

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
JENGA KARTU PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI KERAJAAN
DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS IV DI SD
ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

Nadia Anita Yahya
NIM: 212101040045

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN JENGA
KARTU PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
SOSIAL MATERI KERAJAAN DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS IV
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
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



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN JENGA
KARTU PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
SOSIAL MATERI KERAJAAN DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS IV
DI SD ASSUNNIYYAH KENCONG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
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

Oleh:

Nadia Anita Yahya
NIM: 212101040045

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN JENGA
KARTU PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
SOSIAL MATERI KERAJAAN DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS IV
DI SD ASSUNNIYAH KENCONG 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 : 17 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua



Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198705222015031005

Sekretaris



Dani Hermawan, M.Pd
NIP. 198901292019031009

Anggota:

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd
2. Dr. Hartono, M.Pd



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Akbar Mu'is, S.Ag, M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝۱۱

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi Ilmu Pengetahuan beberapa derajat. Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan(Q.S Al-Mujadilah :11)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* ahmad mustafa al maraghi, *Tafsir Al-Maraghi*, toha putri. (semarang, 1992), 206.

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis serahkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, dan Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis, sebagai tanda terimakasih yang tidak terhingga penulis persembahkan karya sederhana ini untuk Bapak Moh Yahya Ubaid dan Ibu Ita Pujiati yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang yang tidak pernah putus. Terimakasih atas segala pengorbanan serta dukungan hingga penulis bisa berada di titik saat ini.
2. Adik kandung penulis, Ramada Ubaidilah Yahya. Terimakasih sudah memberikan dukungan, dan kebahagiaan di setiap langkah perjalanan penulis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan JENGA kartu pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia bagi siswa kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember” dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam selalu terlimahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada

1. Bapak Prof. Dr.H. Hepni, S.Ag.,M.M.,CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis
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. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan motivasi selama proses perkuliahan
6. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar membimbing dan memberikan saran, masukan dan motivasi kepada penulis hingga keberhasilan penyusunan skripsi ini
7. Ibu Karina Siti Putrianingsih, S.Pd dan peserta didik kelas IV SD Assuniyyah Kencong Jember yang telah membantu dalam penelitian ini
8. Dan teman-teman seperjuangan kelas D3 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah membersamai penulis selama di bangku perkuliahan

Tiada kata yang dapat diucapkan selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada Penulis.

Jember, 13 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penulis

Nadia Anita Yahya

212101040045

ABSTRAK

Nadia Anita Yahya, 2025 : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember*

Kata Kunci : Media, Permainan JENGA, Materi Kerajaan di Indonesia.

Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kerajaan di Indonesia. Di lapangan, guru mengalami kendala berupa keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga menghambat keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Media JENGA ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi kerajaan di Indonesia dengan lebih efektif. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan JENGA kartu materi kerajaan di Indonesia.

Penelitian ini merumuskan tujuan sebagai berikut: (1) Untuk menghasilkan desain media pembelajaran berbasis permainan JENGA, (2) Untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis permainan JENGA, (3) Untuk menguji Respon Peserta Didik terhadap media berbasis permainan JENGA.

Pengembangan media berbasis permainan JENGA menggunakan metode *Research and Development* (RND) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analysis, design, development, Implementation, dan Evaluation*. Data yang dikumpulkan berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Hasil Penelitian menunjukkan (1) Media pembelajaran permainan JENGA berbahan dari kayu berisi komponen-komponen yang menyajikan materi kerajaan di Indonesia (2) Hasil validasi media sebesar 94%, validasi ahli materi sebesar 89%, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 85% dengan kategori sangat layak digunakan. (3) Hasil Respon Peserta didik sebesar 86% dengan kategori sangat layak digunakan. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis permainan JENGA dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	9
G. Definisi Istilah	11
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori.....	20
BAB III	34
METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	34
A. Metode Penelitian.....	34
B. Model Penelitian dan Pengembangan	35
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
D. Uji Coba Produk	41
a. Desain Uji Coba	42

b. Subjek Uji Coba	43
c. Jenis Data	45
d. Instrumen Pengumpulan Data	45
BAB IV	57
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	57
A. Penyajian Uji Coba	57
B. Penyajian Uji Coba	82
D. Revisi Produk.....	88
BAB V	90
KAJIAN DAN SARAN.....	90
A. Kajian Produk yang telah di Revisi.....	90
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 penelitian terdahulu	17
Tabel 3.1 instrumen ahli materi.....	48
Tabel 3.2 instrumen ahli media	49
Tabel 3.3 instrumen angkat validasi guru	50
Tabel 3.4 instrumen angket respon peserta didik	51
Tabel 3.5 skala likert analisis kelayakan	53
Tabel 3.6 kriteria uji kelayakan	54
Tabel 3.7 skala likert analisis respon peserta didik	55
Tabel 3.8 kriteria respon peserta didik	56
Tabel 4.1 hasil angket validasi ahli media	70
Tabel 4.2 hasil angkat validasi ahli materi	74
Tabel 4.3 hasil angket validasi ahli pembelajaran	76
Tabel 4.4 hasil angket respon peserta didik	81
Tabel 4.5 hasil validasi ahli media	84
Tabel 4.6 hasil validasi ahli materi	85
Tabel 4.7 hasil validasi ahli pembelajaran	86
Tabel 4.8 hasil uji respon peserta didik	87
Tabel 4.9 hasil uji validasi ahli	88
Tabel 4.10 revisi produk ahli media	90
Tabel 4.11 revisi produk ahli materi.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model penelitian ADDIE	36
Gambar 4.1 Wawancara dengan guru kelas IV	59
Gambar 4.2 Media berbasis permainan JENGA	62
Gambar 4.3 Tampilan aplikasi canva	63
Gambar 4.4 Cara mendesain kartu	63
Gambar 4.5 Desain kartu materi kerajaan di Indonesia	64
Gambar 4.6 Desain kartu pertanyaan kerajaan di Indonesia	64
Gambar 4.7 Tampilan aplikasi kanva	65
Gambar 4.8 Memilih ukuran buku	65
Gambar 4.9 Skoor books.....	66
Gambar 4.10 Buku panduan	66
Gambar 4.11 Tampilan aplikasi canva	67
Gambar 4.12 Uji coba skala kecil	79
Gambar 4.13 Uji coba skala besar	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dengan tujuan membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan membangkitkan emosi dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan belajar.¹ Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang umumnya berusia antara 7 hingga 12 tahun. Pada rentang usia ini, anak-anak berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir secara logis, namun masih membutuhkan bantuan benda-benda nyata untuk memahami konsep. Oleh karena itu, dalam proses belajar peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka berpikir dan memahami materi dengan lebih mudah.² Pemilihan media yang tepat perlu mempertimbangkan kondisi peserta didik baik dari sisi psikologis, filosofis, maupun sosiologis.³

Hal ini diperkuat oleh ayat Al-Qur'an dalam surah Al-Baqarah ayat 31, yang berbunyi:

¹Dkk Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran" (2023): 1–77, <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

² Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170.

³ Hartono, fitriah susilawati, "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa," *pendidikan dasar* 12, no. 1 (2020): 63.

بِأَسْمَاءٍ وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي
 هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar”. (QS. Al-Baqarah: 31).

Menurut tafsir Al-Misbah terhadap Surah Al-Baqarah ayat 31, Allah SWT menganugerahkan kepada manusia kemampuan untuk mengenali nama, fungsi, serta karakteristik berbagai benda. Hal ini berkaitan erat dengan penggunaan media pembelajaran, di mana banyak benda yang tersedia di lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang beragam ini tidak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan.⁴ Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana yang sangat membantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Melalui penggunaan media yang sesuai, guru memiliki peluang untuk merancang pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungan antara keduanya, sekaligus mengeksplorasi kehidupan manusia baik sebagai

⁴ Siti Nur Azizah, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits,” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 130–154.

individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS berperan penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai peristiwa disekitar mereka. Rasa ingin tahu ini mendorong mereka untuk memahami mekanisme kerja alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan manusia di bumi.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan pengenalan persekolahan (PLP) di Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember, diketahui bahwa penyampaian materi masih sangat bergantung pada modul dan buku ajar dari pemerintah. Selama proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang fokus dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Peran pendidik yang seharusnya menjadi fasilitator justru lebih dominan dengan menggunakan metode ceramah. Di sisi lain, ketersediaan media pembelajaran masih terbatas, terutama media peraga yang kurang menarik perhatian siswa.

Hasil wawancara pada tanggal 24 oktober 2024, guru kelas IV mengungkapkan bahwasanya siswa membutuhkan waktu cukup lama dalam memahami materi. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang antusias dan kurang aktif selama pembelajaran di kelas, sehingga konsentrasi dan fokus mereka mudah teralihkan. Guru juga menyatakan kesulitan dalam memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru merasa perlu menggunakan media pembelajaran berbasis

⁵ Komang Surya Adnyana and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2023): 44.

permainan yang dapat merangsang daya ingat siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka, karena siswa dapat belajar sambil bermain.

Pendapat lain juga didapatkan dari salah satu peserta didik kelas IV, yaitu Anindya. Dia menjelaskan bahwa:

“Mata pelajaran IPAS terkadang terasa membingungkan, terutama saat mempelajari materi tentang Kerajaan di Indonesia. Saya sering kesulitan mengingat nama-nama tokoh dan kerajaan, serta urutan waktu kejadian yang cukup banyak. Dalam pelajaran IPAS, saya harus benar-benar fokus agar tidak tertukar antara satu kerajaan dengan yang lain. Terkadang, saya juga merasa bosan jika belajar hanya dengan membaca buku, apalagi jika tidak ada media pembelajaran yang menarik, karena saya jadi mudah mengantuk”

Media permainan JENGA adalah jenis permainan yang mengandalkan visual, di mana penggunaannya lebih memfokuskan pada indera penglihatan. JENGA merupakan permainan keterampilan yang melibatkan pengambilan balok paling atas sambil tetap menjaga keseimbangan susunan balok tersebut.⁶ Pemain diminta untuk mengambil balok satu per satu dari tumpukan dan menyusunnya kembali di bagian atas menara tanpa menyebabkan menara roboh. Media pembelajaran yang digunakan berupa permainan JENGA yang telah dimodifikasi dengan menambahkan unsur materi pelajaran tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia.

Permainan JENGA dipilih karena mampu mengembangkan kemampuan berpikir, menyusun strategi, meningkatkan konsentrasi, serta mengelola emosi peserta didik. Menurut penelitian Apriyanti Dwi Cahyanti, permainan JENGA terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan bermain. Selain itu,

⁶ 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): 85.

permainan ini juga berkontribusi dalam membentuk mental dan karakter peserta didik, di mana aktivitas memindahkan dan menata balok dapat melatih sikap sabar dan ketekunan anak.⁷ Penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran berbasis permainan JENGA umumnya berfokus pada materi yang bersifat konkret atau pengembangan keterampilan motorik. Sementara itu, kajian yang mengangkat materi tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia masih tergolong minim.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta kondisi nyata di lapangan sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA menjadi hal yang perlu dilakukan. Namun, pada praktiknya di SD Assunniyyah Kencong Jember, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Guru cenderung hanya mengandalkan buku dan modul dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan menyebabkan peserta didik merasa jenuh serta kurang tertarik karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Berdasarkan hasil observasi maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember”**.

⁷ 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): 302–312, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember?
3. Bagaimana Respon Peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi desain pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember.
2. Untuk menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember.

3. Untuk mengetahui Respon Peserta Didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis permainan JENGA untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi kerajaan di Indonesia siswa kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember. Adapun rincian spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Jenga memiliki ukuran panjang 7,5 cm, lebar 2,5 cm, dan tinggi 1,5 cm yang terdiri dari 45 balok. Setiap balok diberi warna berbeda, yaitu merah, kuning, dan biru.
2. JENGA ini dibuat dari bahan kayu damar
3. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan dua jenis kartu, yaitu kartu materi dan kartu pertanyaan, yang disusun sesuai dengan isi materi yang diajarkan.
4. Permainan JENGA ini dirancang khusus untuk peserta didik kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember
5. Materi yang dipilih adalah materi kerajaan di Indonesia.

6. Permainan JENGA ini juga dilengkapi dengan buku panduan permainan dan *skoor books*.

E. Pentingnya Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis dalam proses pembelajaran IPAS. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran berbasis permainan JENGA ini diharapkan mampu memberikan informasi tambahan bagi pembaca terkait pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk siswa kelas IV SD/MI. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber ide dan mendorong terciptanya berbagai inovasi, terutama dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis permainan JENGA memberikan manfaat bagi siswa, karena dapat mempermudah mereka dalam memahami materi, menarik minat belajar, serta mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

- b. Bagi Guru

Manfaat media pembelajaran berbasis permainan JENGA memberikan manfaat bagi siswa, antara lain membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, sekaligus meningkatkan ketertarikan dan mengurangi rasa jenuh selama proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Manfaat Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah dengan mendorong peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih beragam, sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat semakin berkembang.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA ini dapat menjadi bahan pertimbangan atau referensi untuk pengembangan media yang serupa, serta dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran.

e. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dapat memberi kontribusi bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Shiddiq jember khususnya pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai tambahan literature dan referensi yang berkaitan dengan media berbasis permainan JENGA.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

yang memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan terkait produk yang akan dikembangkan, yang meliputi:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Belum tersedianya media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis permainan JENGA yang dikembangkan di SD Assunniyyah Kencong.
- b. Siswa akan memperoleh pengalaman baru yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.
- c. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu membuat peserta didik aktif dan termotivasi serta memiliki ketarikan terhadap materi kerajaan di Indonesia.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis permainan JENGA terbatas hanya memuat materi kerajaan di Indonesia.
- b. Pembuatan media pembelajaran berbasis permainan JENGA ini membutuhkan waktu yang lama.
- c. Balok JENGA mudah hilang.

Berdasarkan hasil asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA, media ini memiliki keterbatasan sebagai alat bantu dalam mempermudah peserta didik memahami materi tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia. Meski demikian, media ini mampu

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong keaktifan siswa dalam merespon pembelajaran, serta meningkatkan kreativitas mereka selama proses berlangsung.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar yang dapat mendukung guru dalam memperluas wawasan siswa, dengan demikian pesan yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara yang efektif dan efisien. Untuk menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik, penggunaan media pembelajaran oleh guru sangat penting. Tujuannya adalah untuk membangkitkan semangat belajar sekaligus mengembangkan kemandirian siswa dalam mengenali minat serta potensi keterampilan yang dimiliki.

2. Permainan JENGA

Media permainan JENGA adalah permainan yang melibatkan penyusunan balok untuk membentuk sebuah menara. Pemain akan bergiliran menarik balok dari susunan dan menambahkannya kembali di bagian atas tanpa membuat menara roboh. Dalam media permainan JENGA ini, tersedia berbagai fitur, seperti balok JENGA, kartu pertanyaan, dan buku panduan permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai alam semesta, kehidupan, serta hubungan sosial antar manusia. Kedua mata pelajaran ini dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang peduli terhadap lingkungan dan mampu memahami dinamika sosial di sekitar mereka.

4. Materi Kerajaan Indonesia

Materi kerajaan di Indonesia adalah salah satu materi yang terdapat di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV SD. Dalam materi ini menjelaskan tentang kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia seperti, kerajaan Hindu-Budha dan kerajaan Islam.

Berdasarkan pengertian istilah, Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan JENGA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember adalah permainan menyusun balok yang membentuk sebuah menara. Pemain secara bergiliran mengambil balok dari susunan dan meletakkannya kembali di atas tanpa membuat menara jatuh, sehingga membentuk bangunan yang stabil. Media permainan JENGA ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti balok JENGA, kartu pertanyaan, dan buku panduan yang relevan untuk digunakan sebagai alat bantu belajar. Pengembangan media berbasis permainan JENGA ini difokuskan pada materi kerajaan-kerajaan di Indonesia pada pelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti akan membahas beberapa penelitian sebelumnya yang relevan terkait media pembelajaran berbasis permainan JENGA. Peneliti telah menemukan beberapa studi terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

- a. Skripsi yang ditulis oleh Wahyu Aji Prayogo : Pengembangan alat permainan edukatif JENGA kartu pintar (JENG KATAR) untuk tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Kelas V SD. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk alat permainan edukatif jeng katar dengan menggunakan sembilan tahap penelitian R&D menurut *Brog and Gall*. Produk awal dinilai dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Wonosobo dan melakukan sebanyak tiga tahapan yaitu: uji coba produk awal, uji coba produk lapangan utama, dan uji coba produk lapangan oprasional. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Pada validasi ahli media mendapatkan hasil penilaian sangat baik,dan telah melakukan uji coba produk awal dengan melibatkan 3 siswa kelas V SD dengan hasil respon “Baik”. Selanjutnya melakukan uji coba produk lapangan melibatkan 9 siswa kelas V dengan respon “ Baik”. Dan

melakukan uji coba produk lapangan operasional melibatkan 20 siswa menunjukkan hasil "Baik".⁸

- b. Skripsi yang ditulis oleh Eka Wahyuni : Pengembangan Media Pembelajaran *JENGA CHEMISTRY* Pada Materi Kimia Unsur Golongan I dan IIA. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE dengan lima tahapan. Produk yang dikembangkan di validasi oleh ahli media dan materi dan sudah di *review* oleh *peer review*. Produk yang dikembangkan merupakan media *Jenga Chemistry* pada materi unsur kimia logam golongan I dan IIA. Produk yang dikembangkan terbuat dari bahan kayu waru dengan ukuran 6x2x2 cm yang terdiri dari 30 potong balok yang disetiap sisinya terdapat stiker bertulisan nomor, simbol, pertanyaan dan barcode yang berisi materi unsur kimia. Hasil validasi ahli materi 80,5%, validasi ahli media sebesar 95,8%, sedangkan penilaian dari *reviewer* sebesar 97%.⁹
- c. Jurnal karya Diana Firdaus, Nasution, Riyadi, Hendri Prastiyono, 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi”. Hasil uji validitas ahli media menunjukkan bahwa media sangat layak dengan tingkat persentase 93,3%, materi pembelajaran peran pelaku ekonomi tersampaikan dan tujuan

⁸ wahyu aji prayogo, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Kelas V Sd*, 2015.

⁹ Eka wahyuni, *Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Chemistry Pada Materi Kimia Unsur Logam Golongan I Dan IIA*, 2024.

pembelajaran tercapai. Ketercapaian dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase 86,3%. Hipotesis penelitian ini, H₀ ditolak sehingga H₁ diterima, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran JENGA IPS (JIPS) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 8C di SMP Muhammadiyah 2 Taman. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas pengembangan media pembelajaran JENGA dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang berpedoman pada teori ADDIE. Sementara itu perbedaan penelitian ini yaitu pada subjek yang diteliti, mata pelajaran, dan materi pembelajaran.¹⁰

- d. Jurnal karya Meivina Resti Andarini, 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran JENGA *Board Games* Majas Personifikasi untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar”. Kevalidan media JENGA *board games* majas personifikasi didapat dari hasil validasi media dengan persentase 89% yang termasuk pada kategori sangat valid. Menurut data angket siswa, kepraktisan media JENGA *board games* majas personifikasi memperoleh persentase 79% dan termasuk pada kategori praktis. Hasil angket siswa juga menunjukkan keefektifan media JENGA *board games* majas personifikasi dengan persentase 80% dan termasuk kategori efektif.

¹⁰ Diana Firdaus et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi,” *Dialektika Pendidikan IPS* 3, no. 2 (2023): 118–127.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokusnya, yaitu sama-sama meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA atau susun balok, jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti, mata pelajaran, materi pembelajaran dan desain pengembangan media jenga.¹¹

- e. Jurnal yang ditulis oleh Nandan Cahya Kinasih, Abdul Mukhlis, dan Dimas Setiaji Prabowo pada tahun 2023 berjudul “*Efektivitas Media JENGA Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Ragam Krama Alus di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 42,5%, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 77,91%. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media JENGA balok. Uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 0,6238. Penelitian ini menggunakan desain one group pre-test post-test tanpa kelompok kontrol, hanya melibatkan satu kelas, yaitu kelas IV yang terdiri dari 24 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian

¹¹ Maryam isnaini damayanti Meivina resti andarani, “Pengembangan Media Jenga Board Games Majas Personifikasi Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar,” *JPGSD* 12, no. 6 (2024): 1037.

penulis terletak pada fokus yang sama, yaitu pengembangan media JENGA balok. Perbedaannya terletak pada metode penelitian: jurnal ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, sedangkan penulis menggunakan model Research and Development (R&D)..¹²

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Wahyu Aji Prayogo: Pengembangan alat permainan edukatif JENGA kartu pintar (JENG KATAR) untuk tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Kelas V SD	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran susun balok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian <i>Brog and Gall</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berbasis permainan JENGA. • Berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia. • Menggunakan model penelitian R&D, <i>ADDIE</i>.
2.	Eka Wahyuni : Pengembangan Media Pembelajaran <i>JENGA CHEMISTRY</i> Pada Materi Kimia Unsur Golongan I dan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media JENGA. • Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D). • Menggunakan model <i>ADDIE</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen dalam media jenga, yaitu terdiri dari barcode pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berbasis permainan JENGA. • Berfokus pada mata pelajaran Ilmu

¹² Astrid Wangasagirindra Pudjastawa et al., "Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Anak Tunga Rungu Wicara" 11, no. 2 (2023): 128–145.

	IIA.			<p>Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model penelitian R&D, <i>ADDIE</i>
3	<p>Diana Firdaus, Nasution, Riyadi, Hendri Prastiyono, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran JENGA IPS (JIPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media JENGA. • Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D). • Menggunakan model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian SMP. • Materi pembelajaran yang digunakan peran pelaku ekonomi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berbasis permainan JENGA. • Berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia. • Menggunakan model penelitian R&D, <i>ADDIE</i>.
4.	<p>Meivina Resti Andarini, (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Jenga Board Games</i> Majas Personifikasi untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media JENGA. • Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D). • Menggunakan model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran penelitian bahasa Indonesia. • Materi pembelajaran penelitian majas personifikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berbasis permainan JENGA. • Berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia. • Menggunakan Model Penelitian R&D,

				ADDIE.
5.	Nandan Cahya Kinasih, Abdul Mukhlis, Dimas Setiaji Prabowo, (2023) dengan judul “Evektivitas Media JENGA Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Ragam Krama Alus di Sekolah Dasar”.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media JENGA. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran penelitian yaitu bahasa Jawa. • Materi pembelajaran penelitian yaitu penguasaan ragam krama alus. • Metode yang digunakan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan penelitian <i>pre-experimental design</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran berbasis permainan JENGA. • Berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia. • Menggunakan Model Penelitian R&D, <i>ADDIE</i>

Berdasarkan penjelasan mengenai persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu yang telah disampaikan, penelitian yang penulis lakukan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV. Persamaannya terletak pada penggunaan metode penelitian dan pengembangan, sementara inovasi dalam penelitian ini adalah dengan mengembangkan media berbasis permainan JENGA. Dalam pengembangan media tersebut, terdapat komponen-komponen seperti balok susun, kartu pertanyaan, kartu materi, buku panduan, dan *skoor books*.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran MI/SD

1) Definisi Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata "medium" yang berarti perantara. Secara umum, media berfungsi sebagai alat perantara dalam komunikasi, dan juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan. Menurut Indriana dalam Vebimawati, media pembelajaran adalah segala bahan dan alat fisik yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengajaran dan memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.¹³

Dengan adanya media pembelajaran, sikap positif peserta didik terhadap materi dan pembelajaran dapat terbentuk.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik jika media yang digunakan sesuai, sehingga peserta didik termotivasi untuk menikmati materi yang dipelajari.¹⁴ Pendidik juga dapat menyampaikan materi dengan lebih efisien dan efektif melalui pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Penggunaan media dalam pembelajaran juga membantu efisiensi waktu,

¹³ Sri Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 84.

¹⁴ imron fauzi Indri lutfia ayu umami, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipas Berbasis Powerpoint Interaktif Bernuansa Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Journal of elementary school education* 2, no. 1 (2025): 30.

memberi kesempatan bagi guru untuk lebih fokus pada peserta didik yang membutuhkan bantuan, serta berkontribusi dalam membentuk karakter dan meningkatkan motivasi belajar.¹⁵

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media tidak hanya berkaitan dengan benda fisik, tetapi juga mencakup kegiatan yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam konteks pembelajaran, peran media lebih ditekankan sebagai perantara yang mendukung peserta didik dalam memahami konsep materi selama proses belajar. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, melainkan juga mencakup pemanfaatan lingkungan, baik yang dirancang khusus maupun yang alami, untuk tujuan pembelajaran, serta kegiatan yang sengaja disusun untuk mencapai tujuan tersebut.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamlik, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu membangkitkan minat dan keinginan baru, mendorong motivasi, serta merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media juga dapat memberikan dampak psikologis positif terhadap peserta didik.¹⁶

¹⁵ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

¹⁶ Erda Ayu Septiasari and Sumaryanti Sumaryanti, "Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan* 3, no. 1 (2022): 4.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi untuk memperkuat interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Kemp dan Dayton juga menjelaskan dalam penelitian mereka bahwa media memiliki berbagai manfaat dalam mendukung kegiatan pembelajaran:

- a) Materi pembelajaran dapat disampaikan secara konsisten kepada peserta didik.
- b) Proses belajar lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa.
- c) Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif
- d) Penggunaan media membantu menghemat waktu dan tenaga dalam proses belajar.
- e) Hasil belajar siswa dapat meningkat dengan dukungan media yang tepat.
- f) Pembelajaran dapat berlangsung fleksibel, baik dari segi tempat maupun waktu.
- g) Media dapat membangun sikap positif siswa terhadap isi pelajaran dan kegiatan belajar.
- h) Peran guru berubah menjadi lebih aktif, strategis, dan produktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk

meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media, guru dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka.¹⁷

3) Fungsi Media Pembelajaran

Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam bukunya tentang media pembelajaran, Levi dan Lentz mengemukakan bahwa media, khususnya media visual, memiliki empat fungsi utama, yaitu: (1) fungsi untuk menarik perhatian, (2) fungsi untuk membangkitkan aspek emosional atau *afektif*, (3) fungsi untuk membantu proses berpikir atau *kognitif*, dan (4) fungsi sebagai alat bantu bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar (*kompensatoris*). Penjelasan lebih rinci mengenai hal ini adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi *atensi*, yaitu media berperan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memperoleh dan mengingat materi pelajaran.

¹⁷ Kurniawati, Nino Indrianto, "Pengembangan Media Pop-up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Peristiwa Alam Siswa Kelas I MIN 4 Jember," *Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 280.

- b) Fungsi *afektif*, yaitu media yang dapat dilihat dari sejauh mana siswa merasa nyaman dalam proses belajar. Dengan kata lain, media harus menciptakan kenyamanan bagi siswa saat belajar. Misalnya, penggunaan media gambar dapat membuat siswa lebih nyaman dalam belajar. Fungsi afektif ini memengaruhi aspek emosional siswa.
- c) Fungsi *kognitif*, yaitu media visual yang dapat mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui visual.
- d) Fungsi *kompensatoris*, yaitu media berfungsi untuk membantu siswa yang memiliki kesulitan atau lambat dalam menyerap materi dengan menyajikannya dalam bentuk teks atau verbal.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu mengembangkan kemampuan mereka secara lebih optimal.

4) Macam-Macam Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu media audio, media visual,

dan media audio-visual. Penjelasan lebih rinci mengenai hal ini adalah sebagai berikut.¹⁸ Penjelasan rinci tentang hal tersebut sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio merupakan sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima melalui alat indera pendengaran. Untuk memastikan pesan audio dapat diterima dan dipahami dengan jelas oleh pendengar, diperlukan penggunaan bahasa yang sederhana, serta perpaduan antara suara, musik, dan efek suara. Menurut Sudjana, media audio merupakan jenis media yang menyampaikan informasi atau pesan yang hanya dapat ditangkap melalui indera pendengaran, dengan memanfaatkan unsur bunyi atau suara dari lingkungan sekitar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio merupakan sarana yang menyampaikan pesan melalui simbol-simbol baik secara verbal maupun non verbal yang mampu merangsang pemikiran, perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar secara efektif.

b) Media Visual

¹⁸ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95.

Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan. Informasi disampaikan dalam bentuk tampilan visual. Selain berfungsi untuk menarik perhatian, media ini juga membantu memperjelas ide yang disampaikan serta menyajikan fakta-fakta dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa melalui bentuk visual.

c) Media Audio Visual

Media audio-visual merupakan jenis media yang mengintegrasikan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses penyampaian. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pengaruh yang lebih kuat dalam pembelajaran karena mengkombinasikan dua unsur utama, yaitu suara dan gambar.¹⁹

b. Permainan JENGA

1) Definisi Permainan JENGA

JENGA adalah permainan ketangkasan fisik yang dikembangkan oleh Leslie Scott sekitar tahun 1973 dan mulai dipasarkan pada 1982 di London. Dalam bahasa Swahili, kata "JENGA" berarti "membangun". Permainan ini menggunakan balok-balok kayu yang ditumpuk, dan dua pemain akan

¹⁹ Sofiah Aryani, "Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa," *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021* Vol. 3 (2021): 266–270, <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>.

bergantian memindahkan satu balok dari menara dan meletakkannya kembali di bagian atas. Pemain yang menyebabkan menara runtuh akan dianggap kalah.²⁰

Permainan JENGA tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir, fokus, serta membentuk mental dan karakter siswa. Aktivitas menyusun dan memindahkan balok dapat melatih anak untuk menjadi lebih sabar dan tekun.²¹

JENGA terbuat dari bahan kayu, disusun menjadi beberapa tingkat, dengan tiap tingkat terdiri dari tiga balok. Permainan ini juga dapat dijadikan media bantu dalam memahami materi kerajaan-kerajaan di Indonesia, sebagai alternatif pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama proses belajar berlangsung. Selain memberikan unsur hiburan, menurut Daniel Raviev, alat permainan seperti JENGA juga berfungsi untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan saat berada dalam tekanan, meningkatkan konsentrasi, dan mengembangkan keterampilan koordinasi tangan.

2) Faktor Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan JENGA

²⁰ A Khoridah, M Kristiantari, and Nym Ganing, "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. 3 (2022): 1403–1414.

²¹ Wanda Azizah et al., "Pengembangan Media Permainan Smart Jenga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pembina Ampenan Tahun 2022," *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 2, no. 03 (2022): 435–441.

Faktor kelebihan dari pengguna media permainan JENGA ini, diantaranya sebagai berikut:

- a) Mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam permainan JENGA.
- b) Siswa menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan interaktif.
- c) Mendorong terciptanya kerja sama yang baik antar siswa dalam kelompok mereka.

Terdapat beberapa kekurangan dari penggunaan media permainan JENGA yang sering dialami oleh siswa, antara lain:

- a) Penggunaan permainan ini kurang efektif apabila diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak serta waktu belajar yang terbatas.
- b) Permainan JENGA dapat membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif dan sulit dikendalikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3) Manfaat Permainan JENGA

Menurut Andang Ismail, manfaat dari pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA meliputi:

- a) Alat permainan ini membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi karena daya tarik permainan membuat mereka lebih fokus selama belajar.
- b) Permainan edukatif semacam ini membantu siswa memahami pelajaran melalui perbedaan warna, bentuk, dan makna menggunakan indera penglihatan.
- c) Penggunaan media permainan edukatif yang beragam mampu menciptakan suasana belajar yang baik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

4) Cara bermain permainan JENGA

Dalam penelitian ini, cara bermain JENGA telah dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah bermain yang telah disesuaikan adalah sebagai berikut:

- a) Permainan jenga terdiri dari 2-4 orang
- b) Susun balok JENGA secara acak
- c) Siapkan tumpukan kartu pertanyaan dan kartu materi pengetahuan yang sudah dipisah berdasarkan warna
- d) Pemain secara bergiliran mengambil balok dari menara
- e) Pemain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yaitu jika pemain bisa memilih menjawab pertanyaan dengan langsung menjawab akan memperoleh skor lebih

tinggi, atau dapat menjawab pertanyaan dengan membaca materi terlebih dahulu akan mendapatkan skor sedikit lebih rendah

- f) Pemain yang mengambil kartu akan memberikan pertanyaan kepada pemain yang mengambil balok, kemudian pemain tersebut akan mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban yang tersedia pada kartu tersebut.

Aturan penilaian dalam permainan ini ditetapkan sebagai berikut:

- a. Apabila pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain akan mendapat skor 15 poin
- b. Apabila pemain menjawab pertanyaan dengan tepat setelah melihat kartu materi, maka diberi skor 10 poin
- c. Jika pemain menjawab dengan jawaban yang salah, akan diberi skor 0
- d. Pemain yang dapat memperoleh bonus +5 poin jika dapat menjawab dalam waktu yang cepat
- e. Pemain yang menjatuhkan susunan balok akan dikurangi skornya sebanyak 5 poin.

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta hubungan dan interaksinya, sekaligus

membahas kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam hubungannya dengan lingkungan. Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah agar peserta didik mampu memahami bagaimana sistem alam semesta bekerja dan bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan di bumi.²²

Penelitian dalam bidang IPAS berfokus pada karakteristik, gejala alam, serta interaksi antara unsur biotik dan abiotik, termasuk bagaimana manusia merespons dan mengatasi berbagai tantangan lingkungan.²³ Pembelajaran IPAS juga berperan penting dalam membentuk peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang menjadi cerminan ideal dari pelajar Indonesia. Terdapat sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam mata pelajaran ini, diantaranya adalah:

- 1) Membangkitkan ketertarikan dan keinginan untuk mengetahui berbagai fenomena disekitar serta memahami keterkaitan antara alam semesta dan kehidupan manusia.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dalam pelestarian lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana dan bertanggung jawab.

²² Gismina Tri Rahmayati and Andi Prastowo, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka," *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 13, no. 1 (2023): 16.

²³ Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, and Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Peran Fungi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas IV SD," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 219–227.

- 3) Mengembangkan kemampuan untuk melakukan penyelidikan dan menemukan solusi atas masalah melalui tindakan nyata.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

d. Materi Kerajaan Indonesia

Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di wilayah Nusantara, dipengaruhi oleh tiga bentuk kebudayaan yaitu, Hindu, Budha, dan Islam.

1) Kerajaan Bercorak Hindu

Kerajaan-kerajaan yang pernah tumbuh dan berkembang di wilayah Nusantara dipengaruhi oleh tiga corak budaya, yaitu:

(a) kerajaan Kutai, (b) kerajaan Tarumanegara, (c) kerajaan Kalingga, (d) kerajaan Mataram kuno (e) kerajaan Kediri, (f) kerajaan Singosari, (g) kerajaan Majapahit. Sedangkan nama kerajaan yang dibawa oleh kerajaan Budha yaitu: (a) Kerajaan sriwijaya, (b) kerajaan Mataram Budha.

2) Kerajaan Bercorak Islam

Agama Islam tersebar di wilayah Indonesia melalui para pedagang yang datang di wilayah persia, arab, dan Gujarat. Waktu itu kekuatan kerajaan Majapahit dan Sriwijaya sudah

mulai melemah. Kerajaan-kerajaan yang dibawah kekuasaan mereka mulai melepaskan diri dan raja-rajanya memeluk agama Islam. Setelah itu bermunculan kerajaan-kerajaan di Indonesia. Adapun nama kerajaan yang bercorak Islam yaitu: (a) samudera pasai, (b) kerajaan aceh, (c) kerajaan demak, (d) kerajan gowa tallo, (e) kerajaan ternate, (f)kerajaan tidore.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian

Sebuah penelitian selalu melibatkan metode ilmiah untuk memperoleh data secara sistematis untuk mencapai tujuan dan manfaat tertentu.²⁴ Metode ini dapat diartikan sebagai serangkaian langkah ilmiah yang dilakukan secara bertahap dan terstruktur, mulai dari penentuan topik hingga proses pengumpulan data, sehingga menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai topik yang diteliti.²⁵

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Richey dan Klein yang dikutip dalam Sugiyono, metode penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis yang berkaitan dengan perancangan suatu produk, pengembangan, atau penciptaan alat dan model yang dapat digunakan baik dalam proses pembelajaran maupun di luar kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, Borg dan Gall dalam buku Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau metode yang bertujuan untuk menguji keabsahan sekaligus menyempurnakan suatu produk.

²⁴ Dindya vikri roemaissha Dani hermawan, "Evektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Promosi Sekolah Di SD Islam Ulul Albab Jember," *pendidikan Nusantara* 3, no. 1 (2025): 1–8.

²⁵ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.

Dengan demikian, metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan yang digunakan untuk merancang dan menyempurnakan suatu produk sekaligus menguji efektivitas dari produk yang telah dikembangkan. Proses perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D bertujuan untuk membangun pengetahuan secara sistematis berdasarkan temuan nyata di lapangan, di mana pengembangan ini ditujukan untuk meningkatkan kinerja serta efisiensi penggunaan suatu produk.²⁶

B. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan, yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merujuk pada kegiatan yang berkaitan dengan penciptaan dan penemuan hal-hal baru, baik berupa produk atau layanan, serta memanfaatkan pengetahuan baru untuk memenuhi kebutuhan yang ada di lapangan. Penelitian R&D juga dapat dipahami sebagai model yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut.²⁷

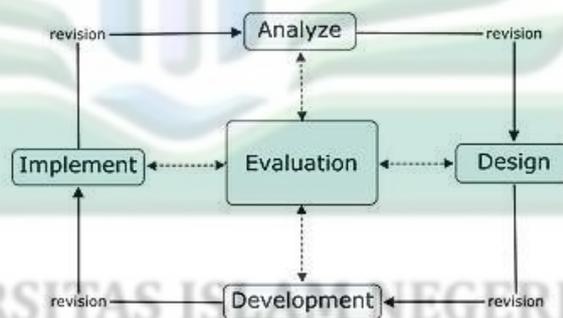
Produk yang dikembangkan dalam judul penelitian ini yaitu: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di SD

²⁶ Okpatrioka Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

²⁷ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, “Model Addie (Analysis, Design,Development, Implementation, dan Evaluation),” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 30.

Assuniyyah Kencong Jember. Media berbasis permainan JENGA inilah yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE, model ini merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini sering kali dipakai oleh peneliti dikarenakan model ADDIE ini mengembangkan pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan *Development Research* yang disebut dengan penelitian dan pengembangan.²⁸



Gambar 3.1
Model Penelitian ADDIE

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yaitu *Analyze, Design,*

²⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

Development, Implementation, Evaluation. Berikut beberapa penjelasan secara rinci dari tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah analisis, yang mencakup dua jenis analisis: analisis kebutuhan dan analisis masalah atau kesenjangan. Klasifikasi masalah yang ada di sekolah terkait dengan media atau produk pembelajaran yang tersedia maupun yang belum ada. Masalah ini mungkin disebabkan oleh produk yang sudah usang dan tidak sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Melalui analisis terhadap masalah yang ada, langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut pun teridentifikasi. Pada tahap analisis ini, penting untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, baik dari segi karakteristik materi yang akan dipelajari maupun hasil yang ingin dicapai, agar sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang ada.

Tujuan dari tahap analisis ini adalah untuk mengumpulkan data terkait permasalahan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk kelas IV di SD Assunniyah Kencong Jember. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Selain itu, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, guru masih mengandalkan buku sebagai sumber utama, yang berdampak

pada kurang maksimalnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

b. *Design* (Desain/Perencanaan)

Desain adalah tahapan perencanaan pengembangan yang berdasarkan pada analisis masalah dan kebutuhan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, perencanaan harus disesuaikan dengan desain dan rancangan yang akan diteliti. Tahapan perencanaan ini mencakup rancangan konsep arsitektur serta isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan tersebut disusun secara sistematis untuk menjadi panduan dalam melanjutkan tahap berikutnya. Dalam menyusun rancangan untuk penelitian ini, langkah pertama adalah membuat kerangka rancangan, menyusun materi, merancang dan membuat kartu pertanyaan serta kartu materi, mendesain dan membuat buku pedoman, serta pembuatan balok/JENGA.

1) Membuat Tampilan Media

Untuk memulai pengembangan media pembelajaran permainan JENGA, balok permainan, warna, dan ukuran balok harus di rancang.

2) Desain Soal, Materi dan Buku Panduan

Setelah merancang desain produk, peneliti mencari referensi untuk penyusunan aturan permainan, membuat soal

dan materi untuk digunakan dalam media pembelajaran permainan JENGA tersebut. Desain yang peneliti buat yaitu media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada materi kerajaan di Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini, semua desain dan rencana yang telah disusun pada tahap sebelumnya digabungkan menjadi sebuah produk yang siap diterapkan. Proses ini juga melibatkan evaluasi dari ahli media, dan ahli materi, untuk menilai sejauh mana kelayakan media yang sedang dikembangkan. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media berbasis permainan JENGA adalah sebagai berikut:

1) Produk Awal

a) Penyusunan materi dalam produk media berbasis permainan JENGA. Materi yang akan dibahas dalam produk ini adalah materi kelas IV tentang kerajaan di Indonesia.

b) Tahapan selanjutnya adalah pembuatan media pembelajaran yaitu terbuat dari bahan kayu, balok diwarnai dengan 3 warna disesuaikan dengan kartu pertanyaan dan kartu materi. Dimana warna kuning untuk mengenal kerajaan Islam, warna biru untuk mengenal

kerajaan Budha, dan warna merah untuk mengenal kerajaan Hindu. Kumpulan balok sebanyak 45 balok.

2) Validasi Materi dan Media

Validasi akan dilakukan setelah produk awal selesai dibuat dan siap untuk dievaluasi oleh para ahli di bidang materi dan media. Tim ahli akan menilai produk awal menggunakan kuesioner validasi, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan dan memperoleh masukan serta perbaikan yang diperlukan untuk tahap selanjutnya.

3) Revisi Produk

Produk yang telah melalui proses validasi kemudian akan diperbaiki berdasarkan penilaian, kritik, dan rekomendasi dari tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan saran dan masukan yang diberikan hingga memperoleh penilaian yang baik dari kedua ahli, dan selanjutnya diperbaiki untuk mendapatkan validasi produk yang sedang dikembangkan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan keempat ini adalah langkah untuk mengimplementasikan dan menerapkan media yang telah dirancang dan dikembangkan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk memahami tanggapan dan umpan balik dari siswa. Pada

tahap ini, media yang telah dibuat disusun sedemikian rupa agar dapat diterapkan dengan efektif.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap kelima ini, tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi apakah media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk memberikan umpan balik dan penilaian, sehingga perbaikan dan perubahan dapat dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi yang diperoleh. Evaluasi yang dilakukan merupakan evaluasi sumatif, yang merupakan tahap akhir dari keseluruhan proses. Evaluasi sumatif ini akan mengacu pada kompetensi akhir dari materi pembelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

D. Uji Coba Produk

Tujuan uji coba produk adalah untuk mengumpulkan informasi agar kita bisa menentukan apakah produk yang baru dibuat sudah cukup baik dan menarik.²⁹ Peneliti akan meminta pendapat dari tim ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan validasi terkait produk ini, dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Hasil akhir produk akan melalui tahap revisi untuk disempurnakan. Tahapan selanjutnya mencakup uji coba produk pada skala kecil dan skala besar. Sebagai tahap akhir

²⁹ Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Ryzca Siti Qomariyah, and Ida Fitriatul Nurma, "Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis PAKEM Di Sekolah Dasar," *Pedagogy* 7, no. 2 (2020): 96.

pengembangan, media berbasis permainan JENGA ini akan diimplementasikan dalam skala besar pada peserta didik kelas IV SD Assunniyyah Kencong Jember. Tujuannya adalah untuk mengukur kelayakan media pembelajaran ini dalam konteks pembelajaran di kelas. Berikut ini beberapa komponen-komponen yang diperlukan sebagai berikut:

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk mengetahui kesesuaian rancangan dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan yang perlu diperbaiki atau direvisi. Dalam uji coba produk terdiri dari 3 tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Uji Coba Perseorangan

Uji coba ini adalah percobaan yang dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkannya pada kelompok kecil dan uji coba lapangan. Jika dalam tahap ini tidak perlu ada perubahan dan dianggap sukses, maka langkah selanjutnya dapat dilakukan.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SD Assunniyyah Kencong Jember dengan subjek peserta didik kelas IV yang terdiri dari 4 siswa. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi seberapa efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

3) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SD Assunniyyah Kencong Jember, dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas IV dengan jumlah 24 siswa. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengukur reaksi siswa terhadap media pembelajaran dengan menyebarkan angket kepada siswa.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA terdiri dari dua dosen, satu guru kelas, dan seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember.

1) Validator Ahli Media

Pada uji coba subjek penelitian ini, ahli media diwakili oleh seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang pendidikan. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada kompetensinya dalam mendesain media. Tujuan ahli media dalam penelitian ini adalah untuk memberikan kritik dan masukan terkait desain media yang digunakan dalam pengembangan berbasis permainan JENGA. Ahli media yang berperan sebagai validator dalam penelitian ini adalah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd., dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Shiddiq Jember, yang memiliki keahlian dalam desain pembelajaran.

2) Validator Ahli Materi

Kriteria ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang memiliki latar belakang di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi didasarkan pada kompetensi yang dimilikinya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dalam penelitian ini, yang bertindak sebagai validator ahli materi adalah Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang memiliki keahlian di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

3) Validator Ahli Pembelajaran

Guru ahli pembelajaran adalah Guru kelas IV Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong untuk mengetahui kelayakan dari penggunaan media pembelajaran. Yaitu Ibu Karina Siti Putrianingsih, S.Pd.

4) Peserta Didik Kelas IV

Peserta didik kelas IV SD Assunniyyah Kencong yang berjumlah 24 siswa digunakan sebagai subjek untuk mengukur pemahaman materi serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan JENGA dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada topik kerajaan-kerajaan di Indonesia.

c. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan media berbasis permainan JENGA menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif:

- 1) Data Kualitatif, diperoleh melalui masukan dan saran dari para ahli validator media pembelajaran, serta hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik dan guru kelas. Data ini disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan bagaimana media pembelajaran berbasis permainan JENGA digunakan dan diterima di lingkungan pembelajaran.
- 2) Data kuantitatif, dikumpulkan melalui angket atau kuesioner yang diberikan kepada ahli validator, peserta didik, dan guru, yang digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis permainan JENGA. Data ini disajikan dalam bentuk angka yang merepresentasikan tingkat validitas dan kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk memperoleh data mengenai fenomena alam maupun sosial yang diamati.³⁰ Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi.

³⁰ Emy Sohilait, *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika, Pustaka Ramadhan*, 2015, 13.

Uraian berikut menjelaskan instrumen yang dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA, sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data empiris yang dapat dilihat secara langsung serta untuk memahami kondisi atau fenomena yang sedang diteliti dari perspektif baru. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati dan memahami perilaku individu secara langsung, sehingga dapat mengungkap informasi yang mungkin tidak disampaikan oleh responden saat wawancara. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi respons peserta didik kelas IV dalam proses pembelajaran serta mengevaluasi sarana dan prasarana yang tersedia di lembaga pendidikan tersebut.

2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui interaksi langsung antara peneliti dan narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara langsung (tatap muka), dengan memberikan kebebasan kepada responden untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka seputar topik yang relevan. Dengan pendekatan ini, informasi yang

diperoleh dari wawancara menjadi lebih mendalam dan tidak terbatas pada jawaban singkat.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV di SD Assuniyyah Kencong untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Data dari wawancara kemudian dianalisis secara deskriptif.

3) Angket

Angket adalah metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian dan pengembangan media berbasis permainan JENGA ini, angket disebarakan kepada validator ahli media, ahli materi, guru, serta peserta didik.

Untuk menilai kualitas media pembelajaran, digunakan tiga jenis angket evaluasi, yaitu angket penilaian media, angket penilaian materi, dan angket dari ahli pembelajaran IPAS. Informasi yang diperoleh dari angket ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan, agar menghasilkan produk akhir yang valid dan layak digunakan.

a) Instrumen ahli materi

Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala likert yang mempunyai gradien dari paling positif hingga negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket skala likert ini adalah sangat setuju (SS), setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak setuju (TS), Sangat Tidak setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan rendah diberi skor rentang 1. Dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), Skor 3 (R), Skor 2 (TS), Skor 1 (STS).

Lembar evaluasi ini diberikan kepada lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar validasi ahli pembelajaran dan peserta didik. Pada angket untuk validasi ahli materi yang berisi dari aspek materi dan penyajian materi dapat dibaca melalui tabel.

Tabel 3.1
Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah butir
	Materi	1. Keseuaian materi dengan kurikulum yang digunakan	1
		2. Kesesuaian media dengan materi pelajaran	1
		3. Ketepatan pemilihan materi	1
		4. Kesesuaian soal dengan isi materi	1
		5. Soal mempunyai kunci jawaban pasti	1
	Penyajian materi	1. Kemudahan dalam mempelajari materi	1
		2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	1
		3. Penggunaan bahasa indonesia yang komunikatif dan tidak	1

	menimbulkan penafsiran ganda	
	4. Penggunaan bahasa indonesia yang jelas dan baku	1
	5. Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	6. Kemenarikan alat permainan jenga	1
	Jumlah Total Butir Instrumen	11

Sumber: skripsi wahyu aji prayogo (2015) dengan modifikasi

b) Instrumen Ahli Media

Dari tabel instrumen ahli materi diatas dapat dikembangkan sebuah angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli media berisi 3 aspek yaitu aspek fisik, aspek bahan, dan aspek pemanfaatan.

Tabel 3.2
Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah butir
1.	Aspek fisik	1. Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi kerajaan di indonesia	1
		2. Kesederhanaan bentuk dan kesesuaian warna	1
		3. Kemudahan penggunaan media permainan JENGA	1
		4. Kejelasan media permainan JENGA dengan tujuan pembelajaran	1
2.	Aspek bahan	1. Ketepatan pemilihan bahan	1
		2. Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, dan tidak hancur) jika digunakan	1
		3. Tampilan serta penggunaan sangat mudah	1
		4. Media pembelajaran dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	1
3.	Aspek pemanfaatan	1. Kepraktisan media pembelajaran jenga	1
		2. Media jenga bersifat aman	1

	Jumlah Total Butir Instrumen	10
--	-------------------------------------	-----------

Sumber: skripsi wahyu aji prayogo (2015) dengan modifikasi

c) Instrumen Validasi Guru

Uji kelayakan oleh guru digunakan untuk menguji kelayakan produk yang akan digunakan untuk memperbaiki pengembangan media pembelajaran permainan jenga. Sebelum di uji cobakan pada kelompok kecil, angket tanggapan diberikan kepada guru kelas IV SD Assunniyyah Kencong Jember.

Tabel 3.3
Instrumen angket validasi Guru

No	indikator	Jumlah Butir
	Kelayakan penyajian	
1.	Materi logis	1
2.	Penyampaian materi kerajaan di indonesia secara runtut	1
3.	Kelengkapan dan ketepatan materi	1
	Materi	
4.	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	1
5.	Kesesuain materi dengan tujuan penelitian	1
	Kesesuaian dengan KD dan Indikator	
6.	Materi sesuai dengan KD dan Indikator	1
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	1
8.	Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran	1
	Aspek kebahasan	
9.	Penggunaan bahasa yang efektif	1
10.	Kesesuain bahasa yang digunakan pada media permainan jenga	1

	Aspek fisik/ keterampilan	
11.	Desaian pada media permainan jenga sesuai dengan materi kerajaan di indonesia	1
12.	Kesederhanaan bentuk dan kesesuaian warna	1
13.	Kemudahan pengguna media permainan jenga	1
14.	Kejelasan media permainan jenga dengan tujuan pembelajaran	1
	Jumlah total butir instrumen	14

d) Instrumen angket respon peserta didik

Angket pendapat siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala likert yang mempunyai gradien dari paling positif hingga negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket skala likert ini adalah sangat setuju (SS), setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak setuju (TS), Sangat Tidak setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan rendah diberi skor rentang 1. Dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), Skor 3 (R), Skor 2 (TS), Skor 1 (STS). Berikut ini kisi-kisi angket yang digunakan untuk memperoleh data pendapat siswa.

Tabel 3.4

Instrumen Penilaian observasi respon peserta didik

No	Indikator	Jumlah Butir
1.	Siswa memusatkan perhatian pada instruksi guru dan alur permainan	1
2.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu saat permainan JENGA	1
3.	Siswa aktif bertanya/menjawab	1
	Total Butir Instrumen	3

4) Dokumentasi

Dokumentasi Merupakan data pelengkap yang dikumpulkan untuk memperkuat temuan dari hasil observasi. Dokumen yang dihimpun bisa berupa hasil tes formatif peserta didik, catatan aktivitas praktik, maupun dokumen lain yang relevan dan berfungsi sebagai bukti pendukung dalam penelitian.

Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi mencakup berbagai bentuk data seperti foto-foto selama proses pembelajaran, catatan tertulis, serta fakta-fakta yang terjadi di lapangan, yang keseluruhannya digunakan sebagai bukti pendukung selama pelaksanaan penelitian.

a. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data merupakan cara atau metode yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan guna mengevaluasi dan menilai kualitas produk hasil pengembangan. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1) Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data

dan kesimpulan atau verifikasi. Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- a) Pengumpulan data yang dihasilkan dari kelas IV Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong Jember.
 - b) Ketika data sudah diperoleh, selanjutnya data tersebut ditulis secara rinci agar data menjadi kompleks. Maka dari itu dibutuhkan analisis data melalui reduksi data.
- 2) Analisis Data Kuantitatif

Setelah proses reduksi data, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengumpulan angket yang disusun oleh peneliti untuk menggali informasi berdasarkan tanggapan dari para ahli, serta respons peserta didik melalui angket.

- 3) Analisis Kelayakan

Penilaian kelayakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA diperoleh melalui evaluasi dari empat orang validator, yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli validitas instrumen soal, dan ahli di bidang pembelajaran. Data kuantitatif berdasarkan hasil *checklist* pada lembar validator yaitu:

Tabel 3.5
Skala Likert Analisis Kelayakan

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju

3.	3	Ragu-Ragu
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert di atas dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan rumus:

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

Keterangan:

- P : Presentase
- $\sum x$ =Jumlah total skor validator
- $\sum xi$ = jumlah total skor jawaban tertinggi

Setelah dilakukan perhitungan pada tiap komponen, selanjutnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayakan produk media permainan JENGA. Berikut tabel kriteria uji

kelayakan yaitu:

Tabel 3.6
Kriteria Uji Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1.	86%-100%	Sangat Setuju	Sangat layak, tidak perlu di revisi
2.	71%-85%	Setuju	Layak, tidak perlu di revisi
3.	56%-70%	Ragu-Ragu	Cukup layak, perlu di revisi
4.	41%-55%	Tidak Setuju	Tidak layak, perlu di revisi
5.	25%-40%	Sangat Tidak Setuju	Sangat tidak layak, perlu di revisi

4) Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan diketahui dari pemberian angket yang diperoleh berdasarkan presentase respon peserta didik.

Tabel 3.7
Skala Penilaian Observasi

No	Skor	Kriteria
1.	1	Tidak menunjukkan keterlibatan sama sekali
2.	2	Menunjukkan keterlibatan sebagian kecil
3.	3	Menunjukkan keterliabatan sebagian besar
4.	4	Menunjukkan keterliabatan secara jelas/seluruhnya

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert diatas dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan rumus:

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

Keterangan:

- NPr = Nilai
- $Ts-e$ = Total yang di peroleh siswa
- $Ts-max$ = Total Maksimal

Setelah dilakukan perhitungan data angket respon siswa, kemudian nilai hasil dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Respon Peserta Didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	86%-100%	Sangat Baik
2.	71%-85%	Baik
3.	56%-70%	Cukup Baik
4.	41%-55%	Kurang Baik
5.	25%-40%	Sangat kurang Baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Uji Coba

Setelah melaksanakan Penelitian di SD Assuniyyah Kencong, khususnya pada siswa kelas IV, peneliti menyusun rancangan untuk mengembangkan sebuah produk berupa permainan *Jenga* yang dilengkapi dengan kartu materi dan kartu pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya pada BAB III. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup empat tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Tahapan yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam model ADDIE dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah terkait proses pembelajaran, serta menganalisis kebutuhan dikelas, baik dari sisi peserta didik maupun pendidik. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi dan penyesuaian yang diperlukan dalam pengembangan suatu produk. Dalam konteks ini, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, materi pembelajaran, kinerja peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa analisis tersebut, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 24 oktober 2024 melalui wawancara, diperoleh data bahwa selama proses pembelajaran guru hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa. Guru membagikan buku siswa dan menjelaskan beberapa materi dari buku tersebut dengan harapan siswa dapat memahami dan menguasai apa yang disampaikan. Namun, buku yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak selalu menarik perhatian siswa atau mempermudah mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa. Padahal, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung jalannya proses belajar, karena media tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari peserta didik, mereka cenderung menyukai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, khususnya pada materi kerajaan di Indonesia. Media yang diharapkan adalah media yang mengandung elemen visual menarik, seperti gambar yang jelas serta kombinasi warna yang tepat, sehingga dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Selain itu, peserta didik juga menyukai penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.

Dari hasil analisis kebutuhan melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik, ditemukan bahwa media yang paling disukai dalam proses

pembelajaran adalah media yang berwarna dan bergambar, karena mampu menjadikan materi lebih mudah dipahami dan meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran berupa permainan JENGA yang dilengkapi dengan dua kartu pertanyaan dan kartu materi pengetahuan. Dengan demikian siswa diharapkan menjadi lebih tertarik memahami materi kerajaan di Indonesia dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan namun tetap bermakna.



Gambar 4.1

Wawancara dengan guru kelas IV

b. Analisis Materi

Pada penelitian ini, peneliti memilih topik kerajaan di Indonesia berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember. Tujuan dari analisis materi ini adalah untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang sesuai dan relevan agar dapat digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran yang ditunjukkan kepada peserta didik dengan fokus pada materi kerajaan di Indonesia.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja pada pengembangan media berbasis permainan JENGA kelas IV di SD Assuniyyah kencong dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Analisis ini mencakup penilaian terhadap keterlibatan peserta didik saat menggunakan media, kemampuan media dalam menyampaikan materi secara menyenangkan, kontribusinya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kerajaan di Indonesia.

d. Analisis Tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah untuk menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, analisis tujuan pembelajaran pada fase B dalam capaian pembelajaran kurikulum merdeka. Berdasarkan dari analisis materi, materi yang dipilih disesuaikan dengan media pembelajaran “Media JENGA” yaitu materi kerajaan di Indonesia yang di dalamnya mencakup tiga kerajaan yang ada di Indonesia.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA. Peneliti mendesain media tersebut semenarik mungkin dan di sesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam merancang media ini, peneliti

mempertimbangkan berbagai aspek, seperti isi media pembelajaran yang mencakup kartu materi pengetahuan, kartu pertanyaan, *skoor books*, buku panduan, dan balok JENGA. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan dan desain media pembelajaran berbasis permainan JENGA, adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Balok JENGA

1) Media Balok JENGA

Pembuatan media balok JENGA sebagai alat bantu pembelajaran pada materi Kerajaan di Indonesia dilakukan melalui beberapa tahapan yang di rancang secara sistematis. Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam proses pembuatan, peneliti mempertimbangkan aspek materi, desain visual, serta cara permainan agar selaras dengan tujuan pembelajaran IPAS. Alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut:

- a) Siapkan 3 potongan Kayu
- b) Siapkan 3 cat warna Kuning, Biru, dan Merah
- c) Siapkan 1 kuas cat
- d) Siapkan penggaris, dan pensil
- e) Siapkan mesin serut
- f) Siapkan gergaji
- g) Siapkan Amplas

Langkah-Langkah pembuatan Media JENGA:

- a) Siapkan kayu yang akan digunakan
- b) setelah di siapkan, kayu akan dihaluskan menggunakan mesin serut supaya lebih memudahkan
- c) kayu yang sudah di haluskan kemudian akan di ukur menggunakan penggaris, dengan panjang 7,5 cm, dan lebar 2,5 cm
- d) Setelah kayu di ukur, kemudian kayu tersebut di potong menggunakan gergaji sesuai dengan ukuran yang sudah di ukur
- e) Kayu yang sudah membentuk balok-balok, kemudian di amplas hingga halus
- f) Langkah selanjutnya adalah cat balok tersebut menggunakan kuas dengan tiga warna yang telah di sediakan
- g) Biarkan balok tersebut hingga kering
- h) Setelah kering, jadilah balok JENGA yang sudah siap digunakan.

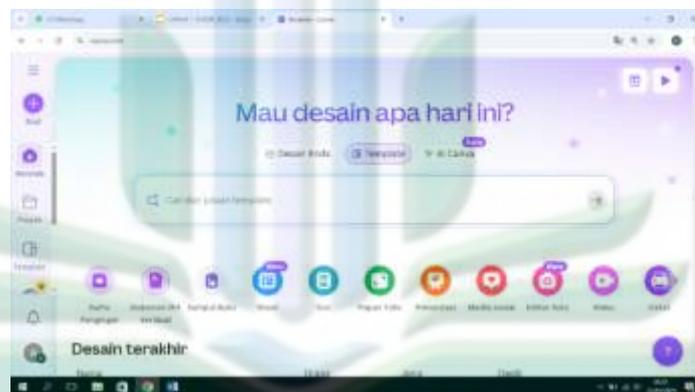


Gambar 4.2
Media berbasis permainan JENGA

2) Pembuatan Kartu Pertanyaan dan kartu Pengetahuan

Pada pembuatan Kartu Media JENGA ini terdapat dua kartu yang berbeda, yaitu kartu materi pengetahuan dan kartu pertanyaan. Keduanya sama-sama di desain menggunakan Aplikasi Canva pada web Chrome yang di desain dengan semenarik mungkin, berikut ini cara pembuatan Kartu Pertanyaan dan Kartu Materi Pengetahuan:

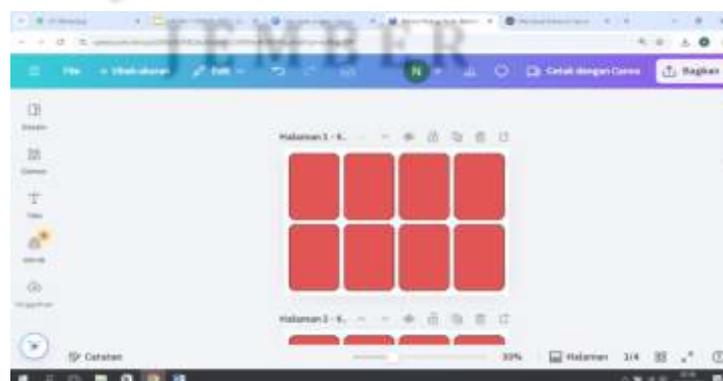
- a) Buka aplikasi canva pada web chrome di laptop



Gambar 4.3

Tampilan aplikasi *canva*

- b) Ukuran desain kartu yaitu 6x9 cm



Gambar 4.4

Cara mendesain kartu

c) Desain Kartu Materi Kerajaan Di Indonesia



Gambar 4.5
Desain Kartu Materi Kerajaan Di Indonesia

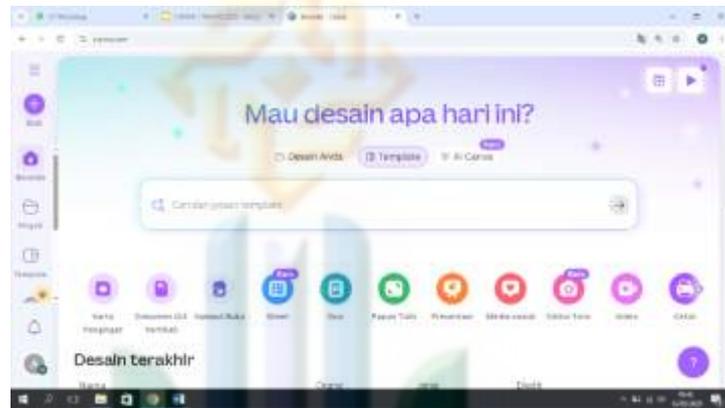
d) Desain Kartu Pertanyaan Kerajaan di Indonesia



Gambar 4.6
Desain Kartu Pertanyaan Kerajaan di Indonesia

3) Pembuatan Buku Panduan dan Skoor Books

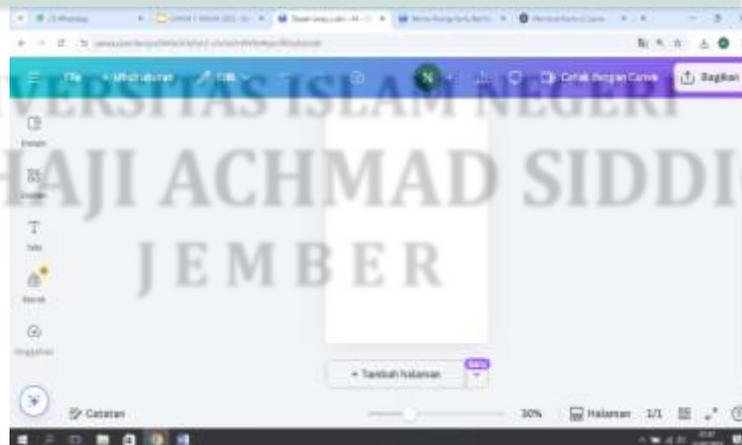
a) Buka Aplikasi Canva di web chrome di laptop



Gambar 4.7

Tampilan aplikasi canva

b) Pilih ukuran Buku panduan dan Buku skoor Books yaitu menggunakan kertas A4



Gambar 4.8

Memilih ukuran buku

c. Desain Buku panduan dan buku skoor books

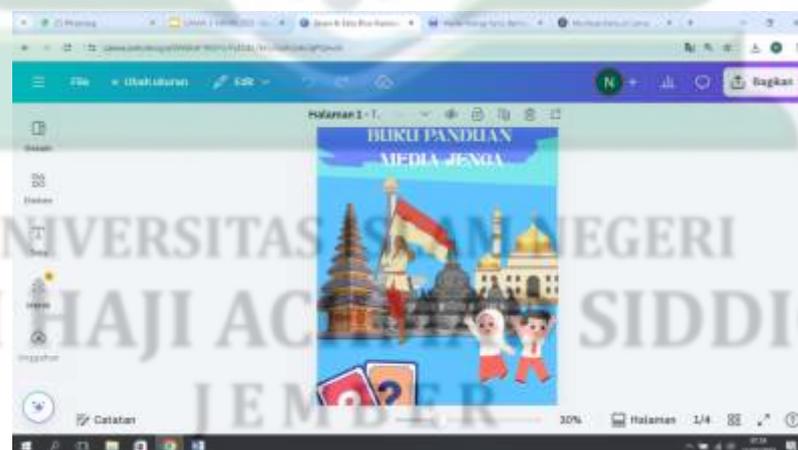
a) *Skoor Books*



Gambar 4.9

Skoor books

b) Buku Panduan



Gambar 4.10

Buku panduan

4) Pembuatan Wadah Balok Jenga

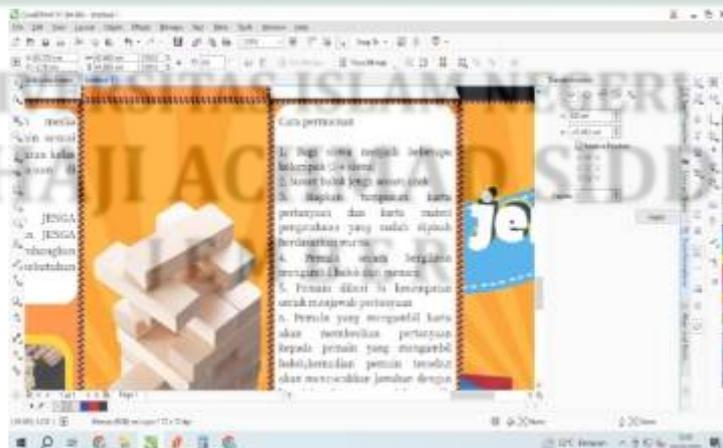
- a) Buka aplikasi canva pada web chrome di laptop



Gambar 4.11

Tampilan aplikasi canva

- b) Desain wadah balok jenga dengan ukuran tinggi 25cm, dan lebar 7,5cm



Gambar 4.12

Desain wadah balok

c) Wadah Balok Jenga siap digunakan



Gambar 4.12
Wadah Balok Jenga

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan media berbasis permainan JENGA adalah tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat sebelumnya direalisasikan menjadi sebuah produk yang nyata. Proses ini melibatkan validasi dari para ahli media, ahli materi. Selama proses validasi, produk direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Pada tahap pengembangan media permainan JENGA melewati beberapa langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan media berbasis permainan JENGA ini difokuskan pada upaya menciptakan media JENGA yang dapat

membantu mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas, khususnya dalam melibatkan siswa dalam mempermudah penyampaian materi.

Media permainan JENGA ini di rancang dengan memanfaatkan bahan yang sederhana dan mudah di temui di lingkungan sekitar, sehingga memungkinkan proses pembuatan media JENGA ini efisien dan ekonomis. Selain itu mekanisme permainan JENGA sedikit di modifikasi agar lebih relevan dan mudah di implementasikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Dengan demikian perencanaan tahap pengembangan ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknis pembuatan media JENGA, tetapi juga mempertimbangkan eektivitasnya dalam proses pembelajaran dikelas.

b. Validasi Ahli

Media pembelajaran berbasis permainan JENGA di validasi oleh beberapa ahli. Validator ahli media adalah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd selaku dosen di Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember yang memiliki keahlian dibidang media pembelajaran. Validator ahli materi adalah Ibu Anindiya Fajarani, S.Pd, M.Pd selaku dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember. Dan validator ahli pembelajaran adalah Ibu Karina Siti Putrianingsih, S.Pd selaku guru kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember. Proses validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan JENGA untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas IV materi kerajaan di Indonesia.

1) Validasi Ahli media

Validator ahli media pembelajaran adalah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd selaku dosen di Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember yang memiliki keahlian dibidang media pembelajaran. Beliau menilai tiga aspek dalam media pembelajaran berbasis permainan JENGA yaitu aspek fisik, aspek bahan, dan aspek pemanfaatan media pembelajaran. Ahli media dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan sebuah media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil penilaian ahli media yaitu:

Tabel 4.1
Hasil angket validasi ahli media

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek fisik	1. Desain media pembelajaran mencerminkan tema kerajaan di Indonesia secara visual dan menarik					✓
		2. Bentuk dan desain media jenga tidak rumit, sehingga dapat memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran					✓
		3. Media permainan jenga mendukung interaksi siswa secara aktif selama proses pembelajaran					✓

		4. Setiap langkah dalam permainan jenga membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi kerajaan di Indonesia				✓	
2.	Aspek bahan	1. Bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran ini telah dipilih dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		2. Media permainan jenga memiliki kekuatan yang cukup sehingga tidak mudah rusak, patah, berubah bentuk atau hancur saat digunakan dalam proses pembelajaran					✓
		3. Tampilan media permainan jenga menarik dan mudah dipahami oleh siswa					✓
		4. Cara penggunaan media jenga sangat sederhana sehingga dapat dengan mudah mengoperasikannya					✓
		5. Media pembelajaran jenga dapat digunakan dengan berulang kali tanpa menurunkan kualitas yang signifikan				✓	
3.	Aspek pemanfaatan	1. Tata cara permainan jenga ini mudah dipahami oleh guru maupun siswa					✓

		2. Permukaan jenga ini halus dan tidak memiliki bagian yang tajam sehingga tidak membahayakan siswa						✓
--	--	---	--	--	--	--	--	---

Berdasarkan hasil Validasi yang telah diberikan oleh ahli Media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan JENGA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan beberapa revisi. Secara keseluruhan media JENGA telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan visual, kejelasan intruksi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu ahli media pembelajaran memberikan catatan perbaikan yaitu:

- a) Buku panduan media JENGA perlu di print pada kertas yang lebih kokoh agar tidak mudah rusak

2) Validasi Ahli materi

Validator ahli materi adalah Ibu Anindya Fajarani, S.Pd, M.Pd selaku dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember. Beliau menilai dua aspek penilaian yaitu aspek materi dan aspek penyajian materi. Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui kesesuaian materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dengan materi dalam sistem Pendidikan. Berikut hasil angket validasi yang dilakukan oleh ahli materi, sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil angket validasi ahli materi

No	Aspek yang diamati	pernyataan	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	1. Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan				✓	
		2. Media pembelajaran permainan jenga yang digunakan mendukung materi kerajaan di Indonesia dengan baik					✓
		3. Pemilihan materi pembelajaran sudah tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
		4. Soal-soal yang disusun sudah sesuai dengan isi materi yang disampaikan				✓	
		5. Setiap soal yang diberikan memiliki kunci jawaban yang pasti dan dapat dipertanggungjawabkan				✓	
2.	Penyajian materi	1. Materi yang disusun mudah dipahami oleh siswa					✓
		2. Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓

		3. Penggunaan bahasa indonesia dalam materi sudah komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
		4. Bahasa yang digunakan dalam materi sudah jelas dan sesuai dengan kaidah bahasa baku				✓	
		5. Petunjuk penggunaan dalam buku panduan sudah jelas dan mudah dipahami					✓
		6. Alat permainan jenga yang digunakan menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran					✓

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan JENGA layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan beberapa revisi. Penilaian ini berdasarkan dengan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, keakuratan isi, serta relevansi materi dengan konteks pembelajaran. Namun demikian, ahli materi memberikan catatan sebagai berikut:

- a) Perbaiki pada kartu soal, karena beberapa pertanyaan bersifat ambigu.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validator Ahli Pembelajaran adalah Ibu Karina Siti Putrianingsih, S.Pd selaku Guru kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember. Penilaian

media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik.

Tabel 4.3
Hasil angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kelayakan penyajian					
1.	Hubungan antar submateri dalam topik kerajaan di indonesia tersusun dengan sistematis					✓
2.	Penyampaian materi kerajaan di indonesia dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami dari awal hingga akhir pembelajaran				✓	
3.	Materi yang di sampaikan sudah mencakup seluruh aspek penting tentang materi kerajaan di indonesia				✓	
	Materi	1	2	3	4	5
4.	Penjelasan materi disampaikan dengan bahasa yang jelas dan sederhana				✓	
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan penelitian yang di rencanakan				✓	
	Kesesuaian KD dan Indikator	1	2	3	4	5
6.	Materi yang disampaikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai KD dan indikator				✓	
7.	Materi yang diberikan mencakup cakupan dan urutan sesuai dengan kurikulum				✓	
8.	Penyajian materi yang dilakukan dapat mendukung keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran				✓	
	Aspek kebahasaan	1	2	3	4	5
9.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah				✓	

	dipahami oleh siswa					
10.	Instruksi dalam media permainan jenga disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓	
	Aspek fisik/ keterampilan	1	2	3	4	5
11.	Desaian pada media permainan jenga mencerminkan materi tentang kerajaan di indonesia					✓
12.	Bentuk media permainan jenga sederhana dan tidak membingungkan siswa					✓
13.	Media permainan jenga di rancang agar dapat digunakan oleh siswa secara mandiri atau kelompok					✓
14.	Media permainan jenga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran				✓	

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh Guru Kelas IV, media permainan JENGA layak untuk tanpa revisi dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar serta membantu memahami materi secara lebih menyenangkan. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media permainan JENGA dapat di implementasikan pada pada kelompok besar.

4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah lanjutan setelah media pembelajaran berbasis permainan JENGA dinyatakan layak digunakan. Kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi yang telah dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Ketiga

validator memberikan penilaian serta masukan yang membangun yang telah diakomodasi melalui proses revisi produk.

Pada tahap ini, media pembelajaran JENGA mulai diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah untuk menguji eektivitas dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Karena telah melalui proses validasi sebelumnya, media pembelajaran berbasis permainan JENGA dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dengan harapan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan bermakna bagi peserta didik. Pada tahap implementasi dilakukan dengan dua skala, skala kecil berjumlah 4 siswa, dan skala besar berjumlah 6 siswa.

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji Coba Skala Kecil di lakukan di SD Assuniyyah Kencong dengan melibatkan 4 siswa kelas IV, pada uji coba skala kecil ini memiliki tujuan yaitu untuk mengidentifikasi kekurangan media permainan JENGA sebelum di terapkan pada uji coba skala besar. Melalui uji coba skala kecil ini, peneliti dapat mengantisipasi berbagai kemungkinan kendala teknis maupun non teknis yang mungkin terjadi pada saat penggunaan media pembelajaran secara keseluruhan.

Uji coba skala kecil ini di validasi oleh guru kelas IV yang turut memberikan penilaian terhadap eektivitas media pembelajaran

berbasis permainan JENGA. Hasil dari uji coba skala kecil ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam memainkan media JENGA. Berdasarkan respon tersebut, media dinyatakan layak digunakan dan dapat dilanjutkan pada uji coba skala besar.



Gambar 4.12
Uji Coba Skala Kecil

2) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan di SD Assuniyyah Kencong dengan melibatkan 24 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik terhadap media berbasis permainan JENGA, serta mengevaluasi tingkat ketercapaian tujuan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap implementasi skala besar, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran JENGA sebagai alat bantu dalam memahami pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari antusias siswa selama proses

pembelajaran berlangsung, serta kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu soal secara tepat.

Hasil uji coba skala besar menunjukkan bahwa penggunaan media permainan JENGA dapat meningkatkan semangat belajar siswa, termasuk dalam memahami materi kerajaan-kerajaan di Indonesia. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, dan jauh dari kesan membosankan. Selain itu, media permainan JENGA dapat mengasah kemampuan berfikir cepat, serta meningkatkan interaksi siswa secara positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan JENGA layak digunakan dalam pembelajaran dan memberikan kontribusi yang baik dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.



Gambar 4.13
Uji Coba Skala Besar

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan JENGA, data di peroleh dengan memberikan angket skalamlikert kepada peserta didik. Berikut ini hasil angket respon siswa yang di peroleh dari uji coba skala besar.

Tabel 4.4
Hasil Respon Peserta didik

No	Nama siswa	Memperhatikan (1-4)	Menunjukkan antusiasme (1-4)	Aktif bertanya (1-4)	skor
1	Aditya Ahmad Hamizan	3	4	3	10
2	Aisyah Kayla Salsabila	3	4	4	11
3	Aisyah Khumairo Maulana	4	3	3	10
4	Alhimna Azkal Irfani	4	3	3	10
5	Alief Alexio	3	3	3	9
6	Alvredo Ubaydillah	4	4	3	11
7	Anggun Batari Sasmita	3	4	4	11
8	Aninda Septa Maulida	3	3	4	10
9	Cahaya Cinta	4	3	3	10
10	Devita Oktavia Bibisino	3	3	3	9
11	Falah Fikri Rahmadani Mashudi	3	3	3	9
12	Fathir Azam Prasetyo	4	4	4	12
13	Mohammad Raihan Hasbullah	4	4	4	12
14	Muh. Dzakhir Al Fayyadh	3	3	3	9
15	Muhammad Afuwwprastiya	3	4	4	11
16	Muhammad Uwais al Qorni	3	4	4	11
17	Muhammad Zafir Saif Amrumlah	4	4	3	11
18	Nova Putri Musdhalifatul Mukaromah	3	4	4	11

19	Rara Puri Amelia	4	4	4	12
20	Vathan Ke anun Azzufar Nufus	4	4	3	11
21	Zafran Tivano Alfarezy	3	3	3	9
22	Zidni Kamillana Aqilah	3	3	4	10
23	Zulfa Khoirun Nisa	3	4	4	11
24	Aurelia askia salsabila	3	3	3	9

5 Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA. Pada tahap ini produk yang telah di kembangkan dan melalui serangkaian uji coba baik skala kecil maupun skala besar, kemudian di evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi di lakukan dengan menganalisis data yang di peroleh dari angket respon peserta didik, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, di peroleh bahwa media permainan JENGA dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi kerajaan di Indonesia. Angket respon peserta didik menunjukkan antusias dan keteratrikan siswa terhadap media pembelajaran, sementara hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa baik dari segi isi, tampilan, maupun

metode penyajian, media JENGA dapat memenuhi kriteria kelayakan. Oleh karena itu, media permainan JENGA dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

B. Penyajian Uji Coba

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan pengembangan media berbasis permainan JENGA dilakukan untuk menilai sejauh mana media ini dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dari analisis kelayakan dari tiga validator yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, sebagai berikut:

a) Hasil Validasi oleh Ahli Media

Penelitian Pengembangan Media berbasis Permainan JENGA ini di validasi oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd dengan menilai tiga aspek yang di amati, yaitu aspek fisik, aspek bahan, dan aspek pemanfaatan.

Berikut ini hasil Uji Validasi oleh Ahli Media:

Tabel 4.5

Hasil Validasi Ahli Media

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total Skor	Skor Maksimal
Skor	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	52	55

Hitung dengan Rumus:

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

$$P = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 94% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut dapat di peroleh kesimpulan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b) Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Anindya Fajarani, S.Pd., M.Pd beliau menilai dua aspek yang diamati yaitu pada aspek materi dan Penyajian materi. Berikut ini hasil uji validasi oleh Ahli Materi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Materi

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total Skor	Skor Maksimal
Skor	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	49	55

Hitung dengan Rumus:

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

$$P = \frac{49}{55} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi memperoleh nilai presentase sebesar 89% termasuk dalam kategori “ Sangat Layak”. Dari hasil tersebut dapat di peroleh kesimpulan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA ini sangat layak untuk di implemnetasikan dlam proses pembelajaran.

c) Hasil Validasi oleh Ahli Pembelajaran

Penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan JENGA bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik. Ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Karina Siti Putrianingsih,S.Pd selaku guru kelas IV SD Assuniyyah Kencong. Berikut ini hasil uji validasi ahli Pembelajaran:

Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total Skor	Skor Maks
Skor	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	60	70

Hitung dengan Rumus:

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

$$P = \frac{60}{70} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Berdasarkan perhitungan validasi Ahli Pembelajaran memperoleh nilai presentase sebesar 85% termasuk dalam kategori “ Sangat Layak”. Dari

hasil tersebut dapat di peroleh kesimpulan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA ini sangat praktis digunakan dalam porses pembelajaran.

2 Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan JENGA yang telah dikembangkan. Pengambilan data di lakukan melalui penyebaran angket kepada seluruh peserta didik kelas IV SD Assuniyyah Kencong yang berjumlah 24 siswa. Berdasarkan hasil analisis, peserta didik memberikan respon positif terhadap media JENGA. Berikut ini hasil respon peserta didik:

Tabel 4.8

Hasil Uji Respon Peserta Didik

No	Nama siswa	Memperhatikan (1-4)	Menunjukkan antusiasme (1-4)	Aktif bertanya (1-4)	skor
1	Aditya Ahmad Hamizan	3	4	3	10
2	Aisyah Kayla Salsabila	3	4	4	11
3	Aisyah Khumairo Maulana	4	3	3	10
4	Alhimna Azkal Irfani	4	3	3	10
5	Alief Alexio	3	3	3	9
6	Alvredo Ubaydillah	4	4	3	11
7	Anggun Batari Sasmita	3	4	4	11

8	Aninda Septa Maulida	3	3	4	10
9	Cahaya Cinta	4	3	3	10
10	Devita Oktavia Bibisino	3	3	3	9
11	Falah Fikri Rahmadani Mashudi	3	3	3	9
12	Fathir Azam Prasetyo	4	4	4	12
13	Mohammad Raihan Hasbullah	4	4	4	12
14	Muh. Dzakir Al Fayyadh	3	3	3	9
15	Muhammad Afuwprastiya	3	4	4	11
16	Muhammad Uwais al Qorni	3	4	4	11
17	Muhammad Zafir Saif Amrumlah	4	4	3	11
18	Nova Putri Musdhalifatul Mukaromah	3	4	4	11
19	Rara Puri Amelia	4	4	4	12
20	Vathan Ke anun Azzufar Nufus	4	4	3	11
21	Zafran Tivano Alfarezy	3	3	3	9
22	Zidni Kamillana Aqilah	3	3	4	10
23	Zulfa Khoirun Nisa	3	4	4	11
24	Aurelia askia salsabila	3	3	3	9
jumlah		249			
Skor maksimal		288			
Rata-rata		86%			

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{249}{288} \times 100\%$$

$$NPr = 86\%$$

Hasil uji respon peserta didik memperoleh nilai sebesar 89% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap pengembangan media permainan JENGA sangat baik sehingga media dapat di terapkan dalam proses pembelajaran.

Berikut ini hasil perhitungan dari validasi para ahli:

Tabel 4.9
Hasil Uji Validitas Ahli

Validator	Presentase	Kriteria
Validator ahli media	94%	Sangat Baik
Validator ahli Materi	89%	Sangat Baik
Validator ahli Pembelajaran	85%	Sangat Baik

Dari hasil yang di peroleh validator ahli media memperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat baik”, validator ahli materi memperoleh presentase sebesar 89% dengan kriteria “sangat baik”, validator ahli pembelajaran memperoleh presentase sebesar 85% dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA dinyatakan baik dan layak untuk di implementasikan sebagai media pembelajaran pada materi Kerajaan di Indonesia.

D. Revisi Produk

Dalam validasi produk, validator tidak hanya memberikan penilaian, namun juga perbaikan yang diberikan oleh para ahli yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik. Berikut ini perbaikan-perbaikan media pembelajaran JENGA sesuai dengan saran dari validator.

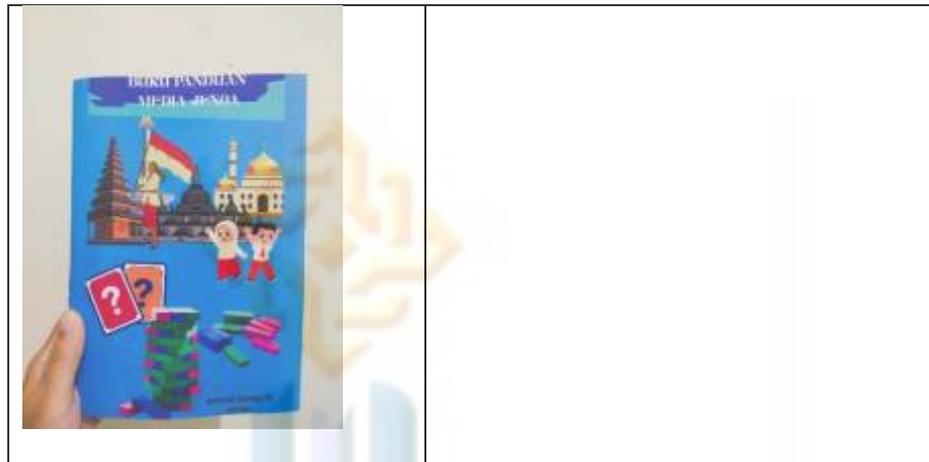
1) Validator Ahli Media

Saran yang diberikan oleh validator ahli Media adalah buku panduan dan Skoor Books di print pada kertas yang lebih tebal agar tidak mudah rusak.

Tabel 4.10

Revisi Produk Ahli Media

Media yang perlu di revisi	Keterangan
Sebelum di revisi 	buku panduan dan Skoor Books di print pada kertas yang lebih tebal agar tidak mudah rusak.
Sesudah di revisi	Bahan Buku Glossy dan lebih tebal

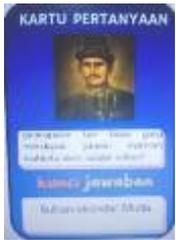


2) Validator Ahli Materi

Saran yang diberikan oleh validator ahli Materi adalah perbaikan rumusan soal yang terdapat pada kartu pertanyaan, karena beberapa pertanyaan terlalu ambigu.

Tabel 4.11

Revisi Produk Ahli Materi

Media yang perlu di revisi	Keterangan
<p>Sebelum di revisi</p>  <p>Setelah di revisi</p> 	<p>perbaikan rumusan soal yang terdapat pada kartu pertanyaan, karena beberapa pertanyaan terlalu ambigu.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah di Revisi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media permainan JENGA Kartu, yang di rancang untuk mendukung proses belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia. Media JENGA kartu untuk menjawab kebutuhan guru dan siswa terhadap media yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus dapat memperkuat pemahaman materi Kerajaan di Indonesia. Berikut ini dilakukan analisis terhadap pengembangan media permainan JENGA dengan melihat melalui karakteristiknya, yaitu sebagai berikut:

a. Aspek Materi

Istilah “Materi Pembelajaran” merujuk pada isi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.³¹ Seorang guru tidak akan mampu menyampaikan pembelajaran secara efektif tanpa memiliki pemahaman yang mendalam mengenai materi tersebut. Untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal, guru tidak hanya harus menguasai isi dari mata pelajaran tertentu, tetapi juga perlu memiliki wawasan yang lebih luas terkait materi pembelajaran, karena pemahaman tersebut dapat memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas hasil pendidikan.

³¹ Annisa Mayasari et al., “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–179.

Materi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran permainan JENGA kartu adalah materi mengenai kerajaan-kerajaan di Indonesia, yang merupakan bagian dari muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada jenjang Sekolah Dasar. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka untuk kelas IV yaitu (1) Peserta didik dapat mendeskripsikan macam-macam kerajaan yang ada di Indonesia,(2) Peserta didik dapat membedakan karakteristik kerajaan Hindu, Budha,dan Kerajaan Islam. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam kegiatan ini selaras dengan capaian pembelajaran tersebut yaitu, (1) Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan keberagaman sejarah kerajaan di Indonesia,(2) Peserta didik dapat membedakan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam masing-masing kerajaan secara kritis dan reflektif.

Melalui penyajian materi dalam bentuk permainan JENGA,diharapkan proses pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan efektif dalam membantu siswa mengingat serta memahami materi dengan baik. Penilaian Materi oleh validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya materi dalam media pembelajaran permainan JENGA kartu yang dibuat oleh peneliti dianggap sangat valid dan layak untuk digunakan.

b. Aspek Desain Produk

Desaian produk adalah proses sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pengalaman belajar yang efektif dan efisien.³² Tujuan utama dari desain produk adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif bagi peserta didik, serta dapat membantu guru dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan kata lain, desain produk pembelajaran yang baik akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik dan membantu siswa belajar dengan lebih efektif.

Dalam desain produk media permainan JENGA ini, peneliti mendesain balok jenga dengan berbahan dari kayu damar dengan ukuran panjang 7,5 cm, tinggi 1,5 cm, dan lebar 2,5 cm dengan total 45 balok yang digunakan. Penilaian oleh validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran permainan JENGA kartu yang dibuat oleh peneliti dianggap sangat valid dan layak untuk digunakan

c. Warna

Warna adalah salah satu elemen visual penting yang harus diatur dan dimanfaatkan secara optimal untuk memperoleh hasil yang sesuai. Penggunaan warna dapat memberikan efek penekanan, membentuk, kesatuan tampilan, serta dapat meningkatkan kesan realistis terhadap

³² Ogy Irvanto and Sujana Sujana, "Pengaruh Desain Produk, Pengetahuan Produk, Dan Kesadaran Merek Terhadap Minat Beli Produk Eiger," *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* 8, no. 2 (2020): 105–126.

objek atau situasi tertentu.³³ Selain itu, warna juga dapat digunakan untuk menunjukkan perbandingan, menjalin keterkaitan antar objek dan menimbulkan reaksi emosional tertentu.

Dalam pengembangan media permainan JENGA ini, peneliti memilih warna kuning, biru, dan merah untuk membedakan jenis kerajaan dalam materi kerajaan di Indonesia. Warna merah untuk kerajaan Hindu, warna kuning untuk kerajaan Budha, dan warna biru untuk kerajaan Islam. Pemilihan warna ini dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik dalam mengidentifikasi dan memahami perbedaan dari ketiga kerajaan tersebut.

d. Komponen penunjang Media JENGA

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perhatian, serta kemampuan belajar peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran jenga tidak hanya mengandalkan elemen utama berupa balok permainan, tetapi juga dilengkapi dengan komponen penunjang yang dirancang untuk memperkuat proses penyampaian materi dan keterlibatan peserta didik.³⁴

Komponen dalam permainan JENGA ini meliputi: (1) kartu pertanyaan: kartu ini berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi

³³ Makna Warna and Wayan Karja, "Prosing Bali" (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)" (2021): 110–116, <https://en.wikipedia.org/>.

³⁴ Iailatul usriyah mohammad kholil, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *pendidikan dan pembelajaran dasar* 12, no. 1 (2019): 54.

kerajaan di Indonesia, kartu pertanyaan digunakan dalam permainan untuk menguji pengetahuan dan pemahaman siswa secara langsung.

(2) kartu materi: kartu ini berisi ringkasan materi tentang kerajaan di Indonesia yang mencakup kerajaan Hindu, Budha, dan islam. Kartu ini berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik agar memahami pokok bahasan sebelum atau pada saat permainan berlangsung. (3)

Buku panduan: berfungsi sebagai petunjuk media bagi guru maupun peserta didik yang di dalamnya terdapat instruksi permainan, aturan permainan, dan skor permainan. Tujuannya adalah agar pelaksanaan pembelajaran dengan media jenga dapat berjalan dengan baik. (4)

Skoor Books: Digunakan untuk mencatat perolehan nilai atau skoor dari peserta didik selama permainan berlangsung, komponen ini berfungsi sebagai alat pencatatan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan dasar untuk evaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran

permainan JENGA.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan produk

Beberapa saran untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan JENGA, di antaranya:

- a. Penggunaan pada media pembelajaran berbasis permainan JENGA lebih berhati-hati dalam menggunakan dikarenakan balok yang digunakan mudah hilang

- b. Sebelum media pembelajaran JENGA di laksanakan, sebaiknya periksa terlebih dahulu komponen-komponen pendukungnya
- c. Siswa diharapkan memanfaatkan dan menggunakan media dengan tepat
- d. Sebelum penerapan media pembelajaran berbasis permainan JENGA di lakukan, sebaiknya membaca buku panduan

2. Saran Desiminasi Produk

Media pembelajaran berbasis permainan JENGA dapat memberikan manfaat yang lebih luas, di sarankan untuk melakukan Desiminasi Produk pada beberapa platform digital seperti media sosial. Diharapkan media pembelajaran berbasis permainan JENGA ini dapat digunakan secara berkelanjutan dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan JENGA dapat di akses melalui media sosial di antaranya:

- a. Instagram link https://www.instagram.com/share/reel/_xIuCwUXo
- b. Facebook link <https://www.facebook.com/nadia.anggara.773/videos/1357788172122549/?mibextid=rS40aB7S9Ucbxw6v>
- c. Tiktok link <https://vt.tiktok.com/ZShpHCDUe/>
- d. Youtube link https://youtube.com/shorts/9T3ec6eQN7A?si=qD0n1Qyh-FfPX8_C

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian ini hanya terbatas di lakukan di kelas IV materi kerajaan di Indonesia, akan lebih baik jika pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA ini dapat dilaksanakan pada kelas-kelas lain.
- b. Pada penelitian yang akan mengembangkan produk ini lebih lanjut, di sarankan untuk membuat alur permainan yang lebih menarik

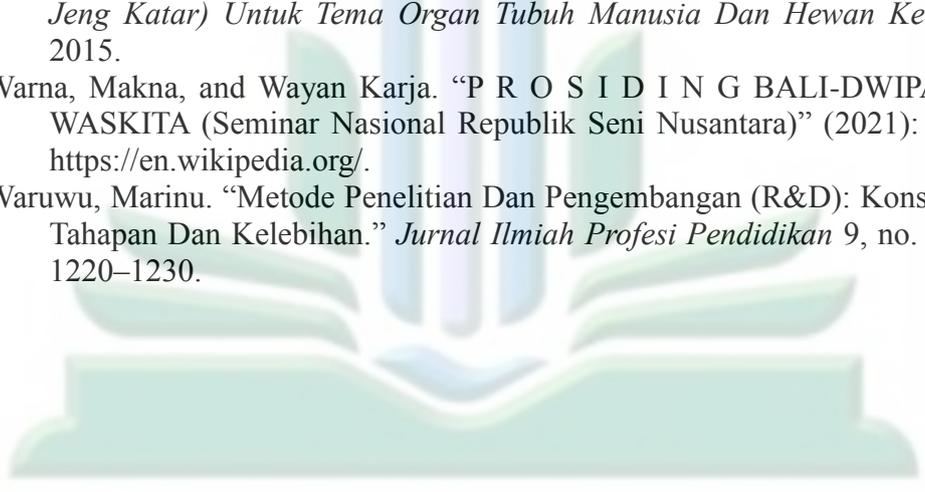


DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2023): 61.
- Ahmad mustafa al maraghi. *Tafsir Al-Maraghi*. Toha Putri. Semarang, 1992.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175.
- Aryani, Sofiah. "Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa." *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021* Vol. 3 (2021): 266–270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>.
- 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.
- Azizah, Wanda, I Nyoman Suarta, Baik Nilawati Astini, and I Made Suwasa Astawa. "Pengembangan Media Permainan Smart Jenga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pembina Ampenan Tahun 2022." *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 2, no. 03 (2022): 435–441.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- 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): 302–312. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>.
- Dani hermawan, Dindya vikri roemaisha. "Evektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Promosi Sekolah Di SD Islam Ulul Albab Jember." *pendidikan Nusantara* 3, no. 1 (2025): 1–8.
- Eka wahyuni. *Pengenbangan Media Pembelajaran Jenga Chemistry Pada Materi Kimia Unsur Logam Golongan I Dan IIA*, 2024.
- Firdaus, Diana, Nasution, Riyadi, and Hendri Prastiyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi." *Dialektika Pendidikan IPS* 3, no. 2 (2023): 118–127.
- fitriah susilawati, hartono. "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa." *pendidikan dasar* 12, no. 1 (2020): 63.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Indri lutfia ayu umami, imron fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipas Berbasis Powerpoint Interaktif Bernuansa Motivasi Belajar Pada Peserta

- Didik Sekolah Dasar.” *Journal of elementary school education* 2, no. 1 (2025): 30.
- Irvanto, Ogy, and Sujana Sujana. “Pengaruh Desain Produk, Pengetahuan Produk, Dan Kesadaran Merek Terhadap Minat Beli Produk Eiger.” *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* 8, no. 2 (2020): 105–126.
- Khoridah, A, M Kristiantari, and Nym Ganing. “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. 3 (2022): 1403–1414.
- Krismawati, Agustin, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Peran Fungsi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas IV SD.” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (2023): 219–227.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin. “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–179.
- Meivina resti andarani, Maryam isnaini damayanti. “Pengembangan Media Jenga Board Games Majas Personifikasi Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar.” *JPGSD* 12, no. 6 (2024): 1037.
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95.
- Mohammad kholil, lailatul usriyah. “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *pendidikan dan pembelajaran dasar* 12, no. 1 (2019): 54.
- Muryaningsih, Sri. “Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor.” *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 84.
- Nino indrianto, kurniawati. “Pengembangan Media Pop-up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Peristiwa Alam Siswa Kelas I MIN 4 Jember.” *Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 280.
- Nur Azizah, Siti. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits.” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 130–154.
- Okpatrioka Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pudjastawa, Astrid Wangasagirindra, Rina Kusweni, Helmy Bastian, and Sman Malang. “Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa ANAK TUNA RUNGU-WICARA” 11, no. 2 (2023): 128–145.
- Rahmayati, Gismina Tri, and Andi Prastowo. “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka.” *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 13, no. 1 (2023): 16.

- Saleh & Syahrudin, Dkk. "Media Pembelajaran" (2023): 1–77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Septiasari, Erda Ayu, and Sumaryanti Sumaryanti. "Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan* 3, no. 1 (2022): 55–64.
- Sohilait, Emy. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Pustaka Ramadhan, 2015.
- Sriwijayanti, Ribut Prastiwi, Ryzca Siti Qomariyah, and Ida Fitriatul Nurma. "Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis PAKEM Di Sekolah Dasar." *Pedagogy* 7, no. 2 (2020): 92–105.
- wahyu aji prayogo. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Kelas V Sd*, 2015.
- Warna, Makna, and Wayan Karja. "P R O S I D I N G BALI-DWIPANTARA WASKITA (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)" (2021): 110–116.
<https://en.wikipedia.org/>.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 1 : Pernyataan Keaslian Penulisan

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nadia Anita Yahya
 NIM : 212101040045
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan Di Indonesia Kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember”. Adalah hasil penulisan karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang di rujuk sebelumnya.

Demikian pemyatsan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 15 Mei 2025

a menyatakan


 Nadia Anita Yahya
 212101040045

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER**

LAMPIRAN 2: Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
<p>Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember</p>	<p>1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial materi kerajaan di indonesia kelas IV di SD Assuniyyah kencong jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial materi kerajaan di indonesia kelas IV di SD assuniyyah Kencong jember?</p> <p>3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu</p>	<p>1. Media pembelajaran berbasis permainan JENGA</p> <p>2. Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial</p>	<p>1. proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA</p> <p>2. kelayakan media pembelajaran berbasis permainan JENGA</p> <p>3. efektivitas media pembelajaran berbasis permainan JENGA.</p>	<p>1. observasi</p> <p>2. wawancara</p> <p>3. Hasil angket validasi ahli media dan materi</p> <p>4. hasil angket respon guru dan peserta didik</p> <p>5. hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>.</p> <p>6. Dokumentasi</p>	<p>1. jenis peneltian <i>Reserch And Development</i> model <i>ADDIE</i></p> <p>2. Prosedur penelitian: Model <i>ADDIE</i></p> <p>3. tahapan Penelitian:</p> <p>a. Analisis kebutuhan</p> <p>b. Perencanaan</p> <p>c. Pengembangan</p> <p>d. implementasi</p> <p>e. evaluasi</p>

LAMPIRAN 3: Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mngk. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68138 Website: www.uinkhas-jember.ac.id Email: uinkhas@uinkhas-jember.ac.id</p>								
<p>Nomor : B-12162/In.20/3.a/PP.009/05/2025 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Ijin Penelitian</p>									
<p>Yth. Kepala SD Assuniyyah Kencong Jl. Patok Krajan 1 Kencong</p>									
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">NIM</td> <td>: 212101040045</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>: NADIA ANITA YAHYA</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: Semester delapan</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</td> </tr> </table> <p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember." selama 15 (lima belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Bapak Ahmad Robithussirojuddin, S. Pd.</p>		NIM	: 212101040045	Nama	: NADIA ANITA YAHYA	Semester	: Semester delapan	Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
NIM	: 212101040045								
Nama	: NADIA ANITA YAHYA								
Semester	: Semester delapan								
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH								
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih,</p>									
<p>Jember, 13 Mei 2025 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,  KHOTIBUL UMAM</p>									
<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>									

LAMPIRAN 4: Pedoman Wawancara Guru Kelas

PEDOMAN WAWANCARA

Guru kelas IV SD Assuniyyah Kencong Jember

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pengalaman ibu tentang mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV?	Pengalaman sangat menantang dan menyenangkan saat mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
2.	Seperti apa karakteristik siswa kelas IV dalam mengikuti pembelajaran IPAS?	Siswa kelas IV cenderung aktif dan antusias jika pembelajaran dikemas secara menarik dan interaktif.
3.	Media pembelajaran apa saja yang biasanya ibu terapkan dalam proses pembelajaran IPAS?	Papan tulis dan buku paket
4.	Apakah ada inovasi atau pengembangan media yang ingin ibu gunakan?	Membuat media yang menarik perhatian peserta didik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik
5.	Bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kerajaan di Indonesia?	Pembelajaran materi kerajaan di Indonesia masih sangat sulit dipahami oleh siswa, karena harus memahami kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 5: Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

No	Hal yang di observasi	Hasil observasi
1.	Kondisi pembelajaran dikelas	Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran
2.	partisipasi siswa dalam pembelajaran	siswa aktif selama bermain
3.	Kesesuain materi dengan media pembelajaran	Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum
4.	Respon siswa terhadap media pembelajaran	Siswa terlihat antusias pada saat proses pembelajaran
5.	Pemahaman materi setelah implementasi media pembelajaran	Adanya peningkatan pemahaman siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 6: Pedoman Dokumentasi**PEDOMAN DOKUMENTASI**

No	Dokumentasi penelitian
1.	Gambaran tentang Sekolah Dasar Assunniyyah Kencong jember
2.	Penerapan media pembelajaran berbasis permainan jenga dalam proses pembelajaran
3.	Angket peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan jenga
4.	Angket guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan jenga
5.	Angket uji validitas tim ahli



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 7: Wawancara Peserta Didik Kelas IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana respon siswa terkait pembelajaran IPAS?	15 siswa merespon dengan jawaban yang sama yaitu membosankan, 9 siswa yang lain menjawab menyenangkan
2.	Kesulitan apa yang siswa temui dalam pembelajaran IPAS?	Kesulitan jika pembelajaran IPAS tidak di praktekan secara langsung.
3.	Apakah pernah belajar dengan media pembelajaran?	Pernah
4.	Apakah menurut siswa jika menggunakan media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi?	Iya , karena siswa cenderung suka bermain sambil belajar atau dapat mempraktekkan secara langsung materinya



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 8: Lembar Validasi Ahli Media



ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember

Dosen Pembimbing : Dr. Hartono,M.Pd

Dosen Validator : Ira Nurmawati,M.Pd

Jurusan/ fakultas : PGM/FTIK

A. Petunjuk

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

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia
2. Pedoman penskoran instrumen validasi tes adalah sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju

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

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang diamati	pernyataan	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek fisik	1. Desain media pembelajaran mencerminkan tema kerajaan di Indonesia secara visual dan menarik					✓
		2. Bentuk dan desain media jenga tidak rumit, sehingga dapat memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran					✓
		3. Media permainan jenga mendukung interaksi					✓

		siswa secara aktif selama proses pembelajaran						
		4. Setiap langkah dalam permainan jenga membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi kerajaan di Indonesia						✓
2.	Aspek bahan	1. Bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran ini telah dipilih dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran						✓
		2. Media permainan jenga memiliki kekuatan yang cukup sehingga tidak mudah rusak, patah, berubah bentuk atau hancur saat digunakan dalam proses pembelajaran						✓
		3. Tampilan media permainan jenga menarik dan mudah dipahami oleh siswa						✓
		4. Cara penggunaan media jenga sangat sederhana sehingga dapat dengan mudah mengoperasikannya						✓
		5. Media pembelajaran jenga dapat digunakan dengan berulang kali tanpa menurunkan kualitas yang signifikan						✓
3.	Aspek pemanfaatan	1. Tata cara permainan jenga ini mudah dipahami oleh guru maupun siswa						✓
		2. Permukaan jenga ini halus dan tidak memiliki bagian yang tajam sehingga tidak membahayakan siswa						✓

C. Saran dan Tambahan:

Buku Panduan Media Jenga perlu diprint pada kertas yang lebih kokoh agar tidak mudah rusak.

D. Kesimpulan:

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk di uji cobakan
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 06 Mei 2025

Ahli Media



Ira Nurmawati, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 10: Lembar Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember

Dosen Pembimbing : Dr. Hartono, M.Pd

Dosen Validator : Anindya Fajarani, S.Pd., M.Pd

Jurusan/ fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk

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

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian untuk kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia
2. Pedoman penskoran instrumen validasi tes adalah sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju

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

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	1. Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan				✓	
		2. Media pembelajaran permainan jenga yang digunakan mendukung materi kerajaan di Indonesia dengan baik					✓
		3. Pemilihan materi pembelajaran sudah tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
		4. Soal-soal yang disusun					

		sudah sesuai dengan isi materi yang di sampaikan					✓	
		5. Setiap soal yang diberikan memiliki kunci jawaban yang pasti dan dapat di pertanggung jawabkan					✓	
2.	Penyajian materi	1. Materi yang disusun mudah dipahami oleh siswa						✓
		2. Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa						✓
		3. Penggunaan bahasa indonesia dalam materi sudah komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓	
		4. Bahasa yang digunakan dalam materi sudah jelas dan sesuai dengan kaidah bahasa baku					✓	
		5. Petunjuk penggunaan dalam buku panduan sudah jelas dan mudah dipahami					✓	
		6. Alat permainan jenga yang digunakan menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran						✓

C. Saran dan Tambahan:

1. Perbaiki rumusan soal pada kartu jenga, karena beberapa pertanyaan bersifat ambigu.
2. Rumusan pertanyaan yang berbasis kasus memiliki level C1/C2 harus disediakan memuat jawaban benar.

D.Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

4. Layak untuk di uji cobakan
5. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran
6. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 06 Mei 2025

Ahli Materi



Anindya Fajarani, S.Pd., M.Pd



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 11: Surat Permohonan Validator

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ffik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
---	---

Nomor : B-3370/ln.20/3.a/PP.009/05/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Anindya Fajarani, S.Pd., M.Pd
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM	: 212101040045
Nama	: NADIA ANITA YAHYA
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media pembelajaran berbasis permainan JENGA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi kerajaan di Indonesia kelas IV di SD Assuniyyah Kencong Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Mei 2025

Dekan,
 Bidang Akademik,


 KHOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 12: Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

ANGKET VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember

Dosen Pembimbing : Dr. Hartono, M.Pd

Jurusan/ fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk

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

1. Bapak/Ibu Guru dimohon untuk memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai guru kelas terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia
2. Pedoman penskoran instrumen validasi tes adalah sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelayakan penyajian						
1.	Hubungan antar submateri dalam topik kerajaan di indonesia tersusun dengan sistematis					✓
2.	Penyampaian materi kerajaan di indonesia dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami dari awal hingga akhir pembelajaran				✓	
3.	Materi yang di sampaikan sudah mencakup seluruh aspek penting tentang materi kerajaan di indonesia				✓	
Materi						
		1	2	3	4	5
4.	Penjelasan materi disampaikan dengan bahasa yang jelas dan sederhana				✓	
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan penelitian yang di rencanakan				✓	
Kesesuain KD dan Indikator						
		1	2	3	4	5
6.	Materi yang disampaikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai				✓	

KD dan indikator						
7.	Materi yang diberikan mencakup cakupan dan urutan sesuai dengan kurikulum				✓	
8.	Penyajian materi yang dilakukan dapat mendukung keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran				✓	
Aspek kebahasaan		1	2	3	4	5
9.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dipahami oleh siswa				✓	
10.	Instruksi dalam media permainan jenga disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓	
Aspek fisik/ keterampilan		1	2	3	4	5
11.	Desain pada media permainan jenga mencerminkan materi tentang kerajaan di Indonesia					✓
12.	Bentuk media permainan jenga sederhana dan tidak membingungkan siswa					✓
13.	Media permainan jenga di rancang agar dapat digunakan oleh siswa secara mandiri atau kelompok					✓
14.	Media permainan jenga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran				✓	

C. Saran Tambahan:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.



LAMPIRAN 13: Lembar Angket Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama = aninda
 Kelas =
 Judul penelitian = Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember

Mata pelajaran = Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Peneliti = Nadia Anita Yahya

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media permainan JENGA.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah di sediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sudah tersedia pada kolom
3. Hanya di perkenakan satu jawaban
4. Semua pertanyaan wajib dijawab
5. Jawaban tidak mempengaruhi nilai pada pelajaran IPAS
6. Pedoman penskoran instrumen validasi tes adalah sebagai berikut:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = ragu-ragu
 2 = tidak setuju
 1 = sangat tidak setuju

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih

No	Pernyataan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam materi sangat mudah untuk dipahami				✓	
2.	Desain gambar sangat menarik dan sesuai dengan materi				✓	
3.	Saya dapat dengan mudah membaca dan memahami tulisan pada materi kerajaan di Indonesia					✓

4.	Petunjuk permainan jenga sangat jelas dan mudah di pahami					✓
5.	Guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					✓
6.	Saya merasa sangat mudah dalam menggunakan media jenga untuk belajar					✓
7.	Saya merasa sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan permainan jenga					✓
8.	Penggunaan media permainan jenga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
9.	Permainan jenga membantu saya mengingat materi pelajaran lebih lama				✓	
10.	Saya merasa lebih tertarik dengan materi pelajaran setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama = afuw
 Kelas = A
 Judul penelitian = Pengembangan Media Pembelajaran berbasis permainan JENGA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember

Mata pelajaran = Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Peneliti = Nadia Anita Yahya

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media permainan JENGA.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah di sediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sudah tersedia pada kolom
3. Hanya di perkenakan satu jawaban
4. Semua pertanyaan wajib dijawab
5. Jawaban tidak mempengaruhi nilai pada pelajaran IPAS
6. Pedoman penskoran instrumen validasi tes adalah sebagai berikut:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = ragu-ragu
 2 = tidak setuju
 1 = sangat tidak setuju

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih

No	Pernyataan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam materi sangat mudah untuk dipahami				✓	
2.	Desaian gambar sangat menarik dan sesuai dengan materi					✓
3.	Saya dapat dengan mudah membaca dan memahami tulisan pada materi kerajaan di indonesia					✓

4.	Petunjuk permainan jenga sangat jelas dan mudah di pahami				✓	
5.	Guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					✓
6.	Saya merasa sangat mudah dalam menggunakan media jenga untuk belajar					✓
7.	Saya merasa sangat tertarik dengan mebelajaran menggunakan permainan jenga					✓
8.	Penggunaan media permainan jenga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan				✓	
9.	Permainan jenga membantu saya mengingat materi pelajaran lebih lama					✓
10.	Saya merasa lebih tertarik dengan materi pelajaran setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 14: Modul Pembelajaran

IDENTITAS PENULIS MODUL

Nama Penyusun	: Nadia Anita Yahya
Nama Institusi	: SD Assuniyyah Kencong
Jenjang Pendidikan	: SD
Tahun Pelajaran	: 2024
Fase/Kelas	: B/4
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Ruang Lingkup	: Kerajaan di Indonesia
Elemen	: Sejarah kerajaan di Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 pekan (3 JP)

Kompetensi Awal

Peserta didik yang sebelumnya sudah mengenal Kerajaan di Indonesia

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Berkebinekaan global, Bergotong royong, Mandiri, Bernalar kritis, dan Kreatif.

Sarana Dan Prasarana

- a. Media : Ruang kelas
- b. Sumber Belajar : LKPD, modul, dan buku teks

Target Peserta Didik

Peserta didik reguler : jumlah siswa 24

Model Pembelajaran

Luring/ tatap muka

Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Model pembelajaran Inquiri

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

Kompetensi Inti

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati media pembelajaran JENGA, peserta didik dapat menjawab pertanyaan pada kartu JENGA.
Pemahaman Bermakna
Penting bagi peserta didik untuk memahami materi kerajaan-kerajaan di Indonesia, dengan itu peserta didik dapat dengan mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan JENGA.
Kata Kunci
<ul style="list-style-type: none"> • Kerajaan di Indonesia • JENGA • Sejarah kerajaan di Indonesia
Kegiatan Pembelajaran (25 menit)
<p>Pertemuan 1 Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat memahami sejarah dan mengenal jenis-jenis kerajaan yang ada di Indonesia.</p> <p>Kegiatan Awal :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa 2. Memeriksa kehadiran siswa, kerapian pakaian dan kebersihan kelas dan memastikan siswa duduk dengan nyaman. 3. Guru mengajak peserta didik untuk membiasakan kegiatan literasi membaca buku selama 15 menit 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa 5. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan pembelajaran, kata kunci topik, langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan. 6. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik Apa manfaat belajar mengenal kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia? 7. Guru menyampaikan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan yaitu, Dalam sejarah Indonesia terdapat banyak kerajaan-kerajaan yang telah berdiri lama apa saja itu?
Kegiatan Inti (60 menit)
<p>Model Pembelajaran Inquiri</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan penjelasan mengenai kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia b. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru c. Guru mengajak peserta didik melakukan tanya jawab mengenai penjelasan yang sudah guru berikan d. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok e. Guru akan meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal pada media pembelajaran JENGA secara bergantian. f. Guru membacakan cara penggunaan media JENGA yang sudah disiapkan pada buku panduan JENGA g. Peserta didik beserta kelompoknya secara bergantian melakukan permainan dengan mengambil balok dan menatanya kembali ke atas menara tanpa terjatuh, peserta didik mengambil kartu pertanyaan sesuai

dengan warna balok yang diambilnya. Jika balok yang diambil warna biru maka kartu pertanyaan yang diambil adalah warna biru yaitu tentang pertanyaan seputar kerajaan islam. Jika peserta didik tidak dapat menjawab maka dapat membaca materi terlebih dahulu, akan tetapi skor yang diperoleh sesuai dengan buku panduan JENGA.

- h. Guru mencatat skor pada setiap kelompok pada scoor books yang sudah guru siapkan dengan beberapa ketentuan penilaian.
 1. Eksplorasi
 - a. Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam kelompok
 - b. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab apabila ada hal yang kurang jelas
 - c. Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk berpendapat, bertukar ide terhadap jawaban yang didapatkan dari masing-masing kelompok
 2. Menyaji Hepotesis
 - a. Peserta didik diarahkan oleh guru untuk menyelesaikan hasil diskusi dari masing-masing kelompok
 - b. Peserta didik mengikuti arahan yang diberikan.
 3. Membuat kesimpulan
 - a. Peserta didik menyajikan hasil diskusi kelompok didepan kelas secara bergantian
 - b. Kelompok lain akan memberikan tanggapan terhadap hasil yang di presentasikan dari kelompok yang tampil
 - c. Peserta didik menyimpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok kepada guru
 - d. Guru memberikan apresiasi terhadap semua peserta didik untuk kegiatan yang sudah dilakukan.

Penutup (10menit)

1. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik yang memberikan jawaban yang kurang tepat
2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
3. Peserta didik beserta guru melakukan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung
4. Mengakhiri pembelajaran dengan bacaan *hamdalah*

Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk peserta didik yang sudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengekpolorasi topik lebih jauh disarankan untuk menganalisis pemecahan masalah terkait topik ini dari berbagai referensi yang relevan
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi maisng-maisng agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar pada topik ini disarankan untuk belajar kembali
- Peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya

Asesmen

a. Asesmen Diagnostik

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. Apakah kalian pernah belajar materi kerajaan di Indonesia sebelumnya?		
2. Apakah kalian ingin menguasai materi kerajaan di Indonesia dengan baik?		

b. Penilaian sikap

No	Aspek yang dinilai		
	1	2	3
	Berdoa sebelum dan setelah pelajaran	Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh	Kesadaram bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan

$$N_2 = n_{12} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah skor)

N adalah nilai untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

❖ Tabel indikator berdoa

Skor	keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdoa
2	Peserta didik ikut berdoa, tetapi tidak sungguh-sungguh
3	Peserta didik ikut berdoa, tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh

2. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

❖ Tabel indikator bersyukur

Skor	keterangan
1	Peserta didik tidak mengucapkan rasa syukur
2	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak sungguh-sungguh
3	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak sungguh-sungguh
4	Peserta didik mengucapkan rasa syukur dengan sungguh-sungguh

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan

❖ Tabel indikator kesadaran

No	keterangan
1	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan
2	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan tetapi tidak sungguh-sungguh
3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan tetapi kurang sungguh-sungguh
4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan dengan sungguh-sungguh

c. Penilaian kognitif

- Asesmen formatif
Asesmen formatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran khususnya saat siswa diskusi, presentasi dan refleksi tertulis
 1. Teknik asesmen : observasi, unjuk kerja dan paper tes
 2. Bentuk asesmen : pedoman, pilihan ganda, uraian formatif, uraian non objektif
- Asesmen sumatif
Asesmen sumatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru setelah selesai melakukan satu ruang lingkup materi kerajaan di Indonesia.
 1. Teknik asesmen : paper tes
 2. Bentuk asesmen : pilihan ganda, menjodohkan, uraian objektif.

Pengayaan

 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP).

 Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

Remidi

 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.

- 📖 Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- 📖 Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

Refleksi peserta didik

- Menurutmu materi apa yang sulit dari pelajaran ini?
- Bagaimana perasaanmu saat mengikuti pelajaran ini?
- Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
- Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?
- Apa yang akan kamu lakukan setelah mempelajari materi ini?

Refleksi guru

- Apakah kegiatan pembuka membantu peserta didik memahami tema dengan lebih baik?
- Apakah kegiatan diskusi dapat melatih peserta didik berpikir lebih kritis?
- Kegiatan yang paling disukai peserta didik adalah:
- Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik adalah:
- Apakah tip pembelajaran dapat membantu kegiatan mengajar? Coba jelaskan!
- Apakah saran kegiatan perancah dapat membantu kegiatan mengajar? Coba jelaskan!
- Berikut adalah kesulitan yang saya alami ketika melakukan kegiatan di dalam buku:
- Berikut adalah cara yang saya coba di kelas dan berhasil

Lampiran-lampiran

Bahan bacaan guru dan peserta didik Kerajaan Hindu

- Raja Mulawarman Kerajaan Kutai adalah kerajan Hindu pertama di Indonesia yang berdiri tahun 400 Masehi di kalimantan Timur. Raja yang terkenal adalah Raja Mulawarman, Peninggalan pada kerajaan Kutai adalah Tugu Batu (Yupa).
- Raja Purnawarman Raja Purnawarman adalah raja terkenal pada kerajaan Tarumanegara, yang terletak di wilayah yang terletak di Bogor Jawa Barat. Beliau dikenal sebagai raja yang bijaksana. Peninggalan kerajaan Tarumanegara berupa prasasti ciaruteun, kebon kopi, dan tugu.
- Raja Hayam Wuruk Raja Hayam Wuruk adalah Raja Majapahit yang berdiri tahun 1292 Masehi. Hayam Wuruk Artinya Ayam Muda, karena menduduki kerajaan pada umur 16 Tahun. Peninggalan kerajaan Majapahit berupa kitab Sutasoma dan Negarakertagama.
- Ken Arok Kerajaan Singasari adalah kerajaan yang dibangun oleh Ken Arok pada Tahun 1222 Masehi. Kerajaan Ini berada di wilayah Tumapel, Malang Jawa Timur. Peninggalan Kerajaan Singasari berupa Candi Jago, candi singasari, dan prasasti singasari.
- Raja Dyah Balitung Raja Dyah Balitung adalah Raja pada Kerajaan Mataram Kuno pada tahun 730 Masehi. Peninggalan pada kerajaan ini berupa candi prambanan yang terletak di wilayah Yogyakarta, jawa Tengah.
- Ratu Sima Kerajaan Kalingga adalah kerajaan bercorak Hindu yang berada di jepara, Jawa tengah. puncak kejayaan ini terjadi pada pemerintahan Ratu Sima. Beliau dikenal sebagai Raja yang tegas. Peninggalan pada kerajaan kalingga berupa prasasti Tuk Mas, Candi angin, prasasti Sojomerto.
- Raja Jayabaya Raja Jayabaya memimpin pada kerajaan kediri tahun 1117

Masehi. Raja Jayabaya adalah tokoh yang identik dengan ramalan masa depan Nusantara. peninggalan pada kerajaan Kediri adalah Candi Panataran.

2. Kerajaan Buddha □ Raja Balaputradewa Raja Balaputradewa adalah Raja yang terkenal di kerajaan Sriwijaya, beliau memimpin pada tahun 600 Masehi di Sumatra Selatan. peninggalan kerajaan Sriwijaya berupa Candi Muara Takus, Prasasti Talang Tuwo, Candi Biaro Bahal, dan Telaga Batu.

□ Raja Samaratungga Raja Samaratungga dikenal sebagai raja yang memiliki keahlian dalam membangun candi di pegunungan. peninggalan pada kerajaan Mataram Budha adalah Candi Kalasan, Candi Borobudur, dan Candi Mendut.

3. Kerajaan Islam

□ Sultan Malik As-Saleh Kerajaan pertama di Indonesia adalah Kerajaan Samudera Pasai pada abad ke-13, yang berada di Aceh. Raja pertama bernama Raja Silu yang dikenal sebagai Sultan Malik As-Saleh. peninggalan Samudera Pasai berupa Makam Makam Raja, dan Cakra Donya. □ Sultan Iskandar Muda Raja Sultan Iskandar Muda adalah pemimpin kerajaan Aceh tahun 1514 Masehi. Raja Iskandar Muda mendapat julukan Mahrom Mahkota Alam karena beliau memimpin kerajaan dengan pencapaian luas biasa. peninggalan berupa Masjid Baiturrahman. □ Raden Fatah Kerajaan pertama di Jawa adalah Kerajaan Demak, tahun 1400 Masehi yang dipimpin oleh Raden Fatah. Beliau di beri gelar Senopati Ngabdurrahman Panembahan Palembang Sayidin Panatagama. Peninggalan kerajaan Demak berupa Masjid Demak dan Makam Sunan Kalijaga. □ Sultan Hasanuddin Sultan Hasanuddin dijuluki sebagai Ayam Jantan dari Timur. Karena berani melawan penjajah Belanda. Sultan Hasanuddin adalah Raja dari Gowa Tallo, di Makasar tahun 1400 Masehi. Peninggalan kerajaan berupa Masjid Agung Banten, Mahkota Emas. □ Sultan Baabullah Sultan Baabullah adalah pemimpin kerajaan Ternate tahun 1500 Masehi, di Maluku Utara. Sultan Baabullah dijuluki penguasa 72 pulau berdasarkan kekuasaannya di wilayah Indonesia Timur, Peninggalan kerajaan berupa Istana Sultan Ternate, Benteng Tolukko. □ Sultan Nuku Sultan dari kerajaan Tidore adalah Sultan Nuku, yang memimpin kerajaan tahun 1500 Masehi. Beliau terkenal karena memimpin pemberontakan Baku di Kepulauan Maluku dan Papua. Peninggalan kerajaan berupa Benteng Torre dan Tahula, dan Istana Sultan Tidore.

Glosarium

- Kerajaan di Indonesia : bentuk pemerintahan yang dipimpin oleh seorang raja atau ratu, yang biasanya mewarisi tahta melalui kelahiran atau pernikahan.
- Kerajaan Buddha : kerajaan yang secara resmi atau memiliki pengaruh kuat dari agama Buddha dalam aspek kehidupannya
- Kerajaan Islam : wilayah kekuasaan yang dipimpin oleh seorang bergelar sultan atau penguasa beragama Islam
- Kerajaan Hindu : kerajaan yang dipengaruhi atau menganut agama Hindu dalam berbagai aspek kehidupan, aspek politik, hukum dan sosial budaya.

Daftar Pustaka

- Tim penyusun, 2022, *buku panduan pembelajaran dan asesmen*, Jakarta: Badan

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Pilihlah Jawaban di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah?

A. Sriwijaya	C. Mataram
B. Kutai	D. Majapahit
2. Raja terkenal dari kerajaan Majapahit adalah?

A. Ken Arok	C. Purnawarman
B. Hayam Wuruk	D. Balaputradewa
3. Kerajaan Mataram kuno berada di wilayah...

A. Kalimantan	C. Jawa Tengah
B. Sulawesi	D. Sumatra Selatan

4. Perhatikan gambar berikut!



Candi pada gambar di atas dibangun pada masa ...

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| A. Kerajaan Sriwijaya | C. Mataram Kuno |
| B. Kerajaan Majapahit | D. Kerajaan Kutai |
5. Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah?

A. Demak	C. Aceh
B. Ternate	D. Samudera Pasai
 6. Berikut ini adalah peninggalan dari kerajaan Kutai, kecuali...

A. Yupa	C. Prasasti
B. Candi Muara Takus	D. Arca Hindu

7. Pusat kerajaan Majapahit terletak di...
- A. Sumatera Barat C. Jawa Timur
B. Jawa Barat D. Bali
8. Sultan yang dijuluki sebagai Ayam Jantan dari Timur adalah?
- A. Sultan Baabullah C. Sultan Hasanuddin
B. Sultan Nuku D. Sultan Iskandar Muda
9. Hayam wuruk artinya Ayam muda, karena?
- A. Menduduki kerajaan pada usia 16 tahun
B. Karena Identik dengan ramalan masa depan Nusantara
C. Putra mahkota termuda dalam sejarah Majapahit
D. Mendapatkan gelar tersebut dari rakyatnya karena wajahnya tampak muda
10. Tokoh penyebar agama islam dari kerajaan Demak adalah?
- A. Raden Fattah C. Hayam wuruk
B. Wali songo D. Sultan Malik as-saleh

Kriteria Penilaian				
Aspek yang dinilai	4	3	2	1
kerjasama	Aktif dan selalu bekerjasama dengan kelompoknya	Sering bekerjasama dengan kelompoknya	Terkadang bekerjasama dengan kelompoknya	Bekerjasama dengan kelompoknya apabila di tegur
Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman	Sering menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman meskipun terkadang masih menyalahkan	Menyalahkan teman apabila mengerjakan sesuatu dengan salah
Percaya diri	Selalu siap apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila anggota yang lain tidak siap mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila ditunjuk guru untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Selalu menolak apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya

KUNCI JAWABAN

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. B |
| 2. B | 7. C |
| 3. C | 8. C |
| 4. C | 9. A |
| 5. D | 10. D |



LAMPIRAN 15: Surat Selesai Penelitian



YAYASAN ASSUNNIYAH

Akte Notaris : Hj. UMI CHOLILAH, S.H., M.Kn. No. 1 Tgl. 19 April 2013

SD ASSUNNIYAH KENCONG

Jl. Patok Krajan I Kencong Jember Telp. 085204220119

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 31/A/SD-ASSUNNIYAH/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : NADIA ANITA YAHYA

NIM : 212101040045

Prodi : PGMI

Universitas : UINKHAS

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian /riset berkenaan dengan penyelesaian tugas studinya dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN JENGA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV DI SD ASSUNNIYAH KENCONG JEMBER"** .

Jember, 19 Mei 2025.

Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM KEMER
KIAI HAJI ACHMAD RUSDI
JEMBER

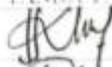
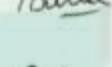
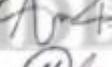


Ahmad Robitusshirojuddin, S.Pd.

LAMPIRAN 16: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Nadia Anita Yahya
 Nim : 212101040045
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan JENGA Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kerajaan di Indonesia Kelas IV di SD Assunniyyah Kencong Jember.
 Lokasi Penelitian : SD Assunniyyah Kencong Jember

NO	HARI/TANGGAL	INFORMAN	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	24 Oktober 2024	Guru kelas IV	Pra Observasi dan pra wawancara	
2.	24 Mei 2025	Kepala Sekolah	Menyerahkan surat penelitian	
3.	15 Mei 2025	Guru Kelas IV	Validasi Pembelajaran	
4.	15 Mei 2025	Guru kelas IV	Wawancara wali kelas	
5.	16 Mei 2025	Peserta didik kelas IV	Implementasi media pembelajaran kelompok kecil	
6.	16 Mei 2025	Peserta didik kelas IV	Wawancara peserta didik terkait penerapan media JENGA skala kecil	
7.	19 Mei 2025	Peserta didik kelas IV	Implementasi media pembelajaran kelompok besar	
8.	19 Mei 2025	Peserta didik kelas IV	Wawancara peserta didik terkait penerapan media JENGA skala besar	
9.	19 Mei 2025	Kepala Sekolah	Menerima surat pernyataan selesai penelitian sekolah	

Jember, 15 Mei 2024
 Kepala Sekolah

 Abdul Rochussirajuddin, S. Pd

Biodata Penulis



Identitas Penulis

Nama : Nadia Anita Yahya
 Nim : 212101040045
 TTL : Jember, 14 Agustus 2002
 Alamat : Dusun Krajan I, Rt/Rw 001/004, Keting, Jombang, Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : nadiayahya144@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2006-2008 : TK Dewi Masyithoh Jombang
 2008-2014 : Mima 09 Keting
 2014-2017 : Mts Yunisma Kencong
 2018-2021 : MAN 3 Jember
 2021-Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember