 716 / YA - MIA / XII / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso:

Nama : H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
 NIP : 197506272005011002
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Jl. Letnan Sutarman No. 08 tlp. (0332) 423247

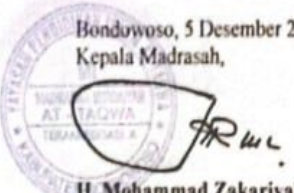
Menerangkan bahwa sesungguhnya :

Nama : MAGHIROTUL FIRMANING LESTARI
 NIM : 204101040014
 Asal Perg. Tinggi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jurusan : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di MI At Taqwa Bondowoso mulai tanggal 21 November s/d 9 Desember 2023 untuk memperoleh data pendukung penelitian mata kuliah “**Pengembangan Media Permainan Jumanji Board Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Materi Ekosistem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI AT Taqwa Bondowoso Tahun Pelajaran 2023-2024**”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 5 Desember 2023
 Kepala Madrasah,



H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
 NIP. 197506272005011002


Lampiran 23

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA BONDOWOSO

NO.	HARI, TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	Selasa, 10 Mei 2023	Pra Observasi dan Wawancara dengan Kepala Sekolah MI At Taqwa Bondowoso, Bapak H. Mohammad Zakariya, S.Pd.I.	
2.	Kamis, 25 Mei 2023	Wawancara dengan Koordinator Kelas V MI At Taqwa, Ibu Luluk Noor Atiqoh, S.Pd.	
3.	Jum'at, 26 Mei 2023	Observasi Pembelajaran yang akan dijadikan penelitian di kelas V B dan V E MI At Taqwa Bondowoso, Ibu Luluk Noor Atiqoh, S.Pd.	
4.	Selasa, 5 September 2023	Validasi Pengembangan Media Permainan Jumanji Board dengan ahli media, ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I	
5.	Rabu, 01 November 2023	Validasi Pengembangan Media Permainan Jumanji Board dengan ahli materi, ibu Ira Nurmawati, S.Pd., M.Pd.	

6.	Senin, 28 November 2023	Validasi Pengembangan Media Permainan Jumanji Board dengan ahli bahasa, bapak Dr. Hartono, M.Pd.	
7.	Selasa, 14 November 2023	Observasi dan Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso, Bapak H. Mohammad Zakariya, S.Pd.I.	
8.	Rabu, 15 November 2023	Penerapan Media Permainan Jumanji Board di Kelas VB sekaligus wawancara dengan Ibu Adinda Berlian Ramadhani, S.Pd.	
9.	Kamis, 16 November 2023	Wawancara peneliti dengan peserta didik kelas V B mengenai pendapat penggunaan media permainan jumanji board	
10.	Sabtu, 2 Desember 2023	Penerapan Media Permainan Jumanji Board di Kelas V E Sekaligus wawancara dengan Ibu Maria Ulfah Shamilah, S.Pd.	
11.	Selasa, 5 Desember 2023	Wawancara peneliti dengan peserta didik kelas V E mengenai pendapat penggunaan media permainan jumanji board	


gan CamScanner

12.	Rabu, 6 Desember 2023	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dari kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso	
-----	--------------------------	--	---

Jember, 30 Oktober 2023

Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso




H. Mohammad Zakariya, S.Pd.I.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 24



Nama: Zaky Kurniawan
 SB

33

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : MI At-Taqwa Bondowoso
 Kelas : V
 Tema/Subtema/PB : 5.Ekosistem/3. Keseimbangan Ekosistem/1
 Muatan Pembelajaran : IPA, Bahasa Indonesia
 Penyusun : Maghfirotul Firmaning Lestari
 Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

- Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat masing-masing.
- Berikut merupakan indikator yang dapat digunakan terdapat 5 Skala.

Keterangan

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

No	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan Media Permainan Jumanji Board					✓
2.	Saya suka tampilan Media Permainan Jumanji Board					✓
3.	Saya merasa mudah memahami materi menggunakan Media Permainan Jumanji Board		✓			
4.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Permainan Jumanji Board				✓	
5.	Dengan adanya kartu permainan pada Media Permainan Jumanji Board					

CS Dipindai dengan CamScanner

	memberikan motivasi untuk mempelajari materi					✓
6.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan Media Permainan Jumanji Board					✓
7.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan Media Permainan Jumanji Board					✓
8.	Saya merasa ingin tahu materi pada Media Permainan Jumanji Board					✓
9.	Media Permainan Jumanji Board mudah digunakan					✓
10.	Saya tidak kesulitan menggunakan Media Permainan Jumanji Board					✓
11.	Saya tidak merasa bosan dengan Media Permainan Jumanji Board					✓
12.	Saya mudah memahami kata-kata pada Media Permainan Jumanji Board					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 25

Nama : Mirza Nurra
Kelas : 5E

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : MI At Taqwa Bondowoso
Kelas/Semester : V/1
Tema/Subtema/PB : 5.Ekosistem/3. Keseimbangan Ekosistem/1
Muatan Pembelajaran : IPA, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 1 X pertemuan

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat masing-masing.
2. Berikut merupakan indikator yang dapat digunakan terdapat 5 Skala.

Keterangan

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Ragu-ragu
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

No	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan Media Permainan Jumanji Board					✓
2.	Saya suka tampilan Media Permainan Jumanji Board					✓
3.	Saya merasa mudah memahami materi menggunakan Media Permainan Jumanji Board				✓	
4.	Saya tertarik belajar menggunakan Media Permainan Jumanji Board					✓
5.	Dengan adanya kartu permainan pada media Permainan Jumanji Board memberikan motivasi untuk mempelajari				✓	

	materi					
6.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan Media Permainan <i>Jumanji Board</i>				✓	
7.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan Media <i>Jumanji Board</i>					✓
8.	Saya merasa ingin tahu materi pada Media Permainan <i>Jumanji Board</i>				✓	
9.	Media Permainan <i>Jumanji Board</i> mudah digunakan					✓
10.	Saya tidak kesulitan menggunakan Media Permainan <i>Jumanji Board</i>				✓	
11.	Saya tidak merasa bosan dengan Media Permainan <i>Jumanji Board</i>					✓
12.	Saya mudah memahami kata-kata pada Media Permainan <i>Jumanji Board</i>					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 26

RIWAYAT HIDUP



a. Identitas Penulis

Nama : Maghfirotul Firmaning Lestari
 Tempat, tanggal lahir : Bondowoso, 15 Januari 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Ds. Taman, RT 18, RW 02, Kec. Taman
 Krocok, Kab. Bondowoso, Provinsi Jawa
 Timur
 No. HP : +62 858-5485-6528
 Email : maghfirotulfirmaninglestari2@gmail.com

d. Riwayat Pendidikan

- TK Dharma Wanita
- SD Taman 02
- SMPN 1 Taman Krocok
- SMA Negeri 1 Tapen
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember