

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *JENGA GAME*
BERBANTUAN *SET OF QUESTION CARDS* MATERI WAWANCARA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Dina Prastiwi 212101040073

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

APRIL 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *JENGA GAME*
BERBANTUAN *SET OF QUESTION CARDS* MATERI WAWANCARA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH HIDAYATUL MUBTADI'IN
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Disusun Oleh :

Dina Prastiwi 212101040073

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *JENGA GAME*
BERBANTUAN *SET OF QUESTION CARDS* MATERI WAWANCARA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH Hidayatul Mubtadiyin
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disusun Oleh :

Dina Prastiwi

NIM. 212101040073

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197103062005011001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *JENGA GAME*
BERBANTUAN *SET OF QUESTION CARDS* MATERI WAWANCARA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH Hidayatul Mu'tadi'in
GLAGASAN ROWOTAMTU RAMBIPUJI JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa

Tanggal: 29 April 2025

Tim Penguji:

Ketua



Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP. 198607062019031004

Sekretaris



Ari Dwi Widodo, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198703312023211015

Anggota:

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I.
2. Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

()
()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'tis, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

مَنْ عَلَّمَ عِلْمًا فَلَهُ أَجْرٌ مَنْ عَمِلَ بِهِ لَا يَنْقُصُ مِنْ أَجْرِ الْعَامِلِ (رواه ابن ماجه)

Artinya: "Barang siapa yang mengajarkan suatu ilmu, maka ia akan mendapat pahala dari orang yang mengamalkannya, tanpa mengurangi pahala orang yang mengamalkannya itu¹." (HR. Ibnu Majah)



* Ibn Majah, *Sunan Ibn Majah*, Vol.1, Book1, Hadist No. 240. <https://sunnah.com/ibnmajah:240>.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kehadirat Allah Swt. Atas Limpahan Rahmat, Hidayah, Dan Kekuatan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., suri teladan umat manusia yang telah mewariskan ilmu sebagai cahaya bagi kehidupan. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan, peneliti mempersembahkan karya ini kepada:

1. Ayah tercinta, Bapak Niman yang dengan keteguhan hati dan semangat tanpa lelah telah menjadi tulang punggung keluarga. Terima kasih atas setiap usaha dan pengorbanan yang sering tak terlihat, namun begitu besar artinya bagi perjalanan hidup dan pendidikan saya. Doa dan dukungan Ayah adalah kekuatan yang selalu saya rasakan, bahkan dalam diam.
2. Ibu tersayang, Ibu Supiatun yang menjadi Sumber cinta dan ketulusan yang tidak pernah habis. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, dan doa yang selalu menyertai saya dalam setiap proses kehidupan. Ibu adalah cahaya yang menerangi langkah-langkah saya hingga saat ini.
3. Kakak laki-laki saya, Eko Prastiyo Sosok pelindung dan penyemangat yang selalu hadir dengan dukungan dan perhatian tulus. Terima kasih atas contoh kedewasaan, semangat, serta dorongan moral yang menjadi penguat dalam menyelesaikan perjalanan akademik ini. Kehadiran Kakak adalah motivasi yang tak ternilai.

ABSTRAK

Dina Prastiwi, 2025: *“Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Game Berbantuan Set Of Question Cards Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember”*.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Jenga Game, Set of Question Cards, Wawancara,

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sering menghadapi tantangan, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi wawancara. Siswa cenderung merasa bosan karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* guna meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran wawancara.

Penelitian ini menggunakan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Muhtadi'in?, 2) Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Muhtadi'in?, 3) Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Muhtadi'in?. Dengan Tujuan Penelitian ini ialah: 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Muhtadi'in, 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Muhtadi'in, 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Muhtadi'in.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah: observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan rata-rata skor 93,5% dari keempat validator. Uji coba pada siswa kelas IV juga menunjukkan respons positif dengan skor (93,7%). Dengan demikian, *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi wawancara.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, nikmat kesehatan, dan kekuatan yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Jenga Game* Berbantuan *Set of Question Cards* Materi Wawancara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi’in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember” dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju cahaya kebenaran. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hefni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nurudin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

5. Bapak Dr. Zainal Anshori, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd. M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh Dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Bapak Ahmad Fauzi, S.Pd.I selaku kepala Madrasah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

Hanya doa dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pe,baca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 24 april 2025

Penulis

Dina Prastiwi
NIM. 212101040073



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	13
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	13
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	15
G. Asumsi Penelitian dan Pengembangan	17
H. Definisi Istilah.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Kajian Kepustakaan	22
B. Kajian Teori	31
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	54
A. Model Penelitian dan Pengembangan	54
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	55
C. Uji Coba Produk	58
D. Desain Uji Coba Produk	58
E. Instrument Pengumpulan Data.....	61
F. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	71
A. Penyajian Data Uji Coba.....	71
B. Analisis Data	102
C. Revisi Produk.....	107

BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	110
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	110
B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.....	115
C. Kesimpulan	117
Lampiran- Lampiran	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan	29
Tabel 3.1 Tabel Skala Likert.	68
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Nilai.....	69
Tabel 3.3 Tabel Skala Gutman	70
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran	76
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4.3 Hasil Revisi Produk/Media	89
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	93
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	94
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik	99
Tabel 4.8 Hasil Validasi Para Ahli.....	12
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik.....	105

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Desain Media <i>Jenga</i>	14
Gambar 1.2 Desain <i>Set of Question Cards</i>	14
Gambar 2.1 Buku Bahasa Indonesia Kelas IV.	53
Gambar 3.1 Diagram Model ADDIE	57
Gambar 4.1 Desain Balok <i>Jenga</i>	80
Gambar 4.2 Desain <i>Set of Question Cards</i>	80
Gambar 4.3 Kayu yang telah Dipotong dan Di Amplas.....	81
Gambar 4.4 <i>Jenga</i> Balok yang telah Diwarnai	82
Gambar 4.5 Penomoran pada Balok <i>Jenga</i>	82
Gambar 4.6 Desain Kartu di Aplikasi <i>Canva</i>	83
Gambar 4.7 Soal Disalin Ke Template Yang Telah Dibuat	83
Gambar 4.8 Cetak Kartu Kertas <i>Art Cartoon Glossy</i>	84
Gambar 4.9 Stiker Pada Kemasan.....	84
Gambar 4.10 Penempelan Stiker Kemasan.....	85
Gambar 4.11 Desain Buku Panduan	85
Gambar 4.12 Cetak Buku Panduan	86
Gambar 4.13 Penyampaian Materi dan Pengenalan Media	97
Gambar 4.14 Implementasi Media	98
Gambar 4.15 Media Sebelum Revisi	106
Gambar 4.16 Media Sesudah Revisi	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan formal, sekolah menjadi tempat utama untuk mendidik generasi muda agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa². Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menarik minat belajar siswa dan memastikan penguasaan materi secara mendalam.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa sejak dini. Kemampuan berbahasa, termasuk keterampilan berbicara dan menulis, menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan akademis dan sosial siswa. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting

² Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Keterampilan ini relevan dengan pembelajaran wawancara, yang menjadi salah satu kompetensi utama yang perlu dikuasai oleh siswa kelas 4 MI. Dalam wawancara, siswa dituntut untuk mampu bertanya dan merespons secara efektif, yang juga menjadi wadah bagi mereka untuk menyampaikan pengetahuannya secara lisan.

Melalui keterampilan berbicara, siswa dapat menerima umpan balik yang membantu memastikan pemahaman mereka terhadap materi wawancara. Selain itu, aktivitas ini memungkinkan siswa untuk meninjau kembali dan mengonfirmasi pengetahuan yang dimiliki, baik yang sudah benar maupun yang masih membutuhkan perbaikan. Dalam konteks pembelajaran wawancara, proses pemberian umpan balik ini sangat berperan dalam membantu siswa mengatasi kesulitan dan meningkatkan minat mereka terhadap materi yang dipelajari³. Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya mendukung penguasaan teknis wawancara tetapi juga membantu siswa memperkuat pemahaman mereka melalui refleksi dan evaluasi. Hubungan ini menunjukkan bahwa pembelajaran wawancara yang interaktif dan berbasis umpan balik berkontribusi pada peningkatan kemampuan akademik siswa serta pengembangan keterampilan komunikasi secara lebih luas. Namun, dalam

³ Roni Subhan, "Pengembangan Model Penilaian Kinerja Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 216, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p216--230>.

praktiknya, banyak siswa yang menunjukkan minat rendah dan kesulitan dalam menguasai materi wawancara ⁴.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa biasanya terletak pada metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak interaktif. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan mereka dalam menguasai materi⁵. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan mengintegrasikan permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara⁶. Untuk mengimplementasikannya maka diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu. Penggunaan media pembelajaran ini menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menarik

⁴ Rora Rizky Wandini et al., “Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas V MI/SD Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills),” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2021): 156–66, <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.526>.

⁵ Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani and Arusman Arusman, “Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39, <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

⁶ “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1),” *Zitteliana* 19, no. 8 (2003): 159–70.

minat belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan komunikatif selama proses pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Jennah, menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain seperti buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁷ Media pembelajaran adalah alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Salah satu media yang sudah digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah media berbasis permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan Teori konstruktivisme yang dipopulerkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Penggunaan permainan seperti *Jenga* dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, berkolaborasi, dan memecahkan masalah, yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme⁸.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, penggunaan media ini dapat menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena media berbasis permainan mendorong mereka untuk bersaing demi meraih hasil belajar yang baik. Semangat tinggi dari siswa

⁷ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Surabaya*, 2016, 1–129.

⁸ Nurfatihah Ugha Sugrah, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains," *Humanika* 19, no. 2 (2020): 121–38, <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.

ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan jauh dari kebosanan⁹.

Adanya media pembelajaran dijelaskan pula dalam surah An-Nahl [16] ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهُمْ يَلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ

بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ بِالْمُهْتَدِينَ ۝١٢٥

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-Mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”¹⁰.

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa aspek, serta pesan yang akan disampaikan harus bersifat positif, dan bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pesan harus santun. Dengan demikian, media yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi adalah dengan bahasa lisan. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat belajar pada diri siswa. Sebagaimana pendapat Hamalik media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru dalam belajar, meningkatkan motivasi dan mendorong kegiatan belajar

⁹ Akhlis Nastainul Firdaus and Muhammad Ilhamul Ghonim, “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *J-SES : Journal of Science, Education and Studies* 2, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>.

¹⁰ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, 281

di kelas, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Dengan demikian, media yang digunakan harus bervariasi, menarik, dan tepat¹¹.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, proses pembelajaran pada kelas IV masih didominasi dengan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok, yang membuat beberapa siswa kurang fokus dan pasif. Minat siswa terhadap materi juga beragam, dengan beberapa terlihat antusias, sementara yang lain kurang terlibat karena minimnya interaksi langsung dalam pembelajaran¹².

Mengingat peserta didik kelas IV masih dalam usia bermain, maka dipilihlah alat permainan pembelajaran berupa *Jenga game*, Media permainan ini termasuk media visual, yang artinya media ini mengandalkan penglihatan saat digunakan. Dalam skripsinya yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Permainan *Jenga* terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur", Rama menjelaskan bahwa permainan *Jenga* terbukti efektif dalam pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami materi pelajaran¹³. Jika permainan *Jenga* dikombinasikan dengan elemen edukatif, permainan ini bisa menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Hal ini karena permainan *Jenga* dapat membuat siswa lebih aktif, membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah, dan memperkuat ingatan mereka melalui interaksi langsung. Selain itu,

¹¹ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 19.

¹² Observasi Di MI Hidayatul Mubtadi'in Rowortamtu 14 Oktober 2024

¹³ Aulia Sabrina Lubis, "Efektivitas Penggunaan Permainan *Jenga* Terhadap Perubahan Pengetahuan Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Remaja Di Smp Negeri 10 Palembang," 2024.

penggunaan *Jenga* sebagai media pembelajaran masih jarang dibandingkan dengan permainan edukatif lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk memperkenalkan permainan *Jenga* sebagai media pembelajaran yang unik dan menyenangkan¹⁴.

Jenga adalah permainan balok kayu yang disusun secara rapi dengan tiga balok pada setiap susunannya. *Jenga* memiliki arti “membangun” dari kata *kujenga* dalam Bahasa Swahili dan *jenga* merupakan media permainan fisik yang diciptakan oleh Leslie Scott perancang permainan papan Inggris. Dalam permainan ini peserta harus mempunyai keahlian dalam mengambil balok dari susunan dan meletakkannya di puncak susunan tanpa membuatnya roboh. Permainan ini menghadirkan tantangan yang menarik karena pemain harus menjaga balok-balok agar tetap berdiri, meskipun balok-balok tersebut akan semakin tinggi, kurang stabil, dan lebih mudah jatuh seiring waktu. Hal ini mendorong pemain untuk berpikir secara strategis dan bertindak dengan hati-hati¹⁵. Penggunaan media ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena prosesnya terasa seperti bermain, bukan belajar secara konvensional, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan. Aktivitas ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling menghargai dalam kelompok. Oleh karena itu, *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards*

¹⁴ Astrid Wangasagirindra Pudjastawa Et Al., “Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Anak Tuna Rungu-Wicara” 11, No. 2 (2023): 128–45, <https://doi.org/10.15294/Piwulang.V11i2.72041>.

¹⁵ Nike Tri Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Jenga* Modifikasi Untuk Materi Ipa Macam-Macam Gaya Dan Pemanfaatannya Kelas Iv Sdn Lenteng Agung 03,” *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 83–95, <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4802>.

menjadi media yang menarik sekaligus efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

Yaumi mengatakan bahwa permainan yang disajikan dengan baik dapat menciptakan situasi serius namun dilakukan dengan santai, mengubah suasana pasif menjadi menjadi aktif, dan membangun suasana bosan menjadi riang gembira. Belajar sambil bermain dapat memberikan kontribusi positif dalam menyegarkan suasana belajar sehingga kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat tercipta¹⁶. Alasan memilih Permainan *Jenga* dikarenakan dapat melatih mental dan kepribadian anak, dengan memindah dan meletakkan balok kayu bisa melatih karakter anak untuk menjadi pribadi yang lebih sabar dan tekun. Serta penggunaan media *jenga* ini bisa melatih kefokuskan siswa serta memotivasi siswa agar lebih tertarik pada materi wawancara.

Meskipun media digital semakin umum digunakan dalam proses pembelajaran, pilihan untuk menggunakan media permainan fisik tetap relevan dan memiliki keunggulan tersendiri. Salah satu contohnya adalah *Jenga Game*, yang menjadi media pembelajaran interaktif berbentuk permainan fisik. Media ini tidak hanya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, tetapi juga menawarkan berbagai manfaat yang sulit ditandingi oleh media digital. Permainan fisik seperti *Jenga Game* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung

¹⁶ Apriyani Dwi Chayani and Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd," *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar* 08, no. 02 (2020): 302–12, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>.

dengan teman sebaya dan guru. Interaksi ini menciptakan pembelajaran sosial yang lebih bermakna, termasuk pengembangan kerja sama, komunikasi interpersonal, dan interaksi non-verbal. Aktivitas ini membangun hubungan yang lebih erat di antara siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Selain itu, permainan fisik membantu mengurangi ketergantungan pada layar perangkat elektronik. Di tengah era digital, banyak siswa menghadapi risiko kelelahan digital akibat penggunaan teknologi yang berlebihan¹⁷.

Media seperti *Jenga Game* menjadi alternatif yang sehat dengan menawarkan pengalaman belajar tanpa gangguan notifikasi atau aplikasi lain yang dapat mengalihkan perhatian siswa. Manfaat lainnya adalah pengembangan keterampilan motorik halus. Dalam permainan *Jenga*, siswa dilatih untuk memindahkan balok dengan hati-hati, yang sekaligus melatih koordinasi tangan-mata, ketelitian, dan kesabaran. Aktivitas fisik ringan seperti ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi perkembangan fisik, tetapi juga membantu siswa lebih fokus dan terlibat penuh dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media fisik seperti *Jenga Game* meminimalkan gangguan digital. Saat bermain, siswa diarahkan untuk sepenuhnya terlibat dalam permainan dan pembelajaran tanpa distraksi yang biasanya hadir dalam penggunaan perangkat digital. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, di mana siswa dapat fokus dan

¹⁷ Restining Anditasari, Martutik, and Kusubakti Andajani, "Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 107–14, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.

menikmati proses belajar secara menyeluruh¹⁸. Dengan berbagai manfaat tersebut, penggunaan media permainan fisik seperti *Jenga Game* memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik. Media ini tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan fisik, menjadikannya pilihan yang sangat relevan di tengah kemajuan teknologi saat ini.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu, penggunaan media pembelajaran di kelas IV masih belum optimal, yang salah satunya disebabkan oleh keterbatasan sumber daya manusia dalam hal penguasaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, masih ditemukan siswa yang kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, sehingga suasana kelas kurang menarik bagi siswa¹⁹. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara bersama walikelas kelas IV yakni: Siti Ruqoyyah. S.Pd. terkait minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia, dan kendala kendala yang dialami saat kegiatan pembelajaran bahasa indonesia. Beliau menyampaikan bahwa: pada materi wawancara siswa sulit dalam memahami materi-materi yang disampaikan, ketika ditanya paham tidaknya tentang materi mereka akan menjawab paham tetapi

¹⁸ Anisyah Yuniarti et al., "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *Jutech : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 84–95, <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.

¹⁹ Farrah Diah Malinda, "Antara Menggunakan Media Konvensional Dan Multimedia Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jembrana Tahun Pelajaran 2019 / 2020, November 2020.

ketika ditanya ulang tentang pembahasan materi atau diperintahkan untuk mempraktekkan bagaimana wawancara yang benar mereka masih bingung dengan materi ini. Kemudian Siti Ruqoyyah. S.Pd juga menyampaikan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia karena siswa beranggapan bahwa mata pelajaran bahasa indonesia terlalu banyak bacaan cerita sehingga siswa cenderung mudah bosan dan malas ketika pembelajaran bahasa indonesia. Untuk itu, perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dan responsif saat di kelas²⁰.

Ide pemilihan media *Jenga* dalam penelitian ini berawal dari pengalaman peneliti saat menjalani kegiatan KKN dan PLP, di mana peneliti mengamati bahwa banyak siswa sekolah dasar sangat menyukai permainan Uno, khususnya versi kartu. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Ketertarikan ini mendorong peneliti untuk menelusuri lebih lanjut mengenai variasi permainan Uno, Hingga akhirnya peneliti menemukan permainan yang memiliki konsep serupa dengan Uno—yaitu menekankan aspek giliran, interaksi, dan ketegangan namun dengan bentuk yang berbeda. *Jenga* dipilih karena selain masih jarang digunakan dan dibahas dalam konteks pendidikan, permainan ini juga memiliki fleksibilitas tinggi untuk dimodifikasi. Peneliti melihat adanya peluang untuk menggabungkan unsur permainan ini dengan konten materi pelajaran

²⁰ Wawancara Siti Ruqoyyah. Spd. (Guru Kelas IV) 09 oktober 2024

melalui tambahan seperti kartu pertanyaan atau instruksi khusus, sehingga proses bermain tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat mengasah pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dalam Penelitian ini pembaruan yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan memodifikasi *Jenga* Balok dengan memasukkan 3 jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan (*Quiz Card*), kartu wawasan (*Insight Card*) dan kartu tantangan (*Challenge Card*) untuk memasukkan komponen pembelajaran. Penambahan kartu tersebut bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik tentang materi wawancara dan membangkitkan ingatan mereka. Akibatnya, proses pembelajaran memenuhi persyaratan “menyenangkan” dan “membelajarkan”, memungkinkan pendidik untuk mendukung kemauan peserta didik untuk belajar melalui bermain. Oleh karena itu skripsi ini menggunakan judul “ Pengembangan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Questions Card* materi wawancara pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi’in”,

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diperoleh beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi’in?

2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan yang dicapai berdasarkan rumusan masalah akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran *Jenga Games* berbantuan *Set of Question Cards* materi wawancara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah berupa media pembelajaran “*Jenga Game* Berbantuan *Set of Question Cards*” pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia materi wawancara. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1. Media *Jenga Game* ini berbentuk susunan balok yang terbuat dari kayu balok yang berjumlah 54 balok kayu.
2. Media *Jenga* ini dilengkapi dengan 3 jenis kartu yaitu kartu pertanyaan (*Quiz Card*), kartu wawasan (*Insight Card*) dan kartu tantangan (*Challenge Card*) yang disesuaikan dengan muatan materi
3. Media permainan *Jenga* berbantuan *Set of Question Cards* ini didesain dengan semenarik mungkin agar menarik antusias belajar peserta didik.
4. Media *Jenga Game* ini terbuat dari material kayu dengan ukuran 7,5 x 2,5 x 1,5 cm.
5. Permainan Edukatif *Jenga* ini juga dilengkapi dengan buku panduan permainan.



Gambar 1.1
Balok kayu *Jenga Game*



Gambar 1.2
Desain *Set Of Question Cards*

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menggali potensi penggunaan *Jenga Game* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi wawancara di kelas IV. Dengan menggunakan *Jenga Game*, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung. Selain itu, pendekatan ini menawarkan kesempatan bagi siswa untuk memperdalam keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah dengan cara yang menyenangkan²¹. Implementasi *Jenga Game* ini diharapkan memberikan kontribusi pada teori pembelajaran interaktif yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan motivasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Pengembangan "*Jenga Game* Berbantuan *Set of Question Cards*" dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan memberikan variasi metode pengajaran yang lebih menarik dan inovatif. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan

²¹ Andri Gunawan Junaedy, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Sains Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Kelas Viii Smp/Mts.," *Jember*, 2022, 1–72.

pembelajaran yang lebih aktif dan positif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

b. Bagi Pendidik/Guru

Penggunaan media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya *Set of Question Cards*, guru dapat menyederhanakan penyampaian materi wawancara secara lebih sistematis dan menarik. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa secara langsung melalui pertanyaan yang diberikan, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat.

c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan pemahaman konsep melalui pembelajaran berbasis permainan. Dengan menjawab pertanyaan saat menarik balok *jenga*, siswa tidak hanya berlatih materi Pelajaran dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi cara untuk memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman tentang topik yang diteliti. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman baru yang bermanfaat, serta kesempatan untuk mengasah keterampilan yang dimiliki oleh peneliti. Pengalaman dan keterampilan tersebut nantinya akan sangat

berguna, tidak hanya dalam pengembangan diri peneliti, tetapi juga dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga tempat peneliti mengajar.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan atau inovasi serupa. Ini membuka peluang bagi peneliti lain untuk mengembangkan dan menguji variasi dari model ini atau menerapkannya dalam konteks pendidikan yang berbeda, memperkaya pengetahuan dan praktik dalam bidang pendidikan.

G. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Media pembelajaran menggunakan media *Jenga* ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran edukatif seperti media *Jenga Game* ini di Lembaga sekolah Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember
- b. Pembelajaran media ini menghasilkan produk berupa media dalam pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* yang pada medianya menggunakan balok kayu serta pada *Set of Question Cards* berisikan kartu pertanyaan (*Quiz Card*), kartu wawasan (*Insight Card*) dan kartu tantangan (*Challenge Card*) yang sudah didesain semenarik mungkin.

- c. Dapat disajikan dengan inovasi maupun variasi pada penggunaan media pembelajaran ini sesuai dengan materi pelajaran yang akan diterapkan oleh pendidik untuk peserta didik
 - d. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Jenga* ini membuat peserta didik dapat mempelajari serta menguasai materi pembelajaran “wawancara”
 - e. Uji coba dilakukan oleh peneliti untuk menguji kelayakan serta respon peserta didik pada media yang akan dikembangkan oleh peneliti.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
- a. Media yang dihasilkan berupa Media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* ini terbatas yang hanya memuat materi “Wawancara”
 - b. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember
 - c. Balok kayu mudah hilang

H. Definisi Istilah

Sebagai upaya untuk mencegah adanya kesalahpahaman yang terdapat dalam judul skripsi ini, peneliti berusaha memahami makna kata dan istilah yang digunakan dalam pembahasan pada penelitian ini. Berikut ini adalah penjelasan yang spesifik mengenai makna yang terkandung dalam judul penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Media ini bisa berupa berbagai jenis, seperti media cetak (berupa buku/ brosur), media visual (berupa (gambar/video), media digital (berupa aplikasi atau situs web), hingga berupa media interaktif seperti game edukasi dan simulasi

2. *Jenga Game*

Jenga Game adalah perangkat atau sarana yang dipakai pada saat pembelajaran berupa media terdiri dari balok-balok kecil berbentuk persegi panjang yang berukuran sama. Media ini menjadi elemen utama permainan, di mana balok-balok tersebut ditata secara vertikal hingga membentuk menara. Setiap pemain secara bergantian menarik balok dari menara dan menempatkannya kembali di puncak tanpa menjatuhkan menara tersebut.

4. *Set of Question Cards* yang berisi 3 jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan (*Quiz Card*), kartu wawasan (*Insight Card*) dan kartu tantangan (*Challenge Card*), yang dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang dinamis dan menyenangkan. Dirancang untuk memfasilitasi interaksi yang lebih mendalam dan menyenangkan, set ini cocok untuk berbagai situasi, baik itu untuk permainan sosial, aktivitas kelompok, atau hanya untuk bersenang-senang dengan

teman dan keluarga.

Quiz Card berfungsi untuk menguji pengetahuan pemain dengan memberikan pertanyaan. Pemain harus menjawab pertanyaan ini setelah mengambil balok, dan jika jawabannya benar, mereka dapat melanjutkan permainan, *Insight Card* memberikan informasi tambahan atau pengetahuan yang lebih dalam tentang suatu topik, Kartu tantangan berisi aktivitas seru yang dirancang untuk menambah elemen kejutan dan kesenangan. Media kartu dipandang cocok dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena memiliki sejumlah keunggulan dalam hal kepraktisan dan fleksibilitas. Selain itu, kartu ini mudah diterapkan dalam berbagai aktivitas kelas. Guru bisa langsung mendistribusikannya kepada siswa atau menggunakannya dalam kegiatan kelompok dan permainan kuis.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Kepustakaan

1. Penelitian terdahulu

- a. Hasil penelitian oleh Nandan Cahya Kinasih pada tahun 2023 yang berjudul Efektivitas “Media *Jenga* Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Krama Alus Di Kelas Iv Sd Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan” penelitian bertujuan untuk membandingkan penguasaan kosakata Bahasa Jawa krama alus di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *Jenga* balok serta untuk mengukur efektivitas sesudah diterapkannya media *Jenga* balok terhadap penguasaan kosakata bahasa Jawa krama alus di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen. jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-*Experimental Design*, yang dilaksanakan di SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan. Desain penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan teknik dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian tersebut mencakup data hasil penelitian, analisis data, serta pembahasan yang dijelaskan dalam Bab IV. Melalui Uji-T One Sample T Test terlihat bahwa hasil rata-rata nilai pretest adalah 42,5 sedangkan rata rata nilai posttest adalah 77,91. Artinya,

terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *jenga* balok. Penggunaan media *jenga* balok efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa jawa krama alus di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan, yang artinya hipotesis diterima. Simpulan ini berdasarkan hasil uji N-Gain. Hasilnya diketahui bahwa nilai N-Gain score sebesar 0,6238, nilai tersebut kurang dari 0,7 yang artinya nilai evektifitas media *jenga* balok tergolong sedang. Kemudian, nilai N-Gain persen sebesar 62,3810 atau 62,3%, nilai tersebut berada diantara 56-75% yang artinya dapat dikatakan media *jenga* balok cukup efektif digunakan²².

- b. Hasil penelitian oleh Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendracipta, Encep Andriana pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Edukatif *Jenga* Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan, respons peserta didik, dan minat belajar peserta didik setelah penggunaan media permainan edukatif *jenga* pintar tema ekosistem. Media ini memuat materi pada pembelajaran tematik, khususnya tema 5 "Menenal Ekosistem" dan subtema 1 "Komponen Ekosistem" pembelajaran. Metode yang digunakan

²²Nandan Cahya Kinasih, “Efektivitas Media *Jenga* Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Krama Alus Di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan,” 2023.

adalah metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup 5 tahap, yakni *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluation*. Adapun penilaian kelayakan ahli media mencakup aspek segi fisik, penggunaan, warna, tulisan, dan gambar. Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas V SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata validasi dari tim ahli adalah 89,09%, dengan kategori "Sangat layak." Selain itu, respons peserta didik terhadap media ini memiliki nilai rata-rata sebesar 88,83%, yang termasuk dalam kategori "Sangat positif." Demikian pula, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata sebesar 66% sebelum penggunaan media dengan kategori "Sedang" dan 92,25% setelah penggunaan media dengan kategori "Tinggi". Dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif Jenga Pintar layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik²³.

- c. Hasil penelitian oleh Arnia Pahri, Rosdiana dan Riawarda, pada tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Permainan *Jenga Edukatif* Berbasis Keterampilan dengan Tema 'Pahlawanku' untuk Siswa Sekolah Dasar" tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat

²³ Encep Andriana Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendrapipta, "Engembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Sholekhah," *Jurnal Penelirian & Artikel Pendidikan* 15, no. 02 (2023): 213–30.

analisis kebutuhan, kevalidan, dan praktikalitas pengembangan permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku. Jenis pengkajian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), namun yang digunakan hanya sampai pada tahap ke-4 yaitu implementation. Pengumpulan data ini dilakukan menggunakan observasi langsung serta wawancara dengan guru kelas IV. Teknik analisis data yang digunakan adalah mix method, yaitu gabungan antara data kualitatif dan kuantitatif. Media permainan edukatif jenga ini dibuat dan divalidasi oleh tiga validator ahli yakni ahli desain 90% (sangat valid), ahli bahasa 87,5% (sangat valid), dan ahli materi 85% (sangat valid), kemudian praktikalitas dilakukan oleh siswa memperoleh kategori sangat praktis. Oleh karena itu Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dikatakan telah memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas, sehingga media permainan edukatif *jenga* yang dihasilkan dikatakan layak dan dapat digunakan²⁴.

- d. Hasil penelitian oleh Rosalita Anggi Suryanto pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Jenga* Berbantuan Set Soal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan

²⁴ Arnia Pahari, Rosdiana, and A. Riawarda, “Pengembangan Permainan *Jenga* Edukatif Berbasis Keterampilan Dengan Tema ‘Pahlawanku’ Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2024): 114–28, <https://doi.org/10.31538/adrg.v3i2.1313>.

Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik Sma Kelas X”, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran berupa permainan *jenga* berbantuan set soal yang layak digunakan dalam pembelajaran fisika pada materi gerak lurus untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik SMA, (2) mengetahui besar peningkatan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran fisika dengan menggunakan media permainan *jenga* berbantuan set soal, dan (3) mengetahui besar peningkatan penguasaan materi gerak lurus peserta didik dengan menggunakan media permainan *jenga* berbantuan set soal. Jenis penelitian penelitian ini menggunakan R&D dengan desain penelitian 4D Models dengan empat tahap yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. diuji cobakan kepada 32 peserta didik kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Depok. Pengumpulan data dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh validator ahli yaitu dosen Pendidikan Fisika FMIPA UNY dan validator praktisi yaitu guru Fisika SMA N 1 Depok. Instrumen dalam penelitian ini meliputi instrumen perangkat pembelajaran dan instrumen pengambilan data. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang diperoleh antara lain: Data Kuantitatif dan Data Kualitatif, Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan produk media permainan *jenga* berbantuan set soal materi gerak lurus yang layak digunakan dalam meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik

SMA kelas X, (2) media pembelajaran permainan jenga berbantuan set soal materi gerak lurus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan skor peningkatan sebesar 0,33 yang termasuk dalam kategori sedang, dan (3) media pembelajaran permainan jenga berbantuan set soal untuk materi gerak lurus mampu meningkatkan penguasaan materi peserta didik dengan skor peningkatan sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi²⁵.

- e. Hasil penelitian oleh Dinda Febita Sari pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media *Jenga* Pada Layanan Informasi Terhadap Pemahaman Bahaya *Bullying* di Mts Ddi Kota Tarakan” penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa media *Jenga* pada layanan informasi bimbingan dan konseling pada siswa di MTs DDI Kota Tarakan, Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang meliputi sepuluh tahapan diantara yaitu 1) Potensi masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk; 8) Uji coba; 9) Revisi produk; 10) Produksi masal., Dari sepuluh tahapan, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah kelima saja karena melihat

²⁵ Rosalita Anggi Suryanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Jenga* Berbantuan Set Soal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik Sma Kelas X” (2020), [https://eprints.uny.ac.id/71526/1/Skripsi Rosalita Anggi S.pdf](https://eprints.uny.ac.id/71526/1/Skripsi%20Rosalita%20Anggi%20S.pdf).

keterbatasan waktu penelitian dan disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yang mengembangkan produk berupa media layanan bimbingan dan konseling yang berupa media *Jenga*. Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan ialah Lembar validasi terdiri dari: 1) Lembar Validasi Ahli Desain yang akan menilai kejelasan informasi yang disampaikan pada media dan desain produk; 2) Lembar Validasi Materi yang akan menilai kesesuaian materi yang disampaikan dalam media tersebut. Teknik yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah Teknik analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif yang akan digunakan untuk menunjukkan hasil pengembangan produk dan menguji kelayakan media *jenga* tersebut. Hasil validasi ahli materi dengan skor 78% menunjukkan pada kategori layak, dan hasil validasi ahli desain dengan skor 89% menunjukkan pada kategori sangat layak. Dengan ini menunjukkan bahwa media *Jenga* yang dikembangkan layak dan baik digunakan dalam layanan informasi bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman bahaya Bullying siswa²⁶.

²⁶ Dinda Febita Sari, “ Pengembangan Media *Jenga* Pada Layanan Informasi Terhadap Pemahaman Bahaya Bullying Di Mts Ddi Kota Tarakan”, Universitas Borneo Tarakan, 15 februari 2021

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Nandan Cahya Kinasih “Media <i>Jenga</i> Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Krama Alus Di Kelas IV Sd Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan”	• Media yang digunakan • Di terapkan di kelas IV • Menggunakan Metode <i>Research and Development</i> (R&D).,	• Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian <i>Pre-Experimental Design</i> • Penguasaan kosakata Bahasa Jawa krama alus • Lokasi penelitian • Desain media
2	Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendracipta, Encep Andriana pada tahun 2023: Pengembangan Media Permainan Edukatif <i>Jenga</i> Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar	• Menggunakan permainan <i>Jenga</i> • Metode yang digunakan adalah metode <i>Research and Development</i> (R&D)	• Nama permainnya • Kelas yang di teliti • Jumlah peserta didik • Materi pembelajarannya,
3	Arnia Pahri, Rosdiana dan Riawarda, pada tahun 2023 yang berjudul: Pengembangan Permainan <i>Jenga</i> Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema 'Pahlawanku' untuk Siswa Sekolah Dasar	• Menggunakan permainan <i>Jenga</i>, • Jenis pengkajian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (<i>research and development</i>) • Pengumpulan data ini dilakukan menggunakan observasi langsung serta wawancara	• Materi yang diambil yaitu Keterampilan dengan Tema 'Pahlawanku' sedang an peneliti memakai materi wawancara • Tempat penelitian • Desain berbeda

		dengan guru kelas IV	
4	Rosalita Anggi Suryanto pada tahun 2020 yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Permainan <i>Jenga</i> Berbantuan Set Soal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik Sma Kelas X	• Menggunakan permainan <i>Jenga</i> • Menggunakan metode pengembangan Rnd • Pengumpulan data ini dilakukan menggunakan observasi langsung serta wawancara dengan guru kelas IV	• Perbedaan kelas yang diteliti, peneliti sebelumnya dengan kelas X sedangkan peneliti subjek penelitiannya kelas IV • Perbedaan pada set soal yang digunakan jika peneliti sebelumnya menggunakan soal pertanyaan-pertanyaan yang sudah tertera di kertas hvs sedangkan peneliti menggunakan kartu pada pembagian soalnya
5	Dinda Febita Sari pada tahun 2021 yang berjudul: Pengembangan Media <i>Jenga</i> Pada Layanan Informasi Terhadap Pemahaman Bahaya Bullying di Mts di Kota Tarakan	• Menggunakan permainan <i>jenga</i> • Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>).	• Perbedaan kelas yang diteliti IV jika peneliti sebelumnya kelas X sedangkan peneliti dikelas IV • Perbedaan materi yang dijar jika peneliti sebelumnya materi bullying, peneliti sekarang menggunakan materi wawancara • Perbedaan jumlah peserta didik, peneliti sebelumnya berjumlah 32 siswa sedangkan peneliti hanya 23 siswa

Tinjauan dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa skripsi Rosalita Anggi Suryanto berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Jenga* Berbantuan Set Soal untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Materi Fisika Peserta didik SMA Kelas X” menjadi referensi paling sesuai dengan penelitian ini. Rosalita menyoroti bahwa permainan *Jenga* yang didukung set soal merupakan media efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi siswa. temuan ini menginspirasi penelitian saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards*, dengan unsur pembaruan yang terletak pada subjek penelitian dan penerapannya di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in, serta materi wawancara dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ini juga menghadirkan pembaruan dengan menambahkan tiga jenis kartu soal, yaitu kartu pengetahuan, kartu tantangan dan kartu wawasan. Inovasi ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian media pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "Medium," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang dapat

menghubungkan informasi antara sumber dan penerima. Dalam konteks komunikasi, istilah media sering disandingkan dengan kata "massa," seperti dalam "media massa," yang dapat ditemukan dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, dan Internet²⁷. Dengan kemajuan teknologi informasi, media menjadi objek studi yang menarik dan diminati di hampir semua disiplin ilmu, meskipun seringkali dengan sebutan yang berbeda, seperti media telekomunikasi, media dakwah, pembelajaran bahasa, dan media pembelajaran, dan lain-lain.

Pada konteks ini Media pembelajaran adalah sarana atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi wawancara dengan cara yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah siswa dalam memahami konsep dan mengembangkan keterampilan belajar, khususnya dalam hal keterampilan melakukan wawancara.

Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa. Guru berfungsi sebagai penyampai informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada kelancaran komunikasi antara keduanya, di mana guru dapat menyampaikan informasi dengan jelas, dan siswa memiliki kemampuan untuk menerima informasi tersebut dengan

²⁷ Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial," *Seminar Nasional* 11 (2017): 1–21. Hal 4
file:///C:/Users/hp/Documents/file%20skripsi/referensi/Media%20Pembelajaran%202.pdf

baik. Untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara penyampai dan penerima informasi, diperlukan alat atau media komunikasi yang tepat²⁸.

Dari sudut pandang pendidikan, media memiliki peran penting sebagai instrument yang penting serta strategis dalam menentukan seberapa baiknya kegiatan belajar mengajar di kelas. Karena adanya media pada saat pembelajaran memberikan perkembangan dan perubahan tersendiri bagi peserta didik²⁹. Oleh karena itu, pemilihan media harus dilakukan dengan cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Dengan media yang menarik dan relevan, guru dapat menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami oleh siswa, membantu mereka fokus, dan menyerap materi dengan lebih baik. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih berarti dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu, guru perlu memahami pentingnya peran media dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik. Penggunaan media yang tepat, seperti gambar, video, atau permainan edukatif, dapat mencegah kebosanan siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Tanpa media yang

²⁸ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (klaten, 2021).hal 27

²⁹ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.

menarik, pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa dapat kehilangan minat atau merasa bosan. Oleh karena itu, memilih media pembelajaran yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan membantu siswa lebih aktif serta antusias dalam belajar³⁰.

Sejalan dengan penjelasan ini, Yunus berpendapat dalam bukunya Attarbiyatu waata'liim yang dijelaskan pada jurnal dari sapriyah, menyatakan “bahwa media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap indera, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurutnya, seseorang yang hanya mendengarkan informasi cenderung memiliki pemahaman dan daya ingat yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang terlibat secara visual, seperti melihat dan mendengar informasi sekaligus”³¹.

Secara keseluruhan, berbagai pendapat tersebut menekankan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga berfungsi untuk memotivasi dan menarik minat siswa. Dengan melibatkan berbagai indera, seperti penglihatan dan pendengaran, siswa dapat lebih memahami dan mengingat informasi.

³⁰ Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* vol 2, no. 1 (2019): 470–77. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071.

³¹ Junaedy, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Sains Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Kelas VIII Smp/Mts, Jember 2022”

Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencegah rasa bosan di kalangan peserta didik.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengidentifikasi empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, sebagai berikut:

- a) Fungsi Atensi: Fungsi utama media visual adalah untuk menarik perhatian peserta didik dan memfokuskan konsentrasi mereka pada materi pelajaran yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks. Dengan cara ini, media visual membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih terfokus.
- b) Fungsi Afektif: Fungsi ini mencerminkan tingkat kesenangan yang dialami siswa saat belajar atau membaca teks bergambar. Gambar dan simbol visual memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi dan sikap peserta didik. Misalnya, gambar yang menggambarkan isu sosial dapat memicu respons emosional dan meningkatkan kepekaan siswa terhadap topik tersebut.
- c) Fungsi Kognitif: Fungsi ini terlihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar dapat memperlancar proses pemahaman dan pengingatan informasi. Dengan adanya gambar yang mendukung teks, siswa lebih mudah menangkap dan menyimpan informasi yang disampaikan.
- d) Fungsi Kompensatoris: Fungsi ini terungkap dalam penelitian

yang menunjukkan bahwa media visual dapat memberikan konteks yang diperlukan untuk memahami teks. Hal ini sangat bermanfaat bagi peserta didik yang kesulitan dalam membaca, karena media visual membantu mereka untuk mengorganisir informasi dalam teks dan mengingatnya lebih baik.³²

Secara keseluruhan, fungsi-fungsi tersebut menunjukkan bahwa media visual tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar dengan memfasilitasi pemahaman, membangkitkan emosi, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Penggunaan media visual yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

3) Ciri ciri media pembelajaran

Gerlach dan Ely menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media yang menjelaskan alasan penggunaan media dan berbagai fungsi yang dapat dilakukannya, yang mungkin sulit atau kurang efisien dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran³³.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menunjukkan bahwa media mampu merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali peristiwa atau objek.

³² Amelia Putri Wulandari 1, Annisa Anastasia Salsabila 2, Karina Cahyani 3, Tsani Shofiah Nurazizah4, Zakiah Ulfiah5, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023, pp. 3928-3936 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>

³³ Suyanto, “Pengertian Media Pembelajaran Multimedia,” Malang 2004, 31.

Contohnya, foto, video, dan rekaman audio dapat diatur dan diakses kapan saja. Karakteristik ini sangat penting bagi guru, karena mereka dapat menggunakan rekaman tersebut berulang kali tanpa batasan waktu, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran. Media berfungsi sebagai sumber daya yang mendukung proses belajar mengajar dengan lebih baik.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Pada ciri ini, berarti media memiliki kemampuan untuk mengubah cara kita melihat suatu kejadian atau objek. Misalnya, peristiwa yang biasanya berlangsung sehari-hari bisa ditampilkan kepada siswa dalam waktu singkat, seperti dua atau tiga menit, dengan menggunakan teknik time-lapse recording. Contohnya, kita bisa mempercepat proses larva berubah menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dengan teknik ini.

Namun, penting untuk hati-hati saat menggunakan ciri ini. Jika urutan kejadian tidak disusun dengan benar atau jika bagian tertentu dipotong salah, hal ini bisa menyebabkan siswa salah memahami apa yang mereka lihat. Kesalahan ini bisa membingungkan dan membuat mereka memiliki pandangan yang salah, yang tentunya tidak diinginkan.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Merujuk pada kemampuan media untuk menyampaikan suatu objek atau peristiwa ke banyak siswa sekaligus. Dengan ciri ini,

kejadian yang sama dapat disajikan kepada kelompok besar siswa, sehingga mereka semua mendapatkan pengalaman yang serupa mengenai peristiwa tersebut. Contohnya, saat seorang guru menunjukkan video tentang erupsi gunung berapi kepada seluruh kelas, semua siswa bisa melihat dan merasakan pengalaman yang sama meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Ini memungkinkan informasi atau pengalaman disebarkan secara luas, memberikan kesempatan bagi banyak siswa untuk belajar secara bersamaan.

Ciri ini sangat penting dalam pendidikan karena membantu memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang seragam tentang suatu topik, sehingga memperkaya proses belajar mereka. Dengan cara ini, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, karena siswa dapat mendiskusikan apa yang mereka lihat atau alami bersama-sama³⁴.

4) Manfaat media pembelajaran

Media adalah salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Berikut adalah beberapa manfaat media dalam proses belajar mengajar:

1. Media dapat mempermudah siswa dalam belajar dan guru dalam

³⁴ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 586–95.

mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran menawarkan berbagai manfaat. Di satu sisi, media membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari. Di sisi lain, media juga dapat menjelaskan hal-hal yang sulit disampaikan melalui komunikasi verbal, sehingga membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep dan prinsip tertentu. Selain itu, kehadiran media juga dapat menciptakan umpan balik yang positif dari siswa.

2. Media pengajaran dapat mengubah konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret, terutama untuk materi yang sulit dipahami oleh siswa. Penggunaan media sangat penting dalam menjelaskan topik rumit seperti sistem peredaran darah, proses hujan, atau gerhana matahari, yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Dengan adanya media, materi pelajaran yang kompleks dapat menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Oleh karena itu, media pengajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan yang ditetapkan.
3. Media pembelajaran mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dalam proses kegiatan belajar dan hasil belajar lancar dan juga meningkat³⁵.
4. Semua alat indera dapat saling berinteraksi, sehingga kelemahan

³⁵ Rohani, S.Ag., M.Pd , “Media Pembelajaran”.Medan, Agustus 2020, hal 19-20

salah satu indera dapat dikompensasi oleh kekuatan indera lainnya. Kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan media pengajaran membantu siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga. Dalam proses belajar, siswa tidak hanya mengandalkan indera penglihatan (mata) tetapi juga indera pendengaran (telinga). Setiap siswa memiliki kemampuan indera yang berbeda, baik dalam pendengaran maupun penglihatan, serta dalam berbicara. Ada siswa yang lebih suka membaca, sementara yang lain lebih memilih untuk mendengarkan sebelum membaca, dan sebaliknya.

b. Jenga Game

1) Pengertian Jenga Game

Jenga adalah permainan yang terdiri dari balok-balok kayu yang disusun menjadi menara. *Jenga* adalah permainan yang dirancang untuk melatih keterampilan mental dan fisik. Nama "*Jenga*" berasal dari bahasa Swahili yang berarti "membangun." Permainan berbahan kayu ini diciptakan oleh Leslie Scott, yang terinspirasi dari permainan balok kayu yang sering dimainkan keluarganya di Ghana pada tahun 1970-an. Permainan balok kayu ini berawal dari kebiasaan keluarga Leslie Scott yang sering merangkai balok kayu untuk anak-anak. Mereka mendapatkan balok-balok tersebut dari sebuah penggergajian kayu di Takoradi, Ghana. Karena sering memainkannya, Leslie

Scott terinspirasi untuk memperkenalkan permainan ini ke masyarakat luas. Ia menamainya *Jenga* dan pertama kali dimainkan di Afrika sebelum akhirnya diperkenalkan ke dunia pada tahun 1983³⁶. Sejak saat itu, permainan ini berkembang menjadi salah satu permainan yang populer di berbagai budaya dan generasi. Dalam permainan ini, dua pemain bergiliran mengambil balok dari menara, dan pemain pertama yang menjatuhkan menara atau membuat balok lainnya jatuh akan kalah³⁷.

Jenga adalah permainan yang menguji keterampilan motorik dan konsentrasi. Setiap pemain harus dengan hati-hati memilih dan mengeluarkan balok dari menara, yang mengajarkan mereka untuk mengontrol gerakan tangan dan meningkatkan fokus. Permainan ini melibatkan elemen strategi, di mana pemain harus mempertimbangkan balok mana yang harus diambil untuk menjaga kestabilan menara. Selain itu, *Jenga* dapat dimainkan dengan berbagai variasi aturan, seperti memberikan waktu terbatas untuk setiap pemain atau menambahkan tantangan ekstra yang membuat permainan lebih menarik. Permainan *Jenga* dikembangkan sebagai media

³⁶Dikutip dari buku *About Jenga: The Remarkable Business of Creating a Game*, Leslie Scott, 2009:15 https://books.google.co.id/books/about/About_Jenga.html?id=HUFEZMpj2usC&redir_es=y

³⁷Nur Aida Fitriyah and Edy Sulistiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Jenga Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Nur Aida Fitriyah," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, volume 13, no. 02 (2024): 157–64.

pembelajaran interaktif dan kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

Selama permainan, siswa dapat saling membantu atau berkompetisi untuk menjaga kestabilan menara *Jenga*. Suasana menjadi lebih seru karena setiap siswa ikut serta menjaga keseimbangan menara sekaligus menyelesaikan tugas pada setiap blok. Selain membantu siswa memahami materi secara berbeda, permainan ini juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka karena keberhasilan permainan bergantung pada interaksi dan koordinasi antar pemain³⁸. Secara keseluruhan, *Jenga* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan fisik dan mental para pemain, menjadikannya alat yang efektif dalam berbagai konteks, baik untuk bermain santai maupun dalam pembelajaran³⁹.

Pengembangan permainan *Jenga* ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, siswa diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam belajar, sehingga informasi tentang wawancara, seperti cara mengajukan pertanyaan, teknik

³⁸ M. G. Rini Kristiantari² A. Nuril Khoridah¹ and N. Nym. Ganing³, “Permainan Jenga Tematik Sebagai Media Unik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349–58.

³⁹ Rosalita Anggi Suryanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Berbantuan Set Soal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik Sma Kelas X”, Yogyakarta, 02 Januari 2020

mendengarkan, dan strategi komunikasi, dapat lebih mudah dicerna. Melalui interaksi yang menyenangkan, siswa dapat berlatih secara langsung, baik dalam konteks individu maupun kelompok, yang dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam melakukan wawancara. Permainan ini juga memberikan kesempatan untuk memperkuat kerja sama dan komunikasi antar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan⁴⁰.

Untuk menambahkan elemen pembelajaran, peneliti memodifikasi permainan jenga dengan menyertakan 3 jenis kartu yaitu kartu pertanyaan (*Quiz Card*), kartu wawasan (*Insight Card*) dan kartu tantangan (*Challenge Card*) terkait materi pelajaran. Penambahan kartu ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan merangsang daya ingat mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata.

2) *Set Of Question Cards*

Set of Question Cards adalah kumpulan kartu yang berisi berbagai pertanyaan yang disiapkan untuk kegiatan pembelajaran. Setiap kartu biasanya memiliki satu pertanyaan

⁴⁰ Chayani and Rachmadyanti, "Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd." JPGSD. Volume 08 Nomor 02 Tahun 2020, 302 - 312

yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari⁴¹. Tujuan dari penggunaan set ini adalah untuk mendorong siswa berpikir kritis, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menemukan jawaban atau solusi. Set kartu ini dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok, serta dalam diskusi atau aktivitas kuis interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan (Quiz Card), kartu wawasan (Insight Card) dan kartu tantangan (Challenge Card).

Kartu pertanyaan berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang dipelajari, serta pernyataan-pernyataan yang harus dinilai oleh peserta apakah benar atau salah selama permainan. Sedangkan kartu tantangan berisi berbagai tugas atau aktivitas yang berkaitan dengan materi pelajaran, seperti meminta peserta untuk menulis teks wawancara atau mencontohkan bagaimana melakukan wawancara dengan benar. Serta kartu wawasan yang memberikan informasi tambahan atau pengetahuan yang lebih dalam tentang topik wawancara.

Berikut adalah keuntungan dari *Set of Question Cards* dengan “Permainan *Jenga*” dalam pembelajaran wawancara.

a) Lebih Interaktif dan Menyenangkan:

Membuat proses belajar jadi lebih aktif dan seru. Peserta

⁴¹ N H Yms and H Hastuti, “Penggunaan Queston Card Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X 2 IPS Di SMA Pertiwi I Padang,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): 16722–28, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9025>.

tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga ikut terlibat dalam kegiatan menarik, seperti menarik balok Jenga dan menyelesaikan soal atau tantangan.

b) Meningkatkan Kerjasama dan Kompetisi Positif:

Mendorong kerjasama, ketika bermain dalam kelompok, di mana peserta saling membantu memahami materi dan menyelesaikan tantangan bersama. Serta Menumbuhkan semangat bersaing secara sehat, di mana setiap orang atau tim berusaha menjawab dan menyelesaikan tantangan wawancara dengan baik tanpa meruntuhkan menara *Jenga*, sehingga membuat belajar lebih bersemangat.

c) Belajar Melalui Permainan

Menciptakan suasana belajar yang santai dan tidak kaku, sehingga peserta bisa belajar tanpa merasa tertekan. Dan Mendorong pembelajaran yang alami, karena bermain bisa memancing rasa penasaran dan mengurangi stres, terutama pada topik wawancara yang sering dianggap serius.

d) Meningkatkan Daya Ingat

Menggabungkan teori dan praktik dari kartu pengetahuan dan tantangan membantu peserta lebih mudah mengingat materi. Setelah mempelajari teori, mereka langsung mempraktikkannya dalam tantangan, sehingga konsepnya lebih mudah dipahami. Serta membuat peserta lebih siap

mengaplikasikan pengetahuan di situasi nyata, karena mereka sudah terbiasa menghadapi tantangan yang mengasah kemampuan berpikir cepat dan refleksif⁴².

3) Ukuran Media *Jenga Game* dan *Set of Question Cards*

Ukuran Media *Jenga Game*:

Ukuran balok *Jenga* yang digunakan adalah 7.5 cm x 2.5 cm x 1.5 cm, sesuai dengan standar ukuran balok *Jenga*. Setiap sisi balok dapat didesain untuk menampilkan elemen visual, seperti angka.

Ukuran *Set Of Question Cards* yang digunakan:

Setiap kartu pertanyaan memiliki ukuran 6 x 9 cm. Kartu kartu ini dibuat dengan 3 kategori warna:

1. Kartu Warna Merah (*Challenge Card*)

Desain Visual: Kartu ini memiliki latar belakang merah dengan pola yang menarik, seperti garis-garis dan efek cahaya, yang membuatnya terlihat penuh tantangan. Ada angka besar di tengah kartu yang menunjukkan nomor kartu dalam permainan. Kata "**CHALLENGE**" ditulis tebal agar pemain tahu bahwa kartu ini berisi tantangan.

Isi Kartu: Berisi tugas atau tantangan yang harus dilakukan pemain saat mendapatkan kartu ini. Tantangannya

⁴² Abqariyyin, "Metode Pembelajaran Question Cards: Menyenangkan dan Efektif dalam Meningkatkan Penguasaan Materi", oktober 2023. <https://perpusteknik.com/metode-pembelajaran-question-cards/>

bisa berupa aktivitas seru atau tugas tertentu.

2. Kartu Warna Biru (*Quiz Card*)

Desain Visual: Kartu ini memiliki latar belakang biru dengan gambar ikon tablet dan tulisan yang terlihat ceria. Desain ini memberikan kesan bahwa kartu ini berhubungan dengan pengetahuan dan pembelajaran yang menyenangkan. Isi Kartu: Berisi pertanyaan, pernyataan, atau fakta tambahan tentang materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menguji dan menambah pemahaman pemain.

3. Kartu Warna Abu-Abu dengan Elemen Coklat (*Insight Card*)

Desain Visual: Kartu ini memiliki warna abu-abu dengan hiasan seperti kartu remi di latarnya, memberikan kesan bahwa kartu ini berisi wawasan atau pengetahuan tambahan. Di bagian tengah, ada angka besar di dalam bentuk segitiga yang membuat kartu ini terlihat unik.

Isi Kartu: Berisi informasi atau wawasan tambahan yang bisa membuat pemain lebih memahami suatu materi. Ada juga kalimat motivasi di bagian bawah yang mengingatkan bahwa setiap kartu membawa pengetahuan baru.

4) Prosedur permainan *Jenga Game* berbantuan *Set Question Card*

1) Bagian pertama (Mengatur permainan)⁴³.

⁴³ Associates, Poknobe. 2016. About Jenga, (online), <http://www.jenga.com/about.php>, diakses 15 oktober 2020).

1. **Atur menara balok terlebih dahulu,** Pertama, keluarkan semua balok *Jenga* dan letakkan di atas permukaan yang datar. Kemudian, susun balok-balok kayu dalam tumpukan tiga balok per baris hingga membentuk menara setinggi 18 balok. Di setiap "lantai," tiga balok yang sejajar harus diputar 90 derajat dari arah horizontal lantai sebelumnya.

2. **Luruskan dan tegakkan menara yang sudah dibangun,** Sebelum memulai permainan, pastikan bahwa struktur menara stabil. Lantai-lantai balok harus saling mengunci sehingga menara dapat berdiri tegak tanpa dukungan dari benda lain. Gunakan tangan atau objek lain yang keras dan memiliki permukaan datar untuk meratakan sisi-sisi menara. Dorong balok-balok yang menonjol ke dalam

3. **Kumpulkan para pemain di sekitar menara.** Pastikan ada minimal dua orang pemain. Minta setiap orang untuk duduk melingkar mengelilingi menara balok. Jika Anda hanya bermain melawan satu orang, masing-masing pemain harus duduk di sisi berlawanan dan saling berhadapan di depan menara.

4. **Siapkan set kartu pertanyaan yang telah dibuat.** Ini adalah variasi permainan *Jenga* yang bersifat opsional. Sebelum membangun menara, peneliti telah menyiapkan

kartu yang berisi pertanyaan, tantangan, atau perintah lainnya. Setelah itu, acak balok dan susun menara Jenga seperti biasa. Ketika seseorang menarik balok dari menara, mereka harus melaksanakan apa yang tertulis di kartu tersebut.

2) Bagian kedua (memainkan *Jenga*)

1. Tentukan Pemain Pertama: Pilih pemain pertama yang akan menarik balok dari menara.
2. Tarik Balok: Dengan hati-hati, tarik satu balok dari lantai mana pun (kecuali lantai teratas) dan tempatkan balok yang diambil di atas menara.
3. Membangun Kembali Menara: Pemain yang telah mengambil balok perlu meletakkan kembali balok tersebut di atas menara, sehingga membentuk lantai dengan susunan tiga balok per baris.
4. Lanjutkan Permainan: Mainkan permainan hingga menara runtuh. Pemain yang kalah adalah yang menyebabkan menara runtuh. Untuk memulai kembali, bangun kembali menara tersebut.

c. Bahasa Indonesia

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana

untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran sangat fundamental karena memberikan dasar keterampilan berbahasa yang esensial. Selain mengajarkan tata bahasa dan kosakata, pelajaran ini juga mengajak siswa untuk memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan berbagai jenis teks, baik lisan maupun tulisan. Hal ini tidak hanya membantu siswa berkomunikasi dengan efektif, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk mengevaluasi informasi⁴⁴.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan komunikasi siswa sejak dini dan mendukung kemampuan bekerja sama dalam kelompok melalui penggunaan bahasa. Keterampilan berbahasa, seperti berbicara dan menulis, menjadi fondasi bagi pengembangan kemampuan akademis dan sosial yang dibutuhkan siswa. Salah satu keterampilan inti yang diajarkan di kelas 4 MI adalah wawancara, yang meliputi kemampuan untuk bertanya dan menjawab dengan tepat. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa tidak hanya lebih mahir berkomunikasi secara individu, tetapi juga lebih mampu terlibat aktif dalam kerja sama kelompok, baik dalam

⁴⁴ Huteri Dea Agustina¹, Atmazaki²,” Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”, Volume 10 Nomor 2, Tahun 2021 Publikasi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, UNP Link : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>

bersikap, bertindak, maupun mencapai tujuan bersama⁴⁵.

Pembelajaran wawancara dalam Bahasa Indonesia adalah cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan berpikir kritis. Dengan mempelajari wawancara, siswa tidak hanya belajar tentang teknik komunikasi, tetapi juga bagaimana mengumpulkan dan menganalisis informasi dengan baik. Melalui proses wawancara, siswa dapat lebih siap untuk menghadapi situasi nyata di masyarakat dan meningkatkan kemampuan sosial mereka.

Dengan memadukan permainan *Jenga* yang menyenangkan dengan soal-soal yang fleksibel, diharapkan minat siswa untuk belajar dan berlatih akan meningkat. Ini diharapkan dapat membantu mereka memahami dan menguasai materi yang diajarkan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam situasi yang lebih praktis. Selain itu, suasana bermain yang menyenangkan dapat mengurangi tekanan saat belajar, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

⁴⁵ Wandini et al., "Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas V MI/SD Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 5, No. 2, 2021 DOI 10.35931/am.v5i2.526 file:///C:/Users/hp/Downloads/526-1556-1-PB%20(1).pdf

d. Materi Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari informasi tertentu. Pewawancara adalah orang yang mewawancarai (mengajukan pertanyaan). Narasumber adalah orang yang diwawancarai (menjawab pertanyaan). Untuk dapat mewawancarai dengan baik, kalian harus berlatih. Berikut ini hal-hal yang harus kalian perhatikan⁴⁶.

Langkah persiapan, (1) Buat janji bertemu dengan narasumber, (02) Siapkan daftar pertanyaan. (3) Siapkan alat tulis untuk mencatat atau alat perekam. (4) Siapkan kamera (jika ada). Kemudian Informasi- informasi yang Perlu Dicatat dalam kegiatan wawancara yakni berupa: (1) jawaban sesuai daftar pertanyaan; (2) identitas narasumber; dan (3) tanggal wawancara diadakan.

Dalam kegiatan wawancara juga sangat diperlukan pemahaman tentang sikap sedang melakukan wawancara yaitu: (1) Bersikap Sopan dan Menghormati Narasumber, Penting untuk menunjukkan rasa hormat kepada narasumber selama wawancara. Hal ini menciptakan suasana yang nyaman dan saling menghargai. (2) Menyapa dengan Sapaan yang Tepat, (3) Awali wawancara dengan sapaan yang sesuai, seperti "Bapak," "Ibu," atau "Kakak," tergantung pada siapa yang Anda wawancarai. Sapaan yang tepat

⁴⁶ Eva Y. Nukman C. Erni Setyowati, "Bahasa Indonesia SD Kelas IV Lihat Sekitar", juni 2021, hal 90-91

membantu menciptakan suasana yang akrab. Berbicara dengan Tenang: Selama wawancara, usahakan untuk berbicara dengan tenang dan tidak terburu-buru. Hal ini membuat narasumber lebih nyaman dalam menjawab pertanyaan.



Gambar 2.1

Buku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pedoman Guru Kelas 4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yang fokus pada pengembangan media pembelajaran. Model penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus digunakan untuk menguji kelayakan produk tersebut.⁴⁷

Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Dalam R&D, suatu masalah atau produk yang menjadi objek penelitian dapat berupa produk yang telah tersedia, kemudian dikembangkan dan dievaluasi kembali.

Adapun pengembangan Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dirancang secara terstruktur dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk mengatasi masalah terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Salah satu keuntungan menggunakan model ADDIE adalah adanya evaluasi di setiap tahap, sehingga dapat mengurangi

⁴⁷ Faizin Setya Yuwana, Titik Indarti, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran* (Malang: UMMPress, 2024), 1.

kesalahan atau kekurangan produk di tahap akhir⁴⁸.

Penelitian ini menggunakan Model ADDIE karena model ini lebih efektif dalam menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan media pembelajaran. Selain itu, model ini lebih sesuai digunakan karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran, bukan perangkat lunak, sehingga sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan dalam proses pengembangan produk.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam model pengembangan ini terdapat 5 langkah yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1

Diagram Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis.

Tahap ini merupakan langkah awal untuk merencanakan desain produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi

⁴⁸ Winarni, Endang Widi. 2018. Teori dan Praktik Penelitian Kualitatif Kuantitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D). Jakarta: Katalog dalam Terbitan (KDT).

analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis kinerja. Wawancara yang dilakukan bersifat tidak terstruktur, bertujuan untuk mengumpulkan informasi, mengidentifikasi masalah, dan memperoleh data yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini, terdapat tiga kegiatan utama: mengumpulkan data tentang materi yang dipilih, menyusun desain media pembelajaran, dan merancang instrumen yang berfungsi untuk menilai produk yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah proses pengembangan di mana produk dirancang dan disempurnakan. Pada tahap awal, rancangan produk dibuat, lalu dibahas dan dievaluasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan relevansinya. Setelah menerima masukan, produk melalui tahap validasi yang melibatkan penilaian mendalam dari ahli terkait. Berdasarkan hasil validasi ini, produk diperbaiki dan disesuaikan untuk memenuhi standar yang lebih tinggi, sehingga siap untuk digunakan dan mencapai efektivitas yang diinginkan.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, media yang sudah dibuat digunakan langsung dalam pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Penggunaan media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* ini bertujuan untuk menguji media tersebut secara

langsung di kelas, sekaligus mendapatkan gambaran tentang kelayakan dan respon siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk menentukan apakah produk yang telah dibuat memenuhi tujuan awal. Evaluasi meliputi pengujian terhadap pengembangan media, kelayakan, kepraktisan media yang telah dikembangkan melalui respon peserta didik⁴⁹.

Dalam proses pengembangan produk, model penelitian ADDIE dianggap lebih logis dan komprehensif. Mulyatiningsih menyatakan bahwa model ini dapat diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan produk untuk kegiatan pembelajaran, seperti model, strategi, metode, media, dan bahan ajar. Keunggulan model ADDIE terletak pada kemampuannya untuk memberikan kerangka kerja yang terstruktur, sehingga memungkinkan para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan terarah. Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki peran penting untuk memastikan bahwa proses pengembangan media berlangsung secara sistematis dan efektif, sehingga produk akhir dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik⁵⁰.

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Developmnet* (Bandung: Alfabeta, 2022), 38.

⁵⁰ Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan Model Pembelajaran" Yogyakarta <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang> Diakses pada 01 Juli 2023

C. Uji Coba Produk

Langkah yang dilakukan setelah produk selesai dirancang adalah pengujian produk. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang akan digunakan. Selain itu, pengujian juga berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dibuat telah memenuhi tujuan dan sasaran pembelajaran. Dalam pengembangan media *Jenga game* berbantuan *Set of Question Cards* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi wawancara, subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan dosen ahli media, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa, guru kelas IV, serta siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk adalah representasi dari proses evaluasi produk. Evaluasi ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk, sehingga perbaikan dapat dilakukan di kemudian hari. Desain uji coba yang dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli sebagai panduan untuk memastikan kevalidan produk yang dihasilkan. Setelah validasi, produk tersebut akan diuji coba kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respons mereka terhadap media permainan *jenga game* yang dikembangkan. Tujuan dari desain uji coba ini adalah untuk memastikan kelayakan penggunaan media *Jenga Game* yang telah dirancang.

1. Subjek uji coba

a) Ahli media

Dosen (Ahli Media) yang terlibat adalah Dr. Nino indrianto M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

b) Ahli materi

Dosen (Ahli Materi) yang terlibat adalah Dr. Hartono, M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

c) Ahli Bahasa

Dosen (Ahli Bahasa) yang terlibat adalah Shiddiq Ardianta, M.Pd. dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

d) Ahli Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini, ahli pembelajaran yang berperan adalah guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji, Jember. Yaitu Siti Ruqoyyah S.Pd

2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk, dengan harapan produk yang dihasilkan

menjadi valid dan praktis untuk digunakan.

A. Data kualitatif

Merupakan data yang menggambarkan kualitas dari suatu hal dan biasanya disampaikan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi. Data ini dapat mencakup opini, pengalaman, dan observasi yang memberikan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti⁵¹. Kualitas data ini penting untuk memahami konteks dan nuansa yang tidak dapat ditangkap oleh angka atau statistik.

Data kualitatif dalam penelitian ini mencakup data deskriptif mengenai pengembangan produk, yang diperoleh melalui wawancara dan observasi selama tahap analisis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam. Selain itu, tanggapan siswa, kritik, saran, serta masukan dari validator ahli materi, ahli media, guru kelas, dan pihak terkait lainnya digunakan sebagai referensi penting dalam menyempurnakan produk yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, analisis kuantitatif sangat penting karena data yang dikumpulkan membutuhkan perhitungan yang akurat. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah statistik deskriptif, yang menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik.

⁵¹ Eko Putro Widoyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18.

Data kuantitatif ini diperoleh dari kuisioner atau angket yang diberikan kepada siswa, serta penilaian dari para ahli mengenai kelayakan media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards*.

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan Data adalah salah satu metode yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi. Selain itu, instrumen ini juga mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian⁵². Berikut adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

a) Observasi

Secara umum, observasi adalah aktivitas mengamati objek secara langsung di lokasi penelitian dan mencatat gejala-gejala yang diteliti secara sistematis. Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung dengan tujuan untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dan mengetahui apakah ada peningkatan dalam hasil belajar ketika menggunakan media *Jenga Game*. Dengan melakukan observasi, peneliti dapat melihat secara nyata bagaimana proses pembelajaran terjadi, apa yang berjalan baik, dan bagian mana yang perlu diperbaiki, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas media *Jenga Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

⁵² Gatut Setiadi and Nurma Yuwita, "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang," *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2020): 200–217, <https://doi.org/10.51339/akademika.v2i2.207>.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan metode observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih rinci dan mendalam. Teknik observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai:

- 1) Perbedaan proses dan hasil kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi wawancara
- 2) Tingkat antusiasme peserta didik ketika media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* ini diperkenalkan oleh peneliti di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muftadi'in Adapun lokasi observasi adalah Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muftadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji, Jember.

b) Wawancara

Wawancara digunakan dalam proses pengumpulan data selama studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti serta untuk mendapatkan umpan balik dari responden. Wawancara dilakukan sebelum dan setelah tahap uji coba. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data awal penelitian, dan informasi yang diperoleh akan digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan penelitian dengan lebih mendetail. Dengan cara ini, peneliti dapat memastikan bahwa pendekatan yang diambil relevan dan

sesuai dengan kebutuhan serta harapan para responden, sehingga hasil penelitian dapat lebih tepat sasaran dan bermanfaat.

c) Angket

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan dan pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab⁵³. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada empat validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa serta validator ahli pembelajaran, dan juga kepada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in.

e) Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti serta penguat data observasi. Jenis dokumen yang dikumpulkan dapat mencakup dokumen kegiatan, atau hasil kegiatan praktik siswa, serta dokumen lain. Dokumentasi berfungsi sebagai pendukung dan penguat dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data adalah metode yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan, dengan tujuan untuk menganalisis dan mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dari

⁵³ Katharina Serlinda Ngadha, Marsianus Meka, And Efrida Ita, "Jurnal Citra Pendidikan (JCP) Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ttk Negeri Rutogeli Kecamatan Program Studi PG-PAUD , STKIP Citra Bakti Dalam Peraturan Ment," *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 2, No. 1 (2022): 130–43, [Http://Jurnalilmiahcitrabakti.Ac.Id/Jil/Index.Php/Jcp/Index%0avolume](http://Jurnalilmiahcitrabakti.Ac.Id/Jil/Index.Php/Jcp/Index%0avolume).

pengembangan⁵⁴. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data yang mencakup observasi di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Jember serta wawancara dengan pendidik dan siswa sebagai sumber informasi.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif deskriptif diperoleh melalui angket yang diisi oleh validator ahli dan siswa, yang berfungsi untuk menilai kelayakan pengembangan media *Jenga* berbantuan *Set of Question Cards*.

1) Analisis Data Angket Ahli

Analisis data melibatkan para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Angket tersebut berisi sejumlah indikator yang bertujuan untuk menilai kesesuaian isi dan cakupan yang dibutuhkan dalam analisis media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards*. Terdapat empat aspek yang digunakan peneliti untuk menganalisis kelayakan⁵⁵.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan proses penilaian yang

⁵⁴ Imade Rai Aditya dan Wayan Sujana, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD," *Jurnal Paedagogi Dan Pembelajaran*, 2021.

⁵⁵ Fitriya Amalia, "Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Dalam Operasi Hitung Perkalian Pada Peserta Didik Kelas IV Mi Miftahul Ulum Krian Pasuruan," 2023, [http://digilib.uinkhas.ac.id/31848/1/Tanti Arsy Asriana_T20191212.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/31848/1/Tanti%20Arsy%20Asriana_T20191212.pdf).

dilakukan oleh seorang ahli media, yang dalam hal ini diwakili oleh dosen media yang berkompeten. Penilaian ini difokuskan pada desain yang diterapkan dalam Media *Jenga game* berbantuan *Set Of Question Cards* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Aspek yang dinilai meliputi kesederhanaan, tampilan desain, kebermanfaatan, dan interaksi pembelajaran. Hasil dari validasi ini akan menentukan tingkat kevalidan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan melalui instrumen indikator angket penilaian.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah proses penilaian yang dilakukan oleh seorang ahli materi Bahasa Indonesia, yang dalam hal ini diwakili oleh dosen Bahasa Indonesia yang berkompeten. Penilaian ini berfokus pada materi wawancara yang ada dalam media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh seorang ahli di bidang kebahasaan, dalam hal ini diwakili oleh dosen atau praktisi yang memiliki kompetensi dalam bidang linguistik atau Bahasa Indonesia. Penilaian ini difokuskan pada aspek kebahasaan dalam media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards*, seperti: struktur kalimat,

kaidah ejaan, dan keterpaduan bahasa dalam setiap pertanyaan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mudah dipahami oleh peserta didik.

d. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli untuk pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses penilaian yang dilakukan oleh seorang praktisi, yaitu guru Bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in, Glagasan, Rowotamtu Jember⁵⁶. Hasil angket validasi ahli dianalisis menggunakan kategori skala Likert, sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kategori Penilaian Skor pada Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik, Sangat Setuju, Sangat Sesuai, Sangat Layak
2	4	Baik, Setuju, Sesuai, layak
3	3	Cukup, Ragu-ragu, Cukup Sesuai, Cukup Layak
4	2	Tidak Baik, Kurang Setuju, Kurang Sesuai, Kurang Layak
5	1	Sangat Tidak Baik, Sangat Tidak Setuju, Tidak Sesuai, Tidak Layak

Sumber: (Khudriyah, Malang, 2021).

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Likert, angket validasi dari para ahli dapat dihitung persentase rata-rata untuk setiap indikator aspek penilaian menggunakan rumus sebagai

⁵⁶ Yanti Rahmadhani Siregar and Rosmaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP," *Kode: Jurnal Bahasa* 11, no. 3 (2021): 44–55, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/28297>.

berikut⁵⁷:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas empiric

Tsh = Totalitas skor maximal

Setelah menghitung persentase pada setiap aspek, langkah berikutnya adalah menentukan keputusan terkait kualitas kelayakan produk *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards*.

Tabel 3.2
Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai

Presentasi penilaian	Kategori
81%- 100%	Sangat Layak
61%- 80 %	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%- 40%	Kurang Layak
0-21%	Tidak Layak

Sumber:(Khudriyah, Malang, 2021).

Data penilaian produk yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis data kuantitatif deskriptif, yang menghasilkan skor. Penyajian data diubah menjadi persentase, dan hasilnya digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan produk. Kriteria kelayakan untuk pengembangan media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* kemudian diterapkan untuk menyimpulkan data.

⁵⁷ Khudriyah, Metodologi Penelitian dan Statistik Pendidikan. (Malang: Madani, 2021).

d. Respon Peserta Didik

Angket pendapat siswa dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman, yang berfungsi untuk mengukur variabel seperti pengetahuan, sikap, dan tindakan responden. Skala ini hanya menyediakan dua opsi jawaban, yaitu "YA" atau "TIDAK", sehingga siswa dapat memberikan jawaban dengan lebih jelas⁵⁸.

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Skala Gutman

No	Skor	Keategori
1	1	Ya
2	0	Tidak

Sumber: (Punaji Setyosari, Jakarta,2010),

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Gutman, berikut adalah rumus untuk menghitung angket respons siswa⁵⁹:

$$P = \frac{\sum x}{X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = jumlah dalam bentuk presentase

$\sum x$ = jumlah skor total

X1 = jumlah skor maximal

⁵⁸ Punaji Setyosari, Metode penelitian pendidikan (Jakarta: kencana,2010), 98.

⁵⁹ Mandasari et al., "Efektivitas perkuliahan daring pada mata kuliah analisis kompleks selama pandemi Covid 19." Jurnal As-Salam 4.2 (2020): 269-283.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam studi ini menghasilkan sebuah produk berupa media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* materi wawancara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah tahap analisis. Tahap ini bertujuan untuk memahami masalah yang ada di sekolah atau lembaga pendidikan terkait proses pembelajaran. Selain itu, Tahap analisis berperan penting dalam menentukan hal-hal yang perlu disiapkan untuk pengembangan produk. Peneliti akan melakukan beberapa analisis, yaitu analisis kebutuhan untuk melihat apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran, analisis materi untuk memastikan materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, analisis kinerja untuk mengevaluasi cara belajar siswa, dan analisis tujuan pembelajaran untuk memastikan produk yang dibuat mendukung pencapaian tujuan tersebut. Tahap ini menjadi dasar penting sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan adalah proses mengumpulkan data mengenai ketersediaan media pembelajaran, strategi pengajaran yang digunakan guru di kelas, metode belajar siswa, serta tantangan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung di kelas serta wawancara dengan guru di MI Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan waka kurikulum serta wali kelas IV yang dilakukan pada 9 Oktober 2024 dengan metode semi-terstruktur, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih belum maksimal. Guru hanya menggunakan media untuk beberapa materi tertentu. Dalam wawancara, waka kurikulum menjelaskan :

"....Kalau soal media pembelajaran, sebenarnya masih banyak yang belum dimanfaatkan secara maksimal di kelas. Memang ada guru yang sudah coba pakai, tapi kebanyakan masih yang sederhana dan belum maksimal penerapannya. Salah satu kendalanya, banyak yang belum terbiasa atau merasa kesulitan pakai proyektor, jadi akhirnya jarang digunakan. Ditambah lagi, fasilitas di sekolah juga masih terbatas, jadi belum bisa benar-benar mendukung penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif⁶⁰...."

Hal ini sejalan dengan pernyataan wali kelas IV yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas

⁶⁰ Wawancara, Hurin'in, S. Pd. I. (Waka Kurikulum) 13 Januari 2025

pada materi tertentu. Guru telah mencoba menggunakan beberapa media, seperti jurnal membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia atau praktik mengenal uang, namun penggunaan teknologi seperti proyektor masih jarang dilakukan karena kendala dalam pengoperasiannya. Sebagai alternatif, guru lebih sering memanfaatkan TV di kelas ⁶¹. Pernyataan ini memperkuat hasil wawancara dengan waka kurikulum, yang juga mengungkapkan bahwa banyak guru masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran dan bahwa keterbatasan fasilitas turut menjadi hambatan dalam penerapan media yang lebih variatif dan interaktif di kelas.

Hal ini juga dikonfirmasi oleh siswa, yang menyatakan bahwa mereka jarang melihat proyektor digunakan dalam pembelajaran. Selain wawancara dengan guru, wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran jika dikaitkan dengan permainan. Salah satu siswa menyampaikan:

"....Kalau belajarnya pakai permainan, lebih seru, Jadi enggak bosan, terus semua teman-teman juga bisa ikut main. Kalau cuma baca atau nulis di buku terus, kadang jadi ngantuk...."⁶².

Dari wawancara ini, ditemukan beberapa permasalahan utama terkait penggunaan media pembelajaran, yaitu: Penggunaan media yang masih terbatas, Kurangnya pemanfaatan media interaktif,

⁶¹ Wawancara, Siti Ruqoyyah, S. Pd. (Guru KELAS IV) 13 Januari 2025

⁶² Wawancara Kiki dan Diva, (Siswa Kelas IV), 13 Januari 2025

Media yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti jurnal membaca dan praktik langsung, tanpa banyak melibatkan unsur permainan atau interaksi yang menarik bagi siswa. Kendala dalam penggunaan teknologi Guru dan siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan proyektor, Keterbatasan fasilitas dan Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih Interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Salah satu solusinya adalah pengembangan media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards*, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran tanpa harus bergantung pada teknologi yang sulit dioperasikan. Dengan menggunakan metode permainan, siswa dapat lebih aktif dalam memahami materi secara menyenangkan dan efektif, serta seluruh siswa dapat turut serta dalam proses belajar secara lebih menyenangkan.

Media ini dirancang untuk membuat siswa lebih aktif dan responsif selama proses pembelajaran. Metode permainan seperti *Jenga Game* sangat cocok digunakan untuk siswa kelas IV karena pada usia tersebut, siswa cenderung lebih mudah tertarik pada kegiatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang berbeda, tetapi juga lebih terlibat, sehingga pembelajaran menjadi lebih

menarik dan mudah dipahami. Hal ini diharapkan mampu mengatasi rasa bosan dan meningkatkan minat belajar mereka terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Analisis Materi

Analisis Materi adalah proses mengumpulkan informasi terkait topik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam analisis materi ini, guru kelas IV menyarankan agar penelitian difokuskan pada materi wawancara.:

"....Begini mbak, kalau menurut saya, coba gunakan materi wawancara dalam pengembangan media samean, karena masih ada beberapa siswa yang masih kesulitan dan bingung tentang materi ini. kebetulan juga saya masih belum menggunakan media pada materi itu mbak.....⁶³, "

Saat peneliti mengusulkan pengembangan media berbasis permainan, guru memberikan respon positif dan mendukung penuh ide tersebut:

"....Sangat boleh,, kalau ada media permainan untuk materi ini, sepertinya menarik mbak, anak anak juga cenderung suka bermain soalnya, Saya sendiri belum pernah menerapkan media seperti itu di kelas IV...."

Berdasarkan saran dari guru dan kondisi pembelajaran di kelas, penelitian ini bertujuan untuk menemukan konsep yang tepat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan siswa bisa lebih aktif, tertarik, dan lebih mudah memahami materi wawancara dalam pembelajaran.

⁶³ Wawancara Siti Ruqoyyah, S.Pd., (Guru Kelas IV) 09 Oktober 2024

Materi wawancara untuk kelas IV, berdasarkan Kurikulum Merdeka yang tercantum dalam Surat Keputusan BSKAP Nomor 32 Tahun 2024, termasuk dalam Fase B (untuk kelas III-IV) dengan fokus pada elemen berbicara dan mempresentasikan⁶⁴. Berikut adalah Capaian Pembelajaran untuk materi wawancara di Fase B kelas IV, yang mencakup keterampilan berbicara dan mendengarkan dalam proses wawancara, sesuai dengan ketentuan dalam SK BSKAP tersebut.

Tabel 4.1
Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Elemen Wawancara

Elemen	Capaian Pembelajaran
Komunikasi (wawancara)/ berbicara dan mempresentasikan	Pada akhir fase B, peserta didik dapat menjelaskan pengertian, tujuan, dan manfaat wawancara. Mereka dapat menyusun daftar pertanyaan wawancara yang relevan dan terstruktur dengan baik. Peserta didik dapat melakukan wawancara dengan menggunakan bahasa yang santun dan jelas, serta bertanya sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah disusun. Selain itu, mereka dapat mencatat informasi penting yang diperoleh dari hasil wawancara, baik secara lisan maupun tulisan, dan menyusun serta menyampaikan laporan hasil wawancara dalam bentuk tulisan sederhana dan presentasi lisan dengan bahasa yang baik dan benar.

Sumber: Kemendikbudristek, *Nomor 032/H/KR/2024*, 2024

⁶⁴ Kemendikbudristek, *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024*, 2024.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dalam pembelajaran mencakup analisis metode, media, dan strategi yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum, ditemukan beberapa tantangan dalam penerapan pembelajaran, terutama dalam hal pemanfaatan media serta strategi yang lebih menarik dan interaktif. Pembelajaran di kelas IV masih didominasi oleh metode yang berpusat pada guru, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif⁶⁵. Begitupula dengan hasil wawancara bersama guru kelas IV menyampaikan bahwa: Penggunaan media dalam pembelajaran juga masih terbatas, hanya diterapkan pada beberapa materi tertentu, seperti jurnal membaca untuk Bahasa Indonesia dan uang mainan dalam materi pengenalan uang. Sementara itu, media berbasis teknologi seperti proyektor jarang digunakan karena keterbatasan fasilitas dan kurangnya keterampilan dalam pengoperasiannya. Sebagai gantinya, guru lebih sering memanfaatkan TV di kelas untuk menampilkan materi pembelajaran⁶⁶. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum menyampaikan bahwa Kurikulum Merdeka telah diterapkan di semua kelas mulai dari kelas 1 sampai kelas 6, dan penggunaan media pembelajaran sudah mulai

⁶⁵ Observasi Di MI Hidayatul Muftadi'in Rowortamtu 14 Oktober 2024

⁶⁶ Wawancara Siti Ruqoyyah S.Pd, (Guru Kelas IV) 13 Januari 2025

diterapkan oleh para guru, meskipun belum sepenuhnya merata di semua mata pelajaran. Hurin'in, S. Pd. I mengungkapkan:

"...Sebagian besar guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran, hanya saja pemilihannya masih disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan. Biasanya, mereka lebih memilih media yang mudah dibuat atau yang sudah tersedia di sekolah. Kalau ingin tahu lebih detail, bisa langsung tanyakan ke guru kelas masing-masing..."⁶⁷

Selain itu, strategi pembelajaran yang diterapkan masih cenderung konvensional, lebih banyak berupa diskusi dan latihan soal tanpa banyak aktivitas yang mendorong interaksi siswa. Padahal, siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dikaitkan dengan permainan, karena membuat mereka lebih aktif dan seluruh siswa dapat berpartisipasi.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, modul ajar disusun secara sistematis agar materi pembelajaran lebih terstruktur dan mudah dipahami. Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam proses perancangan dan desain adalah sebagai berikut:

a) Menyusun Modul Ajar

Pada tahap ini, peneliti merancang modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan focus pada materi wawancara. Pada penyusunannya peneliti juga

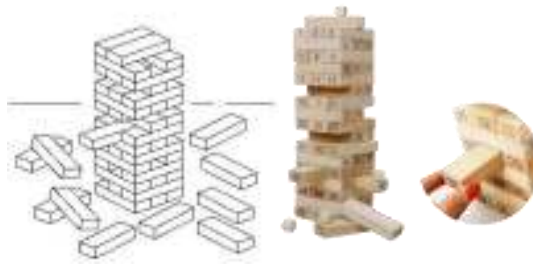
⁶⁷ Wawancara Hurin'in, S. Pd. I. (Waka Kurikulum) 13 Januari 2025

dibantu oleh guru kelas/guru bahasa indonesia agar modul yang dibuat sesuai dengan ketentuan yang biasa digunakan oleh guru.

b) Menyesuaikan Materi Dengan Media

Berdasarkan Hasil Diskusi bersama guru kelas mengenai materi, dan kebutuhan peserta didik, ditemukan bahwa peserta didik memerlukan pemahaman yang mendalam dan terstruktur mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Pengembangan media *Jenga Game* yang dilengkapi dengan *Set Of Question Cards* dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Media ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan *Jenga Game*, peserta didik diajak untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran secara praktis. Materi yang disajikan dalam *Set Of Question Cards* disusun dengan mengacu pada buku siswa sebagai referensi utama, sehingga tetap sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Adapun Desain Media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* sebagai berikut:



Gambar 4.1
Desain *Jenga Balok*



Gambar 4.2
Desain *Set Of Question Cards*

3. Pengembangan (Development)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan model ADDIE adalah Pengembangan (*Development*). Di tahap ini, desain yang sudah direncanakan akan diwujudkan menjadi produk yang siap digunakan. Media *Jenga Game* dengan *Set Of Question Cards* akan diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli yang memberikan validasi pada produk tersebut. Proses validasi ini melibatkan beberapa validator ahli, yaitu ahli materi Dr. Hartono, M.Pd, ahli media Dr. Nino Indrianto, M.Pd, ahli bahasa Shiddiq Ardianta, M.Pd, serta Siti Ruqoyyah, S.Pd, yang merupakan guru Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.

a. Pembuatan media *Jenga Game* dan *Set Of Question Cards*

Adapun alat- alat yang dibutuhkan untuk membuat Media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* ialah sebagai berikut:

- | | |
|--------------------|---------------|
| 1) Kayu | 5) Amplas |
| 2) Cat | 6) Box/Kardus |
| 3) Penggaris | 7) Stiker |
| 4) Spidol permanen | 8) Gunting |

Sementara Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media sebagai berikut:

- 1) Potong balok kayu dengan ukuran yang sama, yakni 7,5 cm x 2,5 cm x 1,5 cm. buatlah sebanyak 54 balok kayu⁶⁸. Kemudian ratakan/ haluskan balok kayu dengan amplas hingga setiap sisi tidak kasar



Gambar 4.3
Balok kayu yang telah dipotong dan diampelas

⁶⁸ ruly Darmawan Pinasthika 1 , Deddy Wahjudi, “Permainan *Jenga* (Digital Dan Analog) Pada Anak Usia Prasekolah,” n.d., 202–8.

- 2) Jika Sudah, Warnai balok kayu sesuai dengan warna yang diinginkan agar terlihat lebih menarik.



Gambar 4.4
Balok kayu yang sudah diwarnai/di cat

- 3) Kemudian Beri angka pada *Jenga* Balok agar dapat dikolaborasikan dengan *Set Of Question Cards* yang telah disediakan



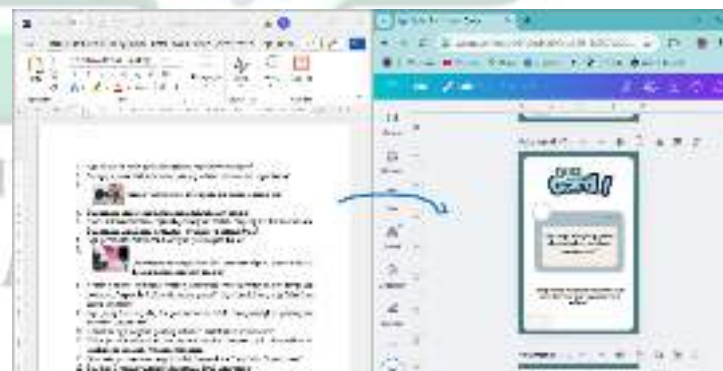
Gambar 4.5
Setiap balok kayu diberi angka

- 4) Untuk *Set Of Question Cards* di desain dengan menggunakan aplikasi canva, dengan menggunakan warna dan elemen yang sesuai



Gambar 4.6
Kartu didesain di aplikasi canva

- 5) Kemudian Salin soal yang sudah disiapkan sebelumnya ke dalam template yang telah dibuat



Gambar 4.7
Soal di salin ke template yang dibuat

- 6) Sesuaikan pertanyaan dengan jenis kartu

- 7) Kartu dicetak menggunakan kertas *Art Carton Glossy* ukuran 6 x 9 cm



Gambar 4.8
Kartu dicetak menggunakan kertas *art carton glossy*

- 8) Untuk kemasan pada media siapkan box/kardus berukuran 7.5 x 7.5 x 33 cm.
- 9) Cetak desain kemasan untuk box dengan menggunakan kertas stiker



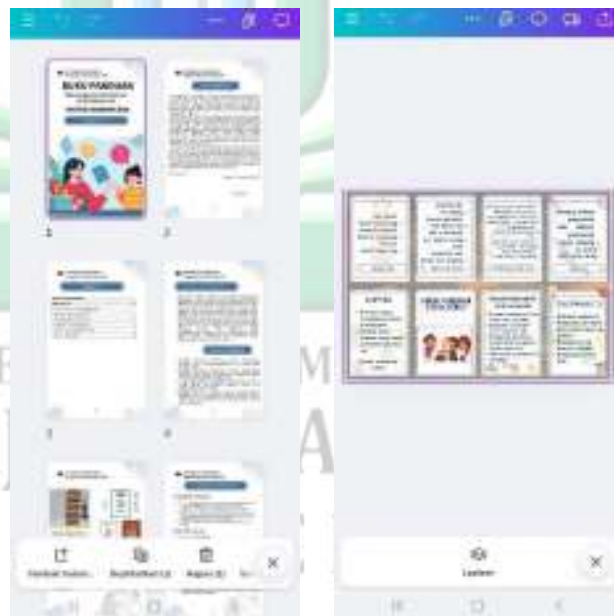
Gambar 4.9
Stiker kemasan

- 10) Lalu pasang stiker ke box/kardus yang ada.



Gambar 4.10
Menempelkan stiker kemasan

11) Membuat desain buku panduan guru dan siswa



Gambar 4.11
Desain buku panduan guru dan siswa

12) Cetak buku panduan



Gambar 4.12
Buku panduan guru dan siswa

b. Hasil Pengisian Angket Penilaian Oleh Validasi Ahli

Validasi Produk pada penelitian ini melibatkan 4 validator ahli, yaitu Ahli materi Dr. Hartono, M.Pd, Ahli media, Dr. Nino Indrianto, M.Pd, Ahli bahasa, Shiddiq Ardianta, M.Pd., serta Siti Ruqoyyah, S.Pd, yang merupakan guru Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.

Media Pembelajaran *Jenga Games* Berbantuan *Set Of Question Cards* Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

1) Validasi Ahli Media

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas IV				✓		4	5	80%
2	Tata letak elemen dalam media (<i>Jenga</i> dan kartu pertanyaan) teratur dan rapi.				✓		4	5	80%
3	Pemilihan warna, ilustrasi, dan font mendukung daya tarik visual siswa.				✓		4	5	80%
4	Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas IV.					✓	5	5	100%
5	Ketepatan pemilihan bahan					✓	5	5	100%
6	Desain media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.					✓	5	5	100%
7	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.					✓	5	5	100%
8	Kreativitas media <i>jenga game</i> berbantuan <i>set of question card</i>				✓		4	5	80%
9	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.					✓	5	5	100%
10	Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.					✓	5	5	100%
	Jumlah						46	50	
	Presentase						92%		

Sumber: Diolah Dari Data Validasi Ahli Media

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas Empiric

Tsh = Totalitas Skor Maximal

Pada tanggal 31 Desember 2024, validasi media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* dilakukan oleh Dr. Nino Indrianto, M.Pd., menggunakan sepuluh indikator dengan skor maksimal 100. Berdasarkan perhitungan persentase, media ini memperoleh nilai sebesar 92%, yang masuk dalam kategori sangat valid/sangat layak untuk digunakan.

Validator media memberikan beberapa saran perbaikan pada media, yaitu: menambahkan identitas media, menyediakan panduan penggunaan permainan, menyertakan pegangan guru yang jelas dengan format meliputi sampul, daftar isi, kata pengantar, tujuan, materi, soal dan kunci jawaban. Selain itu, disarankan untuk meningkatkan konsistensi ilustrasi, memodifikasi balok *Jenga* jika memungkinkan, serta menggunakan kemasan media yang lebih sesuai.

Tabel 4.3
Hasil Revisi Produk

No	Komentar/ Saran Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kartu materi diberi warna berbeda untuk dijelaskan/dipelajari sebelum permainan		
\ 2	Identitas media belum ada	Tidak ada identitas media	
3	Perlu Buku Petunjuk Permainan untuk siswa	Tidak ada buku petunjuk permainan	

4	Perlu Pegangan Guru = Sampul, Daftar isi, kata pengantar, tujuan, materi, soal dan kunci jawaban	 Sudah ada namun belum lengkap	 Sudah lengkap
5	Ilustrasi belum konsisten		
6	Jika bisa modifikasi balok jenga		

7	Perlu kemasan yang sesuai	Tidak ada kemasan	
---	---------------------------	-------------------	---

Sumber: Diolah Dari Data Validasi Ahli Media

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas IV.					✓	5	5	100%
2	Materi relevan dengan tema wawancara dan tingkat perkembangan siswa kelas IV					✓	5	5	100%
3	Pertanyaan pada <i>Set Of Quetion Card</i> sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.				✓		4	5	80%
4	Media membantu siswa menguasai keterampilan dasar wawancara.					✓	5	5	100%
5	Kesesuaian soal dan game dengan materi					✓	5	5	100%
6	Pertanyaan membantu siswa memahami dan mempraktikkan wawancara				✓		4	5	80%
7	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.				✓		4	5	80%

8	Bahasa dalam media jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.				✓	5	5	100%
9	Penyajian media membantu siswa memahami langkah-langkah wawancara secara runtut.			✓		4	5	80%
10	Tata letak dan desain question card menarik serta mendukung pembelajaran.			✓		4	5	80%
Jumlah						45	50	
Presentase						90%		

Sumber: Diolah Dari Data Validasi Ahli Materi

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

V= validitas

Tse = Totalitas empiric

Tsh = Totalitas skor maximal

Pada tanggal 31 Desember 2024, Validasi Media Pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Quetion Cards* dilakukan oleh Dr. Hartono, M.Pd., Validasi ini menggunakan sepuluh indikator penilaian, dengan skor maksimal 100. Berdasarkan hasil perhitungan persentase, Smart Box mendapatkan skor 90%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran ini sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Ahli Bahasa

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa.					✓	5	5	100%
2	Penggunaan bahasa indonesia yang jelas					✓	5	5	100%
3	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan				✓		4	5	80%
4	Kejelasan petunjuk kegunaan					✓	5	5	100%
5	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	5	5	100%
6	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif				✓		4	5	80%
7	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.				✓		4	5	80%
8	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD					✓	5	5	100%
9	Kartu pertanyaan menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.					✓	5	5	100%
10	Kalimat dalam kartu pertanyaan sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.				✓		4	5	80%
Jumlah							46	50	
Presentase							92%		

Sumber: Diolah Dari Data Validasi Ahli Bahasa

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan:

V= validitas

Tse = Totalitas empiric

Tsh = Totalitas skor maximal

Pada tanggal 23 Januari 2024, validasi bahasa untuk media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* dilakukan oleh Shiddiq Ardianta, M.Pd., menggunakan sepuluh indikator dengan skor maksimal 100. Berdasarkan perhitungan persentase, media ini memperoleh nilai sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan.

Validator ahli bahasa memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu: menambahkan indentasi atau spasi 1 tab pada setiap paragraf, memiringkan istilah asing, dan memperbaiki kesalahan ketik (*typo*).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

4) Ahli Pembelajaran

Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1	Isi Media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Qution Card</i> sesuai dengan materi wawancara					✓	5	5	100%
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	5	5	100%
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Qution Card</i> sudah jelas					✓	5	5	100%
4	Desain Media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Qution Card</i> kartu materi, kartu pertanyaan, kartu tantangan dan buku panduan menarik					✓	5	5	100%
5	Ukuran dan bentuk media sesuai dengan kebutuhan siswa					✓	5	5	100%
6	Pertanyaan membantu siswa memahami dan mempraktikkan wawancara.					✓	5	5	100%
7	Variasi pertanyaan pada kartu mendukung pembelajaran aktif.					✓	5	5	100%
8	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran					✓	5	5	100%
9	Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.					✓	5	5	100%
10	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat..					✓	5	5	100%
Jumlah							50	50	
Presentase							100%		

Sumber: Diolah Dari Data Validasi Ahli Pembelajaran

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas empiric

Tsh = Totalitas skor maximal

Hasil validasi materi pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Card* dilakukan Pada 5 Februari 2024 oleh Siti Ruqoyyah S.Pd., dengan menggunakan sepuluh indikator dengan total skor maksimal 100. Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 100%, sehingga dikategorikan sebagai sangat valid dan layak digunakan.

Validator ahli pembelajaran juga memberikan beberapa masukan, salah satunya adalah penggunaan daftar hadir siswa untuk memantau keterlibatan siswa dalam pembelajaran atau saat bermain.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah implementasi atau penerapan produk media pembelajaran *Jenga Game* Berbantuan *Set Of Question Cards*. Produk media *Jenga Game* Berbantuan *Set Of Question Cards*, yang telah dinyatakan valid oleh empat validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi media ini dilakukan pada hari Rabu, 5 Februari 2025, di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in , yang berlokasi di Glagasan, Rowotamtu, Rambipuji, Jember.

Pada tahap awal implementasi , peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi wawancara kepada siswa. Penjelasan ini disampaikan melalui video pembelajaran yang bisa diakses dengan memindai barcode yang terdapat pada kemasan media. Setelah siswa memahami materi wawancara, peneliti menunjukkan cara bermain *Jenga Game* Berbantuan *Set Of Question Cards*. Dalam permainan ini, peneliti menjelaskan bahwa siswa tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga belajar. Melalui permainan ini, mereka dapat mengingat dan memperkuat pemahaman tentang wawancara dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan begitu, diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi wawancara.

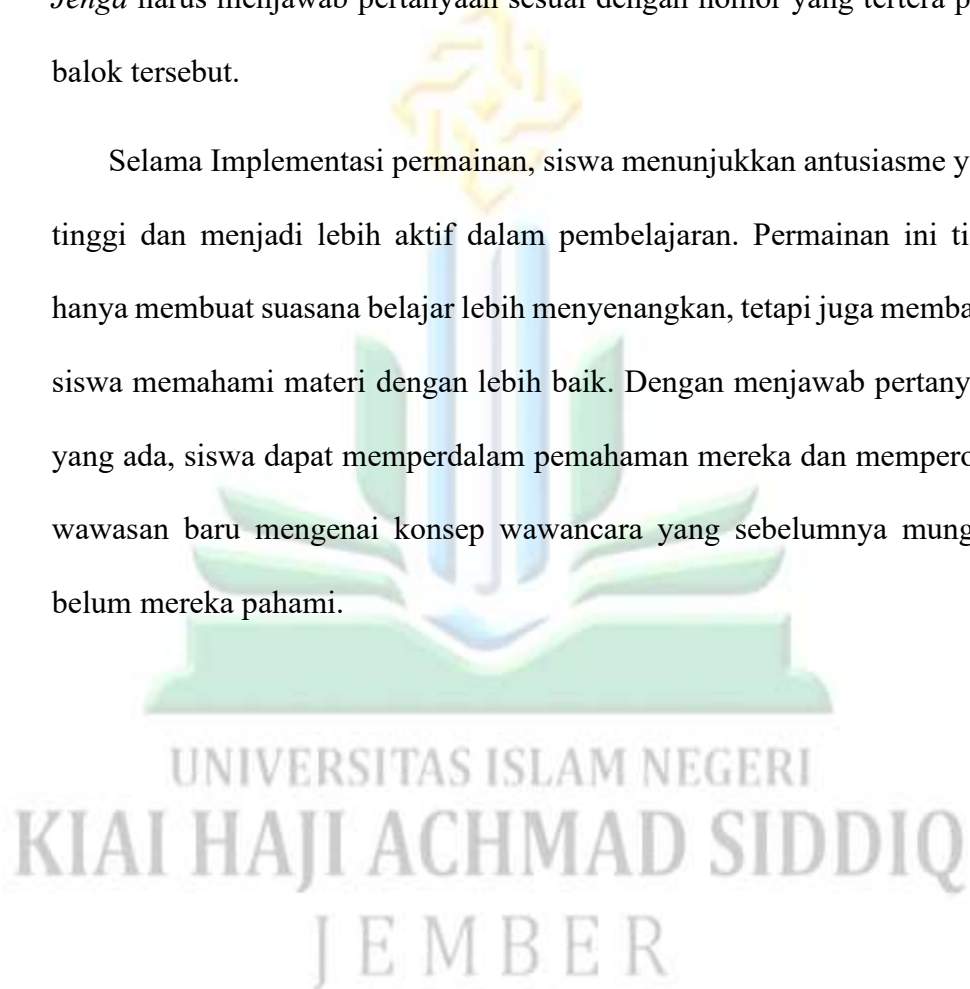


Gambar 4.13

Penyampaian Materi Dan Pengenalan Media

Setelah siswa memahami materi tentang wawancara, peneliti membagi mereka ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok akan belajar sambil bermain dengan menggunakan media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards*. Dalam permainan ini, setiap siswa yang mengambil balok *Jenga* harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada balok tersebut.

Selama Implementasi permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Permainan ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan menjawab pertanyaan yang ada, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka dan memperoleh wawasan baru mengenai konsep wawancara yang sebelumnya mungkin belum mereka pahami.





Gambar 4.14
Kegiatan Implementasi Media

Saat peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara bergantian mengaplikasikan media, Siswa tampak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan, meskipun ada beberapa yang belum memanfaatkan media secara optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa siswa yang masih kurang lancar dalam membaca, sehingga merasa ragu atau malu saat membacakan soal dari kartu pertanyaan.

Setelah Uji coba selesai, siswa mengisi angket untuk menilai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* yang dikembangkan. Data dari angket ini akan membantu peneliti dalam mengevaluasi kelayakan media *Jenga Game*

berbantuan *Set of Question Cards* serta menentukan apakah media tersebut sudah siap digunaknakan atau masih memerlukan perbaikan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir dalam pengembangan produk oleh peneliti adalah tahap evaluasi. Data yang dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh siswa digunakan untuk menilai kelayakan produk. Peneliti menyusun sepuluh pernyataan dengan pilihan jawaban "ya" atau "tidak" sebagai instrumen penilaian. Proses pengisian angket dimulai pada 5 Februari 2025. Adapun hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:



Tabel 4.7
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Jawaban		Jumlah maksimal	Presentase
		Ya	Tidak		
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sudah jelas	23	0	23	100%
2	Dengan adanya media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan	23	0	23	100%
3	Desain media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sangat menarik	23	0	23	100%
4	Dengan adanya media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> saya terbantu dalam memahami materi	23	0	23	100%
5	Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini	23	0	23	100%
6	Warna pada media jenga game berbantuan set question card menarik	21	2	23	91%
7	Terdapat Cara Penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sudah jelas	18	5	23	78%
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	22	1	23	96%
9	Media ini awet dan tidak mudah rusak.	18	5	23	78%
Jumlah		194	13	207	93,7%

Sumber: Diolah Dsari Data Angket Respon Pesera Didik

Berdasarkan data dari Angket Respon Peserta Didik terhadap penggunaan media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadi'in Glagasan, Rowotamtu, Rambipuji, Jember, yang tercantum dalam Tabel 4.7, persentase kelayakan media tersebut dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah Dalam Bentuk Presentase

$\sum x$ = Jumlah Skor Total

X1 = Jumlah Skor Maximal

$$P = \frac{194}{207} \times 100\%$$

$$P = 93,7\%$$

Hasil perhitungan kelayakan media berdasarkan angket respon peserta didik terhadap penggunaan *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadi'in Glagasan, Rowotamtu, Rambipuji, Jember, menunjukkan skor sebesar 93,7%. Skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid/Sangat Layak".

B. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Media

Dalam pengembangan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards*, data dianalisis melalui beberapa tahapan untuk memastikan kualitas media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama. Tahap pertama, yaitu analisis, mencakup analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis kinerja, yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil analisis menunjukkan adanya beberapa kendala dalam pembelajaran di kelas IV, antara lain: Penggunaan media yang masih terbatas, Kurangnya pemanfaatan media interaktif, Media yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti jurnal membaca dan praktik langsung, tanpa banyak melibatkan unsur permainan atau interaksi yang menarik bagi siswa. Kendala dalam penggunaan teknologi Guru dan siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan proyektor, Keterbatasan fasilitas dan Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* dipilih sebagai solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada. Media ini dirancang untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan siswa, dan variasi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Tahap berikutnya adalah tahap desain, yang mencakup proses penentuan materi, tujuan, dan strategi pembelajaran, pembuatan modul ajar serta perancangan media yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pada tahap ini, tujuan pembelajaran yang ditetapkan meliputi: 1) Melalui kegiatan membaca materi wawancara, peserta

didik dapat menjelaskan arti wawancara dengan tepat. 2) Melalui kegiatan memahami materi wawancara, peserta didik dapat menyebutkan langkah-langkah persiapan wawancara dengan urut. 3) Melalui kegiatan memahami wawancara, peserta didik dapat menerapkan bahasa tubuh saat wawancara dengan baik. (4) Melalui kegiatan menyusun serta menyampaikan laporan hasil wawancara dalam bentuk tulisan sederhana dan presentasi lisan dengan bahasa yang baik dan benar. Dengan adanya media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* serta strategi yang tepat dalam perancangan media, diharapkan siswa dapat memahami konsep wawancara dengan lebih baik dan menerapkannya secara efektif dalam praktik.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, yang mencakup proses pembuatan media serta validasi oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Hasil dari tahap ini menghasilkan komponen fisik berupa *Jenga Game* dan *Set of Question Cards*. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Komentar dan saran dari para ahli kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi guna menyempurnakan *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Analisis data pada tahap implementasi ialah melalui Hasil Angket Respon Peserta Didik untuk mengetahui kemenarikan media dalam

pembelajaran. dan Tahap akhir yaitu Evaluasi, yang merupakan refleksi dari seluruh proses pengembangan *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards*, dengan tujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dan siap digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kelayakan Media Oleh Validator Ahli

Analisis kelayakan didasarkan pada data hasil validasi dari para ahli. Dalam penelitian ini, terdapat 4 validator yang meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari 4 validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Validasi 4 Ahli

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1	Ahli Media	92%	Sangat valid
2	Ahli Materi	90%	Sangat valid
3	Ahli Bahasa	92%	Sangat valid
4	Ahli Pembelajaran	100%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		93.5 %	Sangat valid

Sumber: Diolah Dari Data Hasil Validasi

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.8, validasi dari validator media menunjukkan skor **92%**, yang termasuk dalam kriteria **“Sangat Layak”**. Sementara itu, validasi dari validator materi memperoleh skor **90%**, yang juga masuk dalam kategori **“Sangat Layak”**, dan validasi dari validator ahli pembelajaran mencapai **100%**, yang dikategorikan sebagai **“Sangat Layak”**. Setelah dilakukan analisis, diperoleh rata-rata hasil validasi dari keempat validator sebesar

93,5%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* ini “**Sangat Layak**” dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi wawancara. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji coba lapangan setelah melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari validator sebagai dasar pengembangan lebih lanjut agar media ini semakin optimal untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3. Analisis Data Kepraktisan Dari Respon Peserta Didik

Analisis data kepraktisan ini diperoleh melalui angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards*. Rata-rata hasil respon peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Data Kepraktisan

Data	Skor	Kategori respon siswa
Ketertarikan siswa	93,7%	Sangat menarik

Sumber: Diolah Dari Data Angket Respon Peserta Didik

$$P = \frac{\sum x}{X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = jumlah dalam bentuk presentase

$\sum x$ = jumlah skor total

X1 = jumlah skor maksimal

$$P = \frac{194}{207} \times 100\%$$

$$P = 93,7\%$$

Total skor yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 194, dengan skor maksimum sebesar 207. Dengan demikian, persentase yang diperoleh mencapai 93,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap angket berada dalam kategori sangat menarik. Selain dari hasil angket, respons siswa juga dapat diamati secara langsung selama uji coba produk. Saat menggunakan media pembelajaran *Jenga Game* yang dilengkapi dengan *Set of Question Cards*, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempraktikkannya. Mereka terlihat senang saat dengan hati-hati mengambil balok Jenga dan bersemangat membaca soal pada kartu. Antusiasme mereka semakin meningkat ketika mendapatkan kartu tantangan (*challenge card*), menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran.

C. Revisi Produk

Setelah melalui tahap validasi, langkah berikutnya adalah merevisi produk. Perubahan pada media pembelajaran *Jenga Game* yang dilengkapi dengan *Set of Question Cards* dapat dilihat pada gambar berikut:

Sebelum Revisi:

Gambar 4.15
Tampilan Media Sebelum Revisi

Setelah Revisi:

Gambar 4.15
Tampilans Media Sesudah Revisi

Revisi produk media pembelajaran *Jenga Game* dengan *Set of Question Cards* telah dilakukan berdasarkan masukan dari keempat validator. Setiap saran yang diberikan dipertimbangkan agar produk ini bisa lebih baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Selain itu, revisi juga menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan

dari perubahan ini adalah agar media pembelajaran ini bisa lebih membantu siswa dalam memahami materi, membuat mereka lebih tertarik, dan aktif dalam proses belajar. Dengan begitu, diharapkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

1. Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan media yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang dikembangkan adalah *Jenga Game* Berbantuan *Set of Question Cards*, yaitu permainan edukatif berbasis balok kayu yang dipadukan dengan kartu pertanyaan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep wawancara. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam merangkai pertanyaan serta melatih keterampilan berbicara mereka dalam situasi komunikasi formal dan nonformal. Dengan sifatnya yang interaktif, media ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu siswa membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Della Putri Fransisca menjelaskan bahwa media permainan *Jenga* merupakan sebuah permainan yang terdiri dari balok-balok kayu yang disusun membentuk menara. Dalam permainan ini, setiap pemain harus mengambil satu balok secara bergantian dan

meletakkannya di bagian atas menara tanpa menyebabkan struktur tersebut terjatuh⁶⁹.

Media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dalam proses penelitian dan pengembangannya, *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* telah melalui seluruh tahapan ADDIE secara menyeluruh. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan materi wawancara ke dalam konsep permainan, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Dengan adanya unsur permainan, peserta didik tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga praktis, di mana mereka dapat mengasah keterampilan wawancara dalam situasi yang lebih santai dan menyenangkan.

Selain itu, metode ini memungkinkan pendidik untuk mendorong motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan game-based learning, yang menekankan bahwa belajar tidak harus membosankan. Dengan kata lain, media ini dirancang agar memenuhi prinsip “menyenangkan” dan “membelajarkan”, sehingga “membelajarkan”, sehingga siswa lebih

⁶⁹ Della P. Fransisca, Naniek Kusumawati, and Maya K. Sari, "Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament Disertai Media Permainan Jenga Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun." Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2 (2020): 157 64.

mudah memahami konsep yang diajarkan sambil tetap menikmati proses pembelajaran.

2. Kajian Kelayakan Dan Kemenarikan

a. Hasil analisis validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat penilaian yang sangat baik. Ahli media menilai dengan persentase 92%, yang berarti media ini sangat valid dan layak digunakan. Ahli materi memberikan penilaian 90%, juga dalam kategori sangat valid, berdasarkan aspek kualitas dan cara penyajiannya. Ahli bahasa memberikan hasil yang sama dengan ahli media, yaitu 92%, sesuai dengan kriteria dalam angket. Sementara itu, guru kelas memberikan penilaian tertinggi, yaitu 100%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan kualitas yang baik.

b. Hasil Uji Kepraktisan yang diperoleh dari angket respons peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 93,7%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Peserta didik menilai bahwa *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* sangat menarik karena penyajian materi dan pertanyaan dalam kartu tersebut disampaikan dengan jelas, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, mereka juga menganggap media ini sangat seru

ketika dimainkan dalam kelompok, karena berbentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* dikembangkan sebagai penyempurnaan dari penelitian-penelitian sebelumnya, bukan sekadar duplikasi. Pengembangan ini dilakukan dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari penelitian terdahulu, sebagaimana yang telah dianalisis dalam Bab 2 dan dirangkum dalam Tabel 2.2. terdapat beberapa perbandingan dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Jenga* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keterampilan siswa.

Sebagaimana seperti pada Penelitian oleh Nandan Cahya Kinasih, meneliti efektivitas media *Jenga Balok* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penggunaan media, dengan nilai N-Gain sebesar 62,3%, yang tergolong cukup efektif. Meskipun penelitian ini menyoroti efektivitas *Jenga* dalam bidang bahasa, efektivitasnya masih dalam kategori sedang dibandingkan dengan hasil penelitian ini, yang mendapatkan respons peserta didik 93,7% dalam kategori sangat valid.

Penelitian oleh Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendracipta, dan Encep Andriana, mengembangkan media *Jenga Pintar* (Jetar)

untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema ekosistem. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan 89,09% (sangat layak), sedangkan respons peserta didik mencapai 88,83% (sangat positif). Hasil ini sejalan dengan penelitian ini, yang juga memperoleh kategori sangat valid dari peserta didik dengan tingkat respons lebih tinggi (93,7%). Selain itu, penelitian ini menyoroti aspek kejelasan materi dan pertanyaan yang mendukung pemahaman siswa.

Penelitian oleh Arnia Pahri, Rosdiana, dan Riawarda berfokus pada pengembangan *Jenga* berbasis keterampilan berpikir dalam tema "Pahlawanku." Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi (ahli desain 90%, ahli bahasa 87,5%, dan ahli materi 85%), serta praktikalitas yang sangat tinggi di mata peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan, terutama dalam penggunaan *Jenga* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penelitian oleh Rosalita Anggi Suryanto (2020) mengembangkan *Jenga* dengan set soal untuk meningkatkan minat dan penguasaan materi fisika. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 0,33 (kategori sedang) dan penguasaan materi sebesar 0,77 (kategori tinggi). Hal ini membuktikan bahwa *Jenga* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Terakhir, penelitian oleh Dinda Febita Sari, mengembangkan *Jenga* sebagai media bimbingan dan

konseling untuk memahami bahaya *bullying*. Validasi ahli menunjukkan kategori layak (78%) untuk materi dan sangat layak (89%) untuk desain. Meskipun fokusnya berbeda dari penelitian ini, hasilnya memperkuat bahwa *Jenga* dapat digunakan dalam berbagai bidang pendidikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran berbasis *Jenga* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan keterlibatan siswa. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memperoleh respons peserta didik yang lebih tinggi, yaitu 93,7% (Sangat Valid/Layak), yang menunjukkan bahwa media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* sangat menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran kelompok.

B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut

1) Saran Pemanfaatan Media

Media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran wawancara yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkannya sebagai “**Media Latihan Berbicara**”, di mana setiap siswa yang mengambil balok *Jenga* harus menjawab atau mengembangkan pertanyaan yang tertera

pada kartu. Selain itu, media ini dapat membantu “**Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Berbicara**”, terutama bagi mereka yang masih merasa canggung saat berbicara di depan kelas. Permainan ini juga berperan dalam melatih kemampuan berpikir kritis, karena siswa harus menyusun jawaban yang logis dan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Agar lebih optimal, guru dapat menggabungkan media ini dengan metode diskusi atau simulasi wawancara, di mana siswa berlatih bertanya dan menjawab secara berkelompok atau berpasangan. Setelah permainan selesai, siswa dapat diminta untuk menyusun laporan hasil wawancara sebagai bentuk evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran.

2) Saran Desiminasi Produk

Media *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Cards* pada materi wawancara ini dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan dasar, khususnya di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang menerapkan pembelajaran interaktif. Namun dalam proses penyebarannya, penting untuk menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan kebutuhan pembelajaran di setiap sekolah agar media ini dapat digunakan secara optimal dan memberikan manfaat yang maksimal.

3) Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Kepada semua pihak yang ingin mengembangkan media ini lebih lanjut, dapat disempurnakan dengan desain yang lebih menarik serta cakupan materi yang lebih luas. Saat ini, media ini masih terbatas pada materi wawancara, sehingga dapat diperluas ke topik lainnya. Selain itu, penambahan ilustrasi yang lebih beragam dan sesuai dengan materi akan membantu meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

C. Kesimpulan

Adapun Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan balok kayu berukuran 7,5 x 2,5 x 1,5 cm, yang dirancang agar nyaman digenggam dan stabil saat disusun. Setiap balok berfungsi sebagai bagian dari permainan sekaligus sebagai media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dilengkapi dengan *Set Of*

Question Cards, yaitu kumpulan kartu pertanyaan yang berisi materi dan soal-soal yang telah disesuaikan dengan topik wawancara dan capaian pembelajaran. Setiap pertanyaan dalam kartu telah dirancang secara bertahap, dari tingkat pemahaman dasar hingga analisis mendalam, sehingga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. Untuk memastikan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, desain kartu pertanyaan dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Pemilihan warna, *font*, serta tata letak yang jelas membuat kartu lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Kelayakan media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set of Question Cards* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu dinilai melalui proses uji validasi. Penilaian kelayakan ini menjadi langkah awal sebelum media digunakan dalam uji coba. Uji validasi dilakukan oleh empat validator yang mencakup aspek media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh rata-rata persentase 93,5%, yang menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori valid atau layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nuril Khoridah^{1*}, M. G. Rini Kristiantari², and N. Nym. Ganing³. “Permainan Jenga Tematik Sebagai Media Unik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349–58.
- Ali, Muhammad. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar.” *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Anditasari, Restining, Martutik, and Kusubakti Andajani. “Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 107–14. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Asriana, T A. “Fitriya Amalia, " Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Dalam Operasi Hitung Perkalian Pada Peserta Didik Kelas IV Mi Miftahul Ulum Krian Pasuruan,”,” 2023. [http://digilib.uinkhas.ac.id/31848/1/Tanti Arsy Asriana_T20191212.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/31848/1/Tanti%20Arsy%20Asriana_T20191212.pdf).
- Astuti, Nike Tri. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi Ipa Macam-Macam Gaya Dan Pemanfaatannya Kelas Iv Sdn Lenteng Agung 03.” *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 83–95. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4802>.
- Chayani, Apriyani Dwi, and Putri Rachmadyanti. “Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd.” *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar* 08, no. 02 (2020): 302–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>.
- Farrah Diah Malinda. “Hubungan Antara Menggunakan Media Konvensional Dan Multimedia Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jembrana Tahun Pelajaran 2019 / 2020” *jember* 2020

- Firdaus, Akhlis Nastainul, and Muhammad Ilhamul Ghonim. “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *J-SES: Journal of Science, Education and Studies* 2, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>.
- Fitriyah, Nur Aida, and Edy Sulistiyo. “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Jenga Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 13, no. 02 (2024): 157–64.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. klaten, 2021.
- Indriyani, Lemi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 19.
- Junaedy, Andri Gunawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Sains Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Kelas Viii Smp/Mts.,” 2022, 1–72.
- Kemendikbudristek. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024*, 2024.
- Kinasih, Nandan Cahya. “Efektivitas Media Jenga Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Krama Alus Di Kelas Iv Sd Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan,” 2023.
- Kristanto, Andi. “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.
- Lubis, Aulia Sabrina. “Efektivitas Penggunaan Permainan Jenga Terhadap Perubahan Pengetahuan Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Remaja Di Smp Negeri 10 Palembang,” 2024.
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.
- Ngadha, Katharina Serlinda, Marsianus Meka, and Efrida Ita. “Pengembangan

- Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Negeri Rutogeli" *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 2, no. 1 (2022): 130–43. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index%0AVolume>.
- Nurul Audie. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar." *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.
- Pahri, Arnia, Rosdiana, and A. Riawarda. "Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan Dengan Tema 'Pahlawanku' Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2024): 114–28. <https://doi.org/10.31538/adrg.v3i2.1313>.
- Pinasthika 1, Deddy Wahjudi, Ruly Darmawan. "Permainan Jenga (Digital Dan Analog) Pada Anak Usia Prasekolah," n.d., 202–8.
- Pudjastawa, Astrid Wangasagirindra, Rina Kusweni, Helmy Bastian, and Sman Malang. "Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa ANAK TUNA RUNGU-WICARA" 11, no. 2 (2023): 128–45. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i2.72041>.
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman. "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.
- Rosalita Anggi Suryanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Berbantuan Set Soal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Peserta Didik Sma Kelas X," 2020. <https://eprints.uny.ac.id/71526/1/SkripsiRosalitaAnggiS.pdf>.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–77.
- Setiadi, Gatut, and Nurma Yuwita. "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang." *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2020):

200–217. <https://doi.org/10.51339/akademika.v2i2.207>.

Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin. *Metode Penelyian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: UMMPress, 2024.

Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendracipta, Encep Andriana. “Engembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Sholekhah.” *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 15, no. 02 (2023): 213–30.

Siregar, Yanti Rahmadhani, and Rosmaini. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP.” *KODE: Jurnal Bahasa* 11, no. 3 (2021): 44–55. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/28297>.

Subhan, Roni. “Pengembangan Model Penilaian Kinerja Pembelajaran Keterampilan Berbicara.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 216. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p216--230>.

Sugiono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Developmnet*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sugrah, Nurfatimah Ugha. “Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains.” *Humanika* 19, no. 2 (2020): 121–38. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.

Sujana, Imade Rai Aditya dan Wayan. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD.” *Jurnal Paedagogi Dan Pembelajaran*, 2021.

Suyanto. “Pengertian Media Pembelajaran Multimedia,” 2004, 31.

“Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1).” *Zitteliana* 19, no. 8 (2003): 159–70.

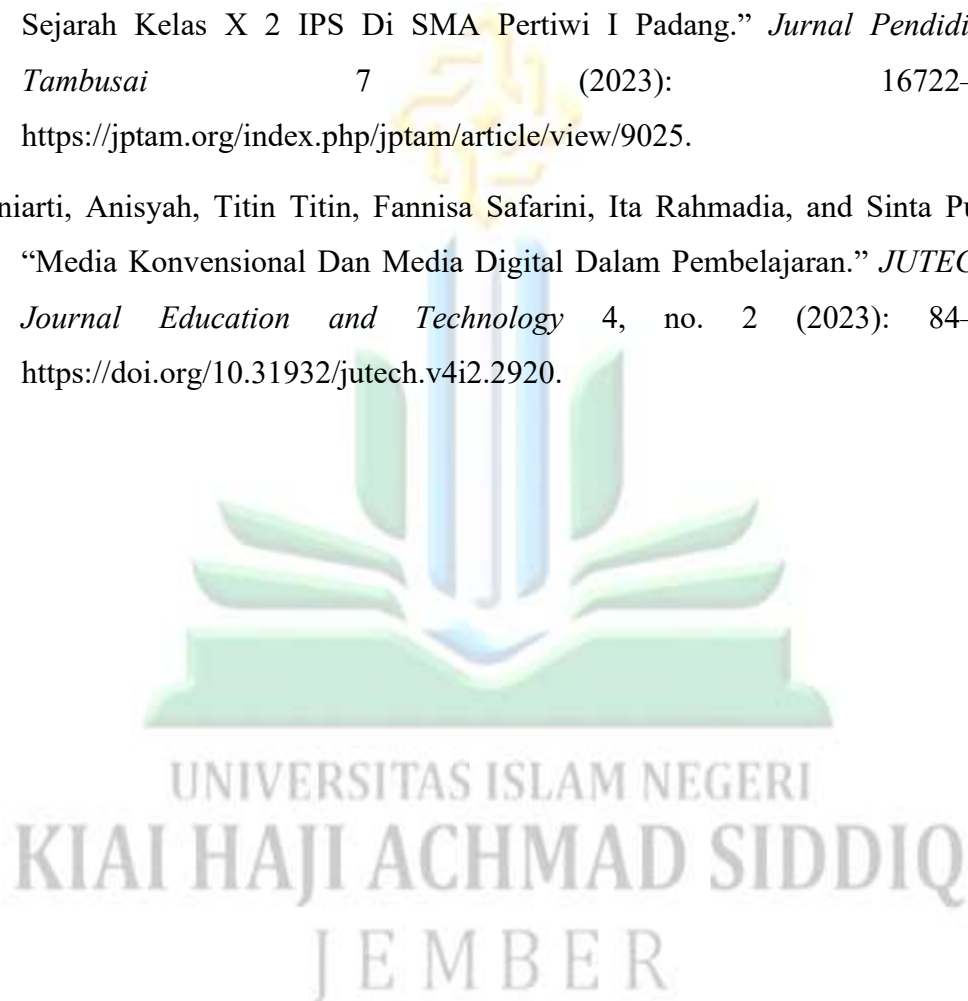
Wandini, Rora Rizky, Tuti Rezeki, Awaliyah Siregar, and Wahyu Iskandar. “Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas V MI/SD Berbasis HOTS

(Higher Order Thinking Skills).” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2021): 156–66. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.526>.

Yaumi, Muhammad. “Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial.” *Seminar Nasional* 11 (2017): 1–21.

Yms, N H, and H Hastuti. “Penggunaan Queston Card Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X 2 IPS Di SMA Pertiwi I Padang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): 16722–28. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9025>.

Yuniarti, Anisyah, Titin Titin, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, and Sinta Putri. “Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran.” *JUTECH : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.



PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dina Prastiwi
 NIM : 212101040073
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Jenga Game* Berbantuan *Set Of Question Card* Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember**" adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian-bagiannya yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 24 April 2025

JEMBER

Saya menyatakan



Dina Prastiwi

212101040073

Lampiran 2

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variable	Indicator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jenga Games</i> Berbantuan <i>Set Quetions Card</i> Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember	1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jenga Games</i> berbantuan <i>Set Quetion Card</i> pada materi wawancara dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in? 2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran <i>Jenga Games</i> berbantuan <i>Set</i>	1. Media <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> (variable X/ Variable Bebas) 2. Pemahaman dan Keaktifan Siswa dalam Materi Wawancara (Variable Y/ Variable terikat)	1. Media <i>Jenga Game</i> dan <i>Set of Question Card</i> meliputi: Desain, tampilan media, Kejelasan isi dan materi dalam <i>Set Of Question Card</i> serta Kesesuaian media dengan pembelajaran Bahasa Indonesia 2. Kelayakan Media Pembelajaran melalui: Penilaian ahli terhadap media materi, bahasa dan ahli pembe;ajaran berdasarkan aspek desain dan isi 3. Praktikalitas produk melalui	1. Observasi 2. Wawancara 3. Hasil data/ angket validasi ahli media dan materi 4. Hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap media	1. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan menerapkan model pengembangan ADDIE 2. Prosedur penelitian dilakukan berdasarkan tahapan dalam model ADDIE. 3. Tahapan penelitian mencakup. a. Analysis (analisis kebutuhan). b. Design (perencanaan). c. Development (pengembangan)

	<i>Question Card</i> pada materi wawancara dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in? 3. Bagaimana Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran <i>Jenga Games</i> berbantuan <i>Set Question Card</i> pada materi wawancara dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in?		angket respon peserta didik		media pembelajaran). d. Implementation (penerapan produk). e. Evaluation (penilaian produk).
--	---	--	-----------------------------	--	---

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



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

Jl. Melaram No. 01 Mengli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 65136
Website: [www/http://00k.uinkhasjember.ac.id](http://00k.uinkhasjember.ac.id) Email: tarbiyah.sanyember@gmail.com

Nomor : B-9027/in.2023.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadin
Dusun Glagasan Desa Rowotantu Kecamatan Rambipuji Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040073
Nama : DINA PRASTIWI
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media
Pembelajaran Jenga Game Berbantuan Set Of Questions Card Materi Wawancara
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul
Mubtadin Glagasan Rowotantu Rambipuji Jember" selama 2 minggu (14)
hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Fauzi, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Oktober 2024

an. Dekan,

Ki Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 4

Surat Izin Observasi



**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) 427006 Kode Pos: 68138
Website: [www.http://rik.uinkhas-jember.ac.id](http://rik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah@uinjember@gmail.com

Nomor : B-4665/In.20/3.a/PP.009/01/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Skripsi**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in
Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040073
Nama : DINA PRASTIWI
Semester : Semester Tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
untuk mengadakan Observasi selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Fauzi, S.Pd.I

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. kepala sekolah: bapak Ahmad Fauzi, S.Pd.I
2. wali kelas IV: Ibu Siti Ruqoyyah. S.Pd.
3. siswa kelas IV

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Oktober 2024

Dekan,

(Signature) Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5

Surat Selesai Penelitian


YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM HIDAYATUL MUBTADI'IN
"MI HIDAYATUL MUBTADI'IN"
 STATUS AKREDITASI "B"
 NSM. 111235090235 NPSN. 60715695
 Alamat : Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember Telp. 085101107901
 Blog : mihidmubrowotamtu.blogspot.com, E-mail : mihidmubrowotamtu@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 07/MLHM /I/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **AHMAD FAUZI, S.Pd.I**
 Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in
 Alamat : Dusun Glagasan Desa Rowotamtu Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember

Menyatakan bahwa:

Nama : Dina Pratiwi
 NIM : 212101040073
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : UIN KHAS Jember
 Alamat : Dusun Krajan 01, Desa Cusah Takir

Nama yang tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul
"Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Game Berbantuan Set Of Question Card Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 06 Februari 2025
 Kepala MI Hidayatul Mubtadi'in

AHMAD FAUZI, S.Pd.I

Lampiran 6

Pedoman dan Hasil Wawancara

Guru Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?	Siswa cenderung mudah bosan dengan pembelajaran didalam kelas
2	Apakah ketika pembelajaran Bahasa Indonesia di MI hidayataul muhtadiin Jember sudah menggunakan media pembelajaran?	Sudah
3	Bagaimana guru memilih kriteria media pembelajaran?	Menyesuaikan dengan kebutuhan/materi siswa
4	Media apa yang biasa atau pernah digunakan?	Media tv (yang disediakan disekolah) untuk menampilkan video pembelajaran ,, serta media jurnal membaca untuk materi membaca, serta menggunakan uang untuk materi pengenalan uang
5	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih efektif dan interaktif?	Tergantung dengan media yang digunakan
6	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses belajar mengajar dikelas menggunakan media pembelajaran?	Kendalanya di waktu yang belum maksimal, serta penggunaan media yang belum maksimal

Waka Kurikulum

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan di Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadi'in ?	Pakai kumer (Kurikulum Merdeka), Mbak. Mulai tahun ajaran ini, seluruh kelas sudah pakai kurikulum merdeka, kalau kemarin kelas 1-3 masih k13.
2	Bagaimana pemanfaatan media	Kalau soal media pembelajaran, sebenarnya masih banyak yang belum

	pembelajaran di sekolah ini?	dimanfaatkan secara maksimal di kelas. Memang ada guru yang sudah coba pakai, tapi kebanyakan masih yang sederhana dan belum terlalu interaktif. Salah satu kendalanya, banyak yang belum terbiasa atau merasa kesulitan pakai proyektor, jadi akhirnya jarang digunakan. Ditambah lagi, fasilitas di sekolah juga masih terbatas, jadi belum bisa benar-benar mendukung penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif
3	Bagaimana kesiapan guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka di sekolah ini?	Sebagian besar guru sudah mulai mencoba menggunakan beberapa media dalam pembelajaran, tapi masih ada juga yang masih beradaptasi dengan perubahan ini. Kurikulum Merdeka juga lebih fleksibel, tetapi guru disini juga masih butuh penyesuaian dalam menyusun modul ajar dan asesmen

Siswa Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi wawancara? Apakah materinya sulit?	Kalau materinya dibaca saja, sebenarnya tidak sulit, Kak. Tapi kalau sudah diberi pertanyaan, kadang masih bingung jawabnya. Apalagi kalau harus membuat pertanyaan sendiri, rasanya lebih sulit karena takut salah atau pertanyaannya tidak nyambung
2	Apakah kalian pernah menggunakan media pembelajaran?	Pernah kak
3	Bagaimana respon kalian belajar dengan media/ tidak dengan media?	Lebih enak pakai media kak, soalnya temen temen bisa ikut semua dan lebih menyenangkan

Lampiran 7

Profil Madrasah

A. Profil Madrasah

MIMA Hidayatul Mubtadi'in Rowotamtu didirikan pada tanggal 1 Januari 1940 oleh KH. Mahfudz Kholil, didukung oleh pemerintah colonial dan masyarakat muslim desa Rowotamtu khususnya dusun Glagasan. Sejak madrasah ini didirikan belum pernah ada perhatian atau kunjungan supervisi dari pemerintah kecuali pada awal kependudukan Jepang kira-kira tahun 1943 dikunjungi oleh pemerintah Jepang dari tingkat kecamatan. Sarana atau gedung belajar hanya satu buah terletak disebelah kanan masjid Al-Hidayah. Banguna berukuran 12 x 6 m2 berfondasi sederhana dengan lantai semen sederhana. Bangunan ke atas terdiri dari bamboo dengan dinding bambu (gedek). Untuk membedakan antara kelas dipisahkan dengan sekat. Untuk mencukupi ruang belajar, sebagian siswa menempati masjid dan rumah H Sholeh. Sebelum didirikan gedung tersebut para siswa menempati masjid dan rumah H. Sholeh tahun 1940-1942. Tahun 1952 nama MINO ditambah menjadi MINO Hidayatul Mubtadi'in melalui musyawarah dewan guru. Musyawarah mengajukan beberapa nama dengan cara diundi. Undian tersebut dimenangkan oleh seorang guru alumnus pesantren Lirboyo Kediri dengan nama tersebut.

Pada tahun 1955 menggunakan kurikulum / mata pelajaran 50 % pelajaran agama dan 50 % pelajaran umum. Pada tahun tersebut nama madrasah berubah menjadi MINU (Madrasah Ibtidaiyah Nahdlotul Ulama') Hidayatul Mubtadi'in. Setiap akhir tahun mengikuti ujian yang diadakan LP Ma'arif. Tahun 1961 baru mendapatkan bantuan guru dari Depag, seorang guru yaitu "Kasiran Nur Hasan". Kurikulum menggunakan kurikulum Depag dan Kurikulum Ma'arif. Tahun 1966 guru-guru dari MINU Hidayatul Mubtadi'in Rowotamtu mengikuti ujian Guru Agama (UGA). Dan lulus sebanyak 4 orang yaitu : Moh. Cholil Syamsuddin, Moh. Muhtar B, Nur Kholis dan A. Zaini. Tahun 1967' sebanyak 6 guru megikuti Ujian Guru Agama (UGA) dan lulus yaitu : Tamami, M. Ichsan Samir, M. Romli, Mahmud Sarbini, A. Qusairi dan M. Maulana Nasir. Pada tahun tersebut nama MINU berubah menjadi MIMA Hidayatul Mubtadi'in Rowotamtu. Atas dukungan wali murid, tokoh masyarakat dan instaansi terkait terjalin serasi ditandai oleh tingkat partisipasi dalam menghadiri pertemuan-pertemuan yang diadakan oleh pihak madrasah. Menyikapi kerjasama Tri Tunggal Kependidikan, pihak madrasah secara rutin maupun insidentil mengadakan forum-forum silaturrohim dalam bentuk kegiatan sehari-hari kontak informasi dan peringatan hari-hari besar Islam dan rapat-rapat badan

Pembimbing Pelaksanaan Pendidikan. Forum semacam inilah yang memberikan kontribusi cukup besar bagi keberadaan dan pengembangan pendidikan di madrasah tersebut.

B. Visi Dan Misi

1. Visi

“Terwujudnya Insan Berilmu Dan Berakhlak Terpuji”

2. Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan berkualitas dengan memadukan kurikulum umum dan agama
- b. Melaksanakan pembinaan Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ/BTA)
- c. Melaksanakan pembinaan Tahsin dan Tahfidz Juz 30 bagi yang sudah
- d. Munaqosah TPQ; d. Melaksanakan pembinaan Pasca TPQ bagi yang sudah munaqosah TPQ
- e. Membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak Terpuji melalui rutinitas kegiatan keagamaan (pembiasaan)
- f. Memberi Suri teladan Akhlaq yang Terpuji dalam kehidupan sehari-hari

C. Identitas madrasah

1)	Nama Madrasah	:	MI HIDAYATUL MUBTADI'IN
	Alamat Madrasah	:	
	a) Jalan/Dusun	:	Glagasan
	b) Desa/Kel.	:	Rowotamtu
	c) Kecamatan	:	Rambipuji
	d) Kabupaten	:	Jember
	e) Provinsi	:	Jawa Timur
	f) No.Tlp/HP	:	85101187901
	g) Nama Rekening	:	MI HIDAYATUL MUBTADI'IN
	h) No Rekening / Unit	:	
	i) No NPWP	:	02.663.607.6-626.000
	j) e-mail	:	mi.hidmudrowotamtu@gmail.com
2)	Status Madrasah	:	Swasta
3)	Tahun Pendirian	:	1940
4)	Akreditasi	:	
	a) Status Akreditasi	:	B
	b) Nilai Akreditasi	:	88
	c) Tahun Akreditasi	:	2018
	d) Nomor sertifikat	:	133/BAN-S/M.35/SK/X/2018
5)	No. Statistik Madrasah	:	111235090235
6)	NPSN	:	6075695
7)	Yayasan Penyelenggara	:	YASPI Hidayatul Mubtadi'in
8)	Identitas Ketua Yayasan	:	

	a) Nama	:	Sumali
	b) Tempat/ Tgl. Lahir	:	08 Februari 1957
	c) Jabatan	:	Ketua
	d) Alamat	:	Glagasan Rowotamtu Rambipuji
9)	Identitas Ketua Komite	:	
	a) Nama	:	Abdul Fattah
	b) Tempat/ Tgl. Lahir	:	01 Agustus 1949
	c) Jabatan	:	Ketua
	d) Alamat	:	Glagasan Rowotamtu Rambipuji
10)	Identitas Kepala Madrasah	:	
	a) Nama	:	Ahmad Fauzi
	b) NIP	:	-
	c) Jabatan	:	Kepala Madrasah
	d) Alamat	:	Glagasan Rowotamtu Rambipuji

D. Letak Wilayah MI Hidayatul Muhtadi'in



MI Hidayatul Muhtadi'in terletak di Jalan Masjid Al-Hidayah, Dusun Glagasan, Desa Rowotamtu, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, dengan kode pos 68152. Madrasah ini berada di bawah naungan Kementerian Agama dan telah terakreditasi B berdasarkan sertifikat nomor 133/BAN-S/M.35/SK/X/2018 yang diterbitkan pada 24 Oktober 2018.

Lampiran 8

Modul Ajar

Informasi Umum	
A. Identitas Penulis Modul	
Nama Penyusun	: Dina Prastiwi
Nama Institusi	: MI Hidayatul Muhtadi'in Glagasan
Jenjang Pendidikan	: SD/MI
Tahun Pelajaran	: 2024 - 2026
Fase/ Kelas	: B/ IV
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Ruang Lingkup	: Meluk dan Menerjang
Elemen	: Wawancara
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
B. Profil Pancasila	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Berakhlak kritis, dan 6) Kreatif.	
C. Sarana Dan Prasarana	
1. Sumber Belajar : - Buku Pegangan Guru - Indradi, A. Purwahida, R, 2022. <i>ASPS, Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas IV</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga. - Internet 2. Perlengkapan yang dibutuhkan: ➤ Proyektor ➤ Media Pemasinan ➤ Lembar kerja peserta didik (LKPD) ➤ : Alat tulis Persiapan lokasi: area kelas	
D. Target Peserta Didik	
♦ 24 peserta didik	
E. Model Pembelajaran	
♦ Cooperative Learning	
F. Metode Pembelajaran	
1) Video pembelajaran 2) Ceramah	



3) Tanya jawab
4) Permainan
KOMPETENSI INTI
A. CP, DAN TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ CAPAIAN PEMBELAJARAN: 1) Pada akhir fase B, peserta didik dapat menjelaskan pengertian, tujuan, dan manfaat wawancara. Mereka dapat menyusun daftar pertanyaan wawancara yang relevan dan terstruktur dengan baik. Peserta didik dapat melakukan wawancara dengan menggunakan bahasa yang santun dan jelas, serta bertanya sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah disusun. Selain itu, mereka dapat mencatat informasi penting yang diperoleh dari hasil wawancara, baik secara lisan maupun tulisan, dan menyusun serta menyampaikan laporan hasil wawancara dalam bentuk tulisan sederhana dan presentasi lisan dengan bahasa yang baik dan benar. ❖ TUJUAN PEMBELAJARAN: 1) Melalui kegiatan membaca materi wawancara, peserta didik dapat menjelaskan arti wawancara dengan tepat. 2) Melalui kegiatan memahami materi wawancara, peserta didik dapat menyebutkan langkah-langkah persiapan wawancara dengan urut. 3) Melalui kegiatan memahami wawancara, peserta didik dapat menerapkan bahasa tubuh saat wawancara dengan baik. 2) Melalui kegiatan menyusun serta menyampaikan laporan hasil wawancara dalam bentuk tulisan sederhana dan presentasi lisan dengan bahasa yang baik dan benar.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Meningkatkan kemampuan siswa tentang melakukan wawancara dan menuliskan laporannya
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apakah kalian pernah berbicara atau bertanya langsung kepada seseorang untuk mendapatkan informasi? 2. Menurut kalian, apakah orang yang bertanya dan orang yang menjawab memiliki peran yang sama dalam sebuah wawancara? Mengapa?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan Kegiatan Orientasi 1. Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas. 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru. 3. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan Apersepsi 4. Pada pertemuan sebelumnya kita sudah mempelajari tentang berdiskusi dengan aktif, maka hari ini kita akan mempelajari tentang transformasi energi di sekitar kita.

Kegiatan Motivasi

5. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

7. Guru memberikan penjelasan tentang wawancara, termasuk pengertian, tujuan, peran pewawancara dan narasumber, serta etika yang perlu dijaga dalam wawancara. Guru juga menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan wawancara yang baik.
8. Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang topik pembelajaran sesuai dengan pemahaman mereka.
9. Setelah dirasa peserta didik cukup memahami materi, guru meminta siswa agar menyimak video contoh wawancara untuk menunjukkan cara bertanya dan menjawab yang baik, serta menjaga etika selama wawancara.
10. Setelah menonton, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya atau memberi pendapat tentang video tersebut.
11. Setelah selesai, guru membagikan siswa menjadi 2 kelompok.
12. Setiap kelompok diberi media Jenga dan set Question Card yang telah disiapkan oleh guru. Kartu pada balok Jenga berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi wawancara atau tantangan yang harus dilakukan oleh siswa.
13. Siswa akan bermain sambil belajar dengan menggunakan media tersebut.
14. Guru memberikan bimbingan dan bantuan jika ada kesulitan dalam mengajukan atau menjawab pertanyaan, serta dalam memahami tantangan yang ada di kartu.
15. Guru membagikan LKPD sesuai individu
16. Setelah selesai dalam pengerjaan LKPD, Kemudian siswa akan mempresentasikan hasil wawancara
17. Guru memberikan applause serta apresiasi terhadap peserta didik

Kegiatan Penutup

18. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik yang memberikan jawaban yang kurang tepat
19. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan topik pembelajaran sesuai dengan pemahaman mereka.
20. Guru memberikan penguatan materi secara ringkas tentang materi yang telah diajarkan.
21. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebagai tanda mengakhiri pembelajaran.
22. Guru memberikan salam penutup

E. REFLEKSI**TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

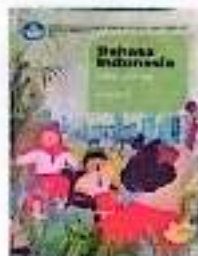
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit ?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Kepada siapa kalian akan meminta	

	bantuan untuk memahami materi ini? 5. Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
--	--	--

TABEL REFLEKI UNTUK GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

F. KEGIATAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN
Pengayaan ▪ Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remedial ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.
G. LAMPIRAN
A. MATERI PERUBAHAN ENERGI DI SEKITAR KITA
BACAAN GURU & PESERTA DIDIK



Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari informasi tertentu. Pewawancara adalah orang yang mewawancarai (mengajukan pertanyaan). Narasumber adalah orang yang diwawancarai (menjawab pertanyaan). Untuk dapat mewawancarai dengan baik, kalian harus berlatih. Berikut ini hal-hal yang harus kalian perhatikan.

Langkah-Langkah Persiapan

- Buat janji bertemu dengan narasumber.
- Siapkan daftar pertanyaan.
- Siapkan alat tulis untuk mencatat atau alat perekam.
- Siapkan kamera (jika ada).

Informasi yang Perlu Dicatat

- Jawaban sesuai daftar pertanyaan.
- Identitas narasumber, dan
- Tanggal wawancara diadakan.

Agar Siap dan Percaya Diri

- Pelajari semua tentang narasumber.
- Kuasai daftar pertanyaan wawancara.
- Berlatih mengajukan pertanyaan sebelum melakukan wawancara sebenarnya.

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kerjakanlah LKPD dibawah serta tuliskan hasil wawancara tersebut!

Nama : _____ No. Peserta : _____

BAHASA INDONESIA
Kelas IV

Nama Peserta : _____
 No. Peserta : _____
 Tanggal : _____

Materi Mengetik

Tulislah dengan benar dan cepatlah kata-kata yang ada di bawah ini!
 Kata-kata tersebut adalah :

1. Berikanlah jawaban yang benar!
 2. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 3. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 4. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 5. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 6. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 7. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 8. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 9. Perhatikan! Jawablah dengan benar!
 10. Perhatikan! Jawablah dengan benar!

C. ASESMEN/ PENILAIAN

No.	Jenis Asesmen	Jenis Keterampilan	Teknik	Jenis	Bentuk
1	Penilaian Sikap	Sikap	Non Tes	Observasi	Rubrik
2	Penilaian Pengetahuan	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Uraian (J.KPI)
3	Penilaian keterampilan	Komunikasi lisan dan tertulis	Kinerja (Performance Assessment)	Observasi dan penilaian produk	Rubrik penilaian

1. Penilaian Sikap

Aspek yang dinilai	Indikator Aspek	Kriteria Penilaian
--------------------	-----------------	--------------------

Berpikir Kritis	siswa aktif dalam mencari informasi dengan bertanya kepada guru maupun teman	4 = Jika 3 poin dilakukan 3 = Jika 2 poin dilakukan 2 = Jika 1 poin dilakukan 1 = Jika 0 poin dilakukan
	siswa dapat mengaplikasikan materi dengan kehidupan sehari-hari	
	siswa dapat menyimpulkan kegiatan yang dilakukan	
Gotong royong	Peserta didik menerima peran yang diberikan kelompok	4 = Jika 3 poin dilakukan 3 = Jika 2 poin dilakukan 2 = Jika 1 poin dilakukan 1 = Jika 0 poin dilakukan
	Peserta didik memahami informasi dan menyampaikan kepada teman lain	
	Peserta didik melakukan aktivitas kelompok sesuai dengan kesepakatan bersama	

2. Penilaian keterampilan

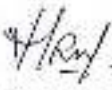
No.	Keterampilan yang dinilai	Indikator penilaian	Skor 1-4
1	Mendengarkan Aktif	Menperhatikan jawaban orang banyak- Mencatat poin-poin penting dari jawaban	
2	Menyusun Pertanyaan dan Jawaban	Menyusun urutan pertanyaan Menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti	
3	Mengawali dan Mengakhiri Wawancara	Mengucapkan salam pembuka dan memperkenalkan diri- Mengakhiri wawancara dengan ucapan terima kasih	
4	Mencatat Hasil Wawancara	Menyusun catatan hasil wawancara dengan format yang jelas- Menuliskan informasi penting yang diperoleh	

5	Menyampaikan Hasil Wawancara	Melaporkan hasil wawancara secara lisan atau tertulis dengan bahasa yang runtut- Menggunakan struktur yang jelas dan sistematis	
---	------------------------------	--	--

Keterangan Skor: 1 = Kurang (Tidak memenuhi indikator) 2 = Cukup (Memenuhi sebagian indikator) 3 = Baik (Memenuhi sebagian besar indikator) 4 = Sangat Baik (Memenuhi semua indikator)

Mengetahui

Wali kelas IV



Siti Raqqiyah

Peneliti



Dina Pratiwi



Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Firdaus Wastafah
Jember

Amalia Fitri, S.Pd.I
NIP.

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku Pedoman Guru: (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri,dkk. Dan Internet

Lampiran 9

Angket Validasi Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jenga Game</i> Berbantuan <i>Set Of Questions Card</i> Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyyah Hidayatul Muhtadidin Glagasan Rowotomtu Rambipuji Jember
Sasaran Program	: Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Hidayatul Muhtadidin Glagasan Rowotomtu Rambipuji Jember
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia Materi Wawancara
Dosen Validator	: Dr. Nino Indrianto M.Pd.,
Peneliti	: Dina Prasthiwi
Tanggal	:

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Questions Card* yang dikembangkan pada materi wawancara Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Hidayatul Muhtadidin Glagasan Rowotomtu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 1 – Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Setuju
 2 – Tidak Setuju/Tidak Baik
 3 – Cukup

4 = Setuju/Baik

5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu saya ucapkan terima kasih

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas IV.				✓	
2	Tata letak elemen dalam media (Jenis dan kartu pertanyaan) teratur dan rapi.				✓	
3	Pemilihan warna, ilustrasi, dan font mendukung daya tarik visual siswa.				✓	
4	Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas IV.					✓
5	Ketepatan pemilihan bahan					✓
6	Desain media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.					✓
7	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.					✓
8	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.					✓
9	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu dan kelompok				✓	
10	Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.					✓

C. Komentar dan Saran

1. Untuk materi diberi warna berbeda untuk digelatin / dipelgrasi
 sebelum permian

2. identifikasi media pelun ada

3. perlu buku petrogul permian

4. perlu buku pengajaran guru = sampel, diagram, gambar, foto, materi, konsep dan kuis ganda

5. untuk teori buku konsep.

6. perlu digelatin atau gelatin permian di labmaka atau labviro.

7. perlu buku medikasi balok jengga

8. perlu kuesioner yg sesuai

D. Kesimpulan

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

Lingkari salah satu

Jember, 31 - Desember - 2024

Ahli Media

Dr. Nino Indrianto
 M.Pd.

Lampiran 10

Angket Validasi Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jenga Game</i> Berbantuan <i>Set Of Questions Card</i> Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotantu Rambipuji Jember
Sasaran Program	Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotantu Rambipuji Jember
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia Materi Wawancara
Dosen Validator	Dr. Hartono, M.Pd.,
Peneliti	Dina Prastiwi
Tanggal	

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Card* yang dikembangkan pada materi wawancara Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotantu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Demohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Chechlis* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
2 = Tidak Setuju/Tidak Baik

3 = Cukup

4 = Setuju/Baik

5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Yang Ditelaah						
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas IV.					✓
2	Materi relevan dengan tema wawancara dan tingkat perkembangan siswa kelas IV.					✓
3	Perlengkapan pada question card sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.				✓	
4	Media membantu siswa menguasai keterampilan dasar wawancara.					✓
5	Kesesuaian soal dan game dengan materi					✓
Aspek Penyajian						
6	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.				✓	
7	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.				✓	

8	Bahasa dalam media jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.					✓
9	Penyajian media membantu siswa memahami langkah-langkah wawancara secara runtut.				✓	
10	Tata letak dan desain question card menarik serta mendukung pembelajaran.				✓	

C. Komentar dan Saran

.....

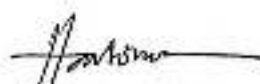
D. Kesimpulan

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

Lingkari salah satu

Jember, 31. Desember . 2024

Ahli Materi


 Dr. Hartono, M.Pd

Lampiran 11

Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Jenga Game</i> Berbantuan <i>Set Of Questions Card</i> Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember
Sasaran Program	: Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia Materi Wawancara
Dosen Ahli	: Shiddiq Ardianta, M.Pd.
Peneliti	: Dina Prustiwi
Tanggal	: 23 - Desember 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa mengenai kualitas kebahasaan dalam *Media Jenga Game* Berbantuan *Set Of Question Card* yang dikembangkan untuk materi wawancara Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa pada media ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

4. Jika terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki, mohon Ibu/Bapak mencantumkan saran atau komentar pada kolom yang tersedia untuk perbaikan lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket Isian

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa					✓
2	Penggunaan bahasa Indonesia yang jelas					✓
3	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan				✓	
4	Kejelasan petunjuk kegunaan					✓
5	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
6	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif				✓	
7	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.				✓	
8	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD					✓
9	Kartu pertanyaan menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.					✓
10	Kalimat dalam kartu pertanyaan sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.				✓	

C. Komentar dan Saran

Sudah bagus, setiap paragraf ditulis dengan aturan yang 1 tab.
 Untuk yang masih di miringkan, yang juga diperbaiki.

D. Kesimpulan

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

Lingkari salah satu

Jember, 23 Januari

2025

Ahli Bahasa

Shiddiq Ardiyana, M.Pd.

Lampiran 12

Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian :	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jenga Games</i> Berbantuan <i>Set Of Questions Card</i> Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember
Sasaran Program :	Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember
Mata Pelajaran :	Bahasa Indonesia Materi Wawancara
Guru :	Siti Ruqayyah S,Pd.
Peneliti :	Dina Pratiwi
Tanggal :	

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ibu sebagai ahli pembelajaran mengenai kualitas media pembelajaran *Jenga Game* berbantuan *Set Of Question Card* yang dikembangkan pada materi wawancara Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Glagasan Rowotamtu Rambipuji Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 3 = Cukup
 4 = Setuju/Baik

5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket Isian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi Media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan Set Of Question Card sesuai dengan materi wawancara					✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Perunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan Set Of Question Card sudah jelas					✓
4	Desain Media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> kartu materi, kartu pertanyaan, kartu tantangan dan buku panduan menarik					✓
5	Ukuran dan bentuk media sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
6	Pertanyaan membantu siswa memahami dan mempraktikkan wawancara.					✓
7	Variasi pertanyaan pada kartu mendukung pembelajaran aktif					✓

8	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.					✓
9	Media ini memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan berulang kali.					✓
10	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					✓

C. Komentar dan Saran

Alhamdulillah pembelajaran menggunakan media
jenga game sangat bagus dan membuat
siswa semakin aktif dalam pembelajaran

Saran: Mohon dalam pembelajaran/kegiatan permainan
untuk cek siswa yang belum terlibat dengan menggunakan
daftar hadir siswa

Jember, 05 Februari 2025

Ahli Pembelajaran

Siti Ruqayyah S.Pd

Lampiran 13

Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama: QONITA

Kelas: 4B

A. Petunjuk

- Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian Media Pembelajaran *Jenga Game* Berbantuan *Set Of Question Card* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia, anda diminta untuk memberikan penilaian.
- Beri tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket Isian

No.	Indikator	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sudah jelas	✓	
2	Dengan adanya media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan	✓	
3	Desain media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sangat menarik	✓	
4	Dengan adanya media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> saya terbantu dalam memahami materi	✓	
5	Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini	✓	
6	Warna pada media <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> menarik	✓	
7	Terdapat Cara Penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sudah jelas	✓	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
9	Media ini awet dan tidak mudah rusak.	✓	

Jember, 05 Februari 2025

(Am.....)
QONITA

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama: *Kiki*

Kelas: *(V P)*

A. Petunjuk

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian Media Pembelajaran *Jenga Game* Berbantuan *Set Of Question Card* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia, anda diminta untuk memberikan penilaian.
2. Beri tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket Isian

No.	Indikator	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sudah jelas	✓	
2	Dengan adanya media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan	✓	
3	Desain media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sangat menarik	✓	
4	Dengan adanya media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> saya terbantu dalam memahami materi	✓	
5	Saya senang dan bersemangat menggunakan media ini	✓	
6	Warna pada media <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> menarik	✓	
7	Terdapat Cara Penggunaan media pembelajaran <i>Jenga Game</i> berbantuan <i>Set Of Question Card</i> sudah jelas		✓
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
9	Media ini awet dan tidak mudah rusak	✓	

Jember, 05 Januari 2025



Lampiran 14

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadi'in
Glagasan Rowocantut Rambipuji Jember

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	07 Oktober 2024	Menyerahkan permohonan surat izin observasi dan penelitian	
2	14 Oktober 2024	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas IV	
3	13 Januari 2025	Wawancara dengan guru kelas IV	
4	13 Januari 2025	Wawancara dengan peserta didik	
5	03 Februari 2025	Implementasi media pembelajaran	
6	05 Februari 2025	Pengisian angket ahli pembelajaran/Guru	
7	05 Februari 2025	Pengisian angket peserta didik	
8	06 Februari 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 05 Februari 2025
Kepala MI Hidayatul Muhtadi'in

Muhammad Fauzi, S.Pd.I
NIP. -

Lampiran 15

Absen Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa
1.	Adelia Diwan Prasaja
2.	Adzkia Samha Saufa
3.	Aflah Riza Salsabilla
4.	Afra Nayla Arkarna
5.	Afwin Karimah
6.	Agustina Ayu Lestari
7.	Alilatus Zahira
8.	Arista Dwi Nia Ramadhani
9.	Cindy Aulia Putri
10.	Diva Kartika Putri
11.	Dzakiyyah Aidatul Izzati
12.	Faura Azka Amalina
13.	Hafidzoh Khoiro Lubna
14.	Hafika Alifa Putri
15.	Irma Uliyatul Maulidiyah
16.	Lubna Fakkri Hanim
17.	Maulidatus Sakbaniah Rohim
18.	Nida Fairiatus Sidqiyah
19.	Qonita Aufa Lubab
20.	Risma Nafisatus Sa'adah
21.	Rizka Azkiya Zahidah
22.	Siti Mustofiyatur Rohmah
23.	Siti Nur Haliza

Lampiran 16

Kegiatan Penelitian

Wawancara Wali Kelas IV



Kegiatan Implementasi Media



Pengisian Angket Respon Peserta Didik**Foto Bersama****Pengambilan Surat Izin Selesai Penelitian**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Profil Penulis

Nama : Dina Prastiwi
 NIM : 212101040073
 TTL : Jember, 25 Desember 2002
 Alamat : Desa Curah Takir, Dusun krajan 1, RT 01/RW14, kecatamatan
 Tempurejo
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah
 Ibtidaiyah
 Email : dinaprastiwi02@gmail.com
 RIWAYAT PENDIDIKAN
 2008 – 2014 : SDN Sanenrejo 04
 2014 – 2017 : SMP Ma'arif 13 Tempurejo
 2017 – 2020 : SMK Baitul Hikmah Tempurejo
 2021 – Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember