

Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema 'Pahlawanku' untuk Siswa Sekolah Dasar

Arnia Pabri¹ Rosdiana² A. Riawarda³

¹ Institut Agama Islam Negeri Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia; niapahry@gmail.com

² Institut Agama Islam Negeri Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia; rosdiana@iainpalopo.ac.id

³ Institut Agama Islam Negeri Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia; a_riawarda@iainpalopo.ac.id

Abstract

Keywords:

Thinking skills,
Educational game
jenga, My hero theme.

This research is based on developing thinking skills and developing jenga educational games based on the theme of my hero. The purpose is to analyze the needs, validity, and practicality of the development of thinking skills-based jenga educational games based on the theme of my hero. The type of assessment is research and development using the A.D.D.I.E. model (Analyze et al., and Evaluation), but only up to the 4th stage, namely implementation. Data collection is done using direct observation and interviews with fourth-grade teachers. While interview guidelines, student questionnaires, validation tests, and practicality tests are presented as instruments. The data analysis technique used is a mix method, which is a combination of qualitative and quantitative data. This research produced thinking skills-based jenga educational game media on the theme of my hero. This jenga educational game media was made and validated by three expert validators, namely design experts 90% (very valid), language experts 87.5% (very valid), and material experts 85% (very valid), then practicality was carried out by students to obtain a very practical category. The resulting product thus meets the criteria of validity and practicality, so that the jenga educational game media produced is said to be feasible and can be used.

Abstrak

Kata kunci:
Keterampilan
berpikir,
Permainan edukatif
jenga, Tema
pahlawanku.

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

Article history:

Received: 15-05-2023

Revised 13-07-2023

Accepted 02-10-2023

Corresponding Author:

Arnia Pabri

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia; niapahry@gmail.com

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas yang dikerjakan untuk bersenang-senang. Bermain sebagai perilaku yang dipilih secara bebas, termotivasi secara internal yang berorientasi pada proses yang diinginkan (Alfiani, Nugraha, Mudiyanto, & Setiawan, 2023; Asmawati, 2023). Makna dalam bermain perlu lebih diperhatikan dimana bermain yaitu aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan tempat dimana anak memiliki pengalaman yang berbeda-beda, seperti emosi, senang, sedih, semangat, kecewa, bangga, marah, dan lainnya (Rofiq, Nisa, & Muid, 2024). Suyadi dalam Ariyanti dan zidni Muslimin mengungkapkan jika bermain adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak (Ariyanti, 2015).

Selanjutnya, selain kata bermain ada juga istilah permainan dan pemain. Pemain adalah seseorang yang melakukan kegiatan permainan, kemudian permainan yaitu alat, media atau sesuatu yang dijadikan sebagai sarana untuk bermain. Menurut Soeparno dalam arifin ahmad mengklaim bahwa permainan pada hakikatnya, merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan (Ahmad, 2017). Permainan juga dapat digunakan dalam pembelajaran, dimana siswa lebih aktif dan tentunya lebih tertarik, serta siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Tujuan permainan itu sendiri terletak pada bagaimana seorang anak memiliki dorongan dan minat untuk melakukan sebuah permainan dan tujuannya dicapai ketika seorang anak tersebut bermain. permainan yang dimaksud adalah permainan edukatif yang didalamnya ada unsur pendidikannya (Whitton, 2018).

Dalam Ni Putu Jati, Tedjasaputra mengklaim bahwa permainan edukatif adalah media yang terutama terdiri dari proses metodis dan interaksi dengan berbagai komponen seperti materi latihan dan proses pengorganisasian anak (Wulan, Suwatra, & Jampel, 2019). Menurut pandangan kedua, Tanjung dan Kamtini dalam Herman Trimantara alat game edukasi adalah instrumen yang berupaya membangkitkan dan memikat keinginan anak-anak serta dapat meningkatkan berbagai macam kemampuan yang digunakan dalam berbagai aktivitas (Trimantara & Mulya, 2019). Permainan edukatif yaitu permainan yang dapat melatih, mampu merangsang stimulus otak pada anak serta memberikan unsur menyenangkan dan pendidikan didalamnya. Menurut Ismail dalam Muhammad Akil Musi, game edukasi adalah aktivitas yang menyenangkan serta juga bisa dijadikan sebagai instrumen pengajaran (Musi, Sadaruddin, & Mulyadi, 2017). Pemakaian media atau alat pembelajaran juga memberikan motivasi, serta merangsang, dan mendorong mereka untuk belajar sehingga tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran menjadi menyenangkan bukan membosankan. Komunikasi antara pengajar dan murid tidak akan berjalan lancar ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media (Adimsyah, Fauzi, & Rofiq, 2023; Fatimah, Supangat, & Sinensis, 2022).

Sebagaimana yang diketahui bahwa dijenjang sekolah dasar ataupun di madrasah ibtidiyah materi disajikan dalam format tematik. Pembelajaran tematik adalah sebuah metode belajar mengajar yang memfokuskan pembelajaran pada tema khusus dengan mengintegrasikan atau mengaitkan beberapa subjek (Setiawan, 2019). Dalam hal ini tema pahlawanku merupakan salah satu materi yang menarik, karena materi yang disajikan didalamnya penting bagi siswa untuk mengetahui siapa pahlawan pada zaman dahulu. Apabila materi ditampilkan dalam bentuk teori serta konsep belaka akan gampang untuk dilupakan oleh peserta didik. Supaya materi menjadi mudah disampaikan kepada siswa dan menarik, maka diperlukan media pembelajaran yang berkualitas. Mengingat pentingnya pembelajaran Ips tema pahlawanku, maka peneliti dapat mengadaptasi, menentukan, dan mengintegrasikan media yang sesuai ke dalam penyampaian materi agar komponen-komponen dalam prose pembelajaran sesuai dengan kecintaan siswa terhadap belajar sangat diperlukan. Pembelajaran Ips tidak hanya mengembangkan pemikiran logis, rasional, dan kritis, tetapi juga memberi anak keterampilan dalam memecahkan berbagai masalah.

Berdasarkan data awal yang diperoleh peneliti melalui observasi di SDN 114 Pincara, diketahui bahwa pada pembelajaran Ips tema pahlawanku yang digunakan sebagai acuan dalam prose pembelajaran berupa buku pedoman guru cetak yang biasa digunakan oleh semua jenjang Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidiyah. selain itu, buku paket yang biasa dipakai mempunyai beberapa kelemahan, seperti luasnya pengkajian materi sehingga siswa tidak dapat berpikir secara kontekstual serta kurangnya media yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga ditunjukkan dengan wawancara dengan guru kelas bahwa siswa membutuhkan waktu lama untuk belajar memahami materi. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak antusias dalam belajar, kurangnya konsentrasi dan fokus teralihkan.

Ditinjau dengan keterbatasan penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar, belum tersedianya media yang menunjang dalam hal tersebut, sehingga pembelajaran tidak berhasil secara maksimal, maka dari itu perlu dikembangkan media untuk memecahkan hal demikian. Adapun persoalan tersebut, dengan ini penelaah memberikan solusi yaitu permainan edukatif jenga. Dimana jenga merupakan game kapabilitas fisik, dirancang oleh Leslie Scott sekitar tahun 1973 dan dipasarkan pada tahun 1982 di London, jenga artinya, dalam bahasa Swahili, "membangun". (Carvalho, Neto, & Dos Santos, 2020) Media permainan ini merupakan lingkungan visual, yang melibatkan indera penglihatan dalam penggunaannya. Murid atau peserta didik (Pemain) hanya perlu mengambil satu balok pada satu struktur bangunannya lalu meletakkan kembali pada susunan paling atas tanpa membuatnya runtuh untuk memainkan permainan jenga ini (Fransisca, Kusumawati, & Sari, 2020).

Dengan menggerakkan dan menyusun balok-balok kayu ini atau biasa disebut jenga permainan ini dapat membentuk kepribadian dan mental siswa, mengajarkan mereka untuk lebih gigih dan teliti. Karena dapat meningkatkan perhatian dan fokus siswa serta kemampuan berpikirnya maka dari itu permainan jenga ini dipilih. Keterampilan berpikir merupakan keterampilan yang memadukan antara pengetahuan,

sikap, dan keterampilan yang memungkinkan seseorang mengelola lingkungannya sendiri. Keterampilan berpikir dapat membantu seseorang memahami bagaimana memecahkan masalah dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan berpikir akan menjadi kebiasaan jika dilatih secara terus menerus biarkan siswa menghadapi masalah, ini memungkinkan dia untuk membuat keputusan dengan cepat, akurat dan efisien (Badawi, 2023; Pande & Bharathi, 2020). Menurut Wahab dalam Khulatul Lutfiah menyatakan bahwa berpikir merupakan penggabungan struktur dan proses terkait dengan persepsi, memori, pembentukan ide-ide, penggunaan bahasa dan simbol-simbol dimana merupakan kognitif dasar yang mendasari kemampuan untuk berpikir, untuk belajar dan memecahkan masalah (Lutfiah, 2016). Kemampuan berpikir ini menjadi syarat bagi siswa untuk berkompetisi di era globalisasi saat ini. Pilihan yang melibatkan keterampilan mengingat (*recalling*), membayangkan (*imagining*), mengelompokkan (*classifying*), menggeneralisasikan (*generalizing*), membandingkan (*comparing*), mengevaluasi (*evaluating*), menganalisis (*analyzing*), mensintesis (*synthesizing*), mendeduksi (*deducing*), dan membuat kesimpulan (*inferring/conclusion*) (Pahrudin, 2014).

Beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pengajaran keterampilan berpikir di sekolah antara lain dikemukakan Sutrisno dalam Siti Zubaedah berikut. (1) Keterampilan berpikir tidak otomatis dimiliki siswa. (2). Keterampilan berpikir bukan merupakan hasil langsung dari pengajaran suatu bidang studi. (3). Pada kenyataannya siswa jarang melakukan transfer sendiri keterampilan berpikir ini, sehingga perlu adanya latihan terbimbing. (4) Pengajaran keterampilan berpikir memerlukan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student-centered*) (Zubaidah, 2010). Proses pembelajaran apabila terfokus kepada peserta didik penalarannya akan meningkat serta kemampuan berpikirnya. Siswa secara aktif membangun pengetahuan selama proses pembelajaran dengan bantuan dan arahan dari pendidik baik dari pengalaman pribadi maupun pengetahuan siswa. siswa diberikan keleluasaan untuk berpikir dan bertindak oleh pendidik untuk memahami materi dan menyelesaikan masalah atau pemecahan masalah (Hakim & Saryulis, 2023; Mubarak, Nizam, & Fitriani, 2022). Tugas guru tidak lebih dari sekedar menyampaikan pengetahuan, namun juga bertindak sebagai mediator, memfasilitasi belajar, yaitu dengan memberikan pengalaman belajar menginspirasi siswa untuk merancang, memproses, dan eksperimen, memberikan aktivitas yang merangsang ekspresi, memperlihatkan ide-ide, serta menyajikan alat untuk memotivasi dalam berpendapat secara kontekstual.

Terdapat beragam pengembangan permainan edukatif yang telah diteliti. Seperti yang dilakukan oleh Lutfianah dan Bambang dengan judul "Pengembangan Media Permainan Jenga Pekerjaan untuk Pemeringkatan Layanan Informasi Karier bagi Siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya" (Lutfianah, 2017) Temuan pengkajian ini menunjukkan bahwa media memenuhi persyaratan untuk kegunaan, kelayakan dan relevansi serta kebenaran. Selain itu, siswa yang menggunakan media selama pembelajaran memberikan ulasan yang baik. Berbeda dengan penelitian tersebut, dalam

penelitian ini dilakukan pengembangan permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku.

Peneliti memodifikasi permainan jenga dengan penambahan 2 kartu, dimana kartu tersebut yaitu materi dan pertanyaan, yang didesain dengan warna-warna cerah, memuat tentang materi sehingga dapat memberikan unsur pembelajaran didalamnya serta dilengkapi dengan buku panduan permainan dan balok jenga juga di cat sesuai dengan warna dari kartu materi dan kartu pertanyaan. Hal ini untuk membantu pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran. Permainan edukatif jenga ini tujuannya adalah untuk mewujudkan kondisi belajar yang antusias, aktif, dan kreatif serta menciptakan keceriaan bagi anak sekolah dasar.

Terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan kehadiran game edukasi mendorong siswa untuk bermain dan belajar. Hal ini terjadi karena siswa senang mengerjakan tugas pembelajaran dikelas. Pemilihan permainan edukatif jenga ini didasarkan pada karakter siswa SD kelas IV yang dimana siswa ini masih berada pada tahap usia bermain. Peserta didik lebih cenderung tertarik dengan proses belajar yang menggunakan media, alat peraga, dan sebagainya daripada pembelajaran yang berpusat kepada guru. Selain itu pemanfaatan permainan edukatif jenga ini masih jarang digunakan dibandingkan dengan permainan lainnya.

METHODS

Kajian R&D (*Research and Development*) merupakan metodologi dipergunakan dalam pengkajian ini. Jenis penelitian ini adalah penggabungan produk alternatif dengan yang lainnya untuk meningkatkannya baik aspek kegunaan maupun efektifitas. Menurut Sugiyono dalam Siti Rohaeni penelitian dan pengembangan R&D yang dimaksudkan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang telah dibuat. (Rohaeni, 2020)

ADDIE merupakan model yang digunakan dalam metodologi ini. Pendekatan ini diterapkan dalam lima tahap akan tetapi dalam pengkajian ini 4 tahap saja yang dipergunakan. Adapun langkahnya ialah *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021) Analisis yaitu prosedur dalam menyusun komponen-komponen media yang ingin dikaji kembali. Desain adalah perencanaan atau perancangan perangkat atau alat yang dikembangkan atau disempurnakan. Develop adalah menambah kreasi atau modifikasi yang membuatnya efisien serta berdaya guna. Implementasi penerapan atau penggunaan produk. Evaluasi adalah mengevaluasi produk yang telah diterapkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 114 Pincara. Lokasi penelitian terletak di Desa Pincara, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan 92961. Tanggal survei ini adalah Senin 26 Oktober-06 November 2021. Subyek yang ada dalam pengkajian ini yaitu murid kelas IV SDN 114 Pincara dengan jumlah 8 peserta didik. Objek dari pengkajian ini yaitu permainan edukatif jenga.

Pertanyaan atau lembar angket, catatan, wawancara serta observasi sebagai metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam pengkajian ini. Untuk pengkajian

ini analisis data kualitatif dipergunakan sebagai proses analisis data hal demikian dilakukan dengan menggabungkan jawaban, masukan, rekomendasi, dan kritikan dari data kualitatif untuk menyempurnakan temuan dari kuesioner. Adapun teknik analisis data kuantitatif melibatkan pemrosesan informasi yang di peroleh dari jawaban peserta didik dan survei evaluasi para pakar. Tingkat kepercayaan antara data yang ditampilkan tentang informasi peserta didik dan yang diperoleh tidak menimbulkan kesenjangan nantinya.

Teknik Analisis data guna untuk menguji validitas kegunaan serta kelayakan dari produk. Dibutuhkan tanggapan dan pendapat para pakar ahli untuk mengevaluasi serta meninjau setiap aspek penilaian yang diberikan. Tanggapan serta pendapat akan dijadikan referensi untuk koreksian terhadap produk yang sedang dikembangkan di masa mendatang, dan masing-masing ahli memiliki pendapat mengenai produk tersebut.

Setiap lembar instrument validasi di isi dengan skala likert 1-4 sebagai berikut:

- Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)
- Skor 3 : Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)
- Skor 2 : Kurang valid (Tidak dapat digunakan)
- Skor 1 : Tidak valid (Terlarang digunakan)

Selain itu, sesuai dengan lembar validitas yang sudah terisi, maka perhitungan persentase dibawah ini:(Santoso, 2013)

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Merumuskan nilai valiiditas, maka diaplikasikanlah kategori validitas seperti yang telah dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel. 1 Pengklasifikasian validasi (I.W. Puwardana, Sariyasa, & I.N. Suastika, 2021)

%	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang valid
0-20	Tidak Valid

Teknik analisis data kepraktisan merupakan pencarian persentase dari hasil tabulasi siswa rumus yang digunakan yaitu: (Sholihah, Farida, & Rahmawati, 2021)

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase penilaian oleh siswa tersebut, kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kategori instrumens siswa pada tabel berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Praktikalitas(Munir, 2018)

%	Kategori
81%-100%	Sangat Praktis

61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku sebagai produk hasil penelitian ang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini disesuaikan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) namun penelitian ini hanya sampai pada 4 tahapan.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan kondisi awal menganalisis masalah dasar yang dituju yaitu pada penyampaian materi tema pahlawanku, kurang efektifnya penyampaian materi kepada siswa akibat guru hanya berpatokan dengan buku siswa dan buku guru yang dimana itu membuat siswa jenuh dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga sangat kurang dalam bertanya atau memberikan tanggapan apabila tidak mengerti mengenai penjelasan materi telah dijelaskan oleh guru. Berdasarkan pemaparan analisis kebutuhan terhadap peserta didik di kelas IV SDN 114 Pincara, dengan menggunakan instrumen angket siswa dan wawancara guru.

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui wawancara guru menyatakan bahwa pada proses pembelajaran yang sedang berjalan guru sekadar menggunakan buku paket yang ada. Guru membagikan buku paket tersebut kepada siswa dan mengungkapkan beberapa materi kemudian mengharapkan bahwa murid dapat memahami, mengerti serta tahu materi sudah diajarkan oleh pengajar tersebut. Buku paket yang tersedia belum tentu membantu siswa serta memudahkannya untuk menyerap materi. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak memakai alat yang dapat merangsang keinginan untuk belajar bagi peserta didiknya.

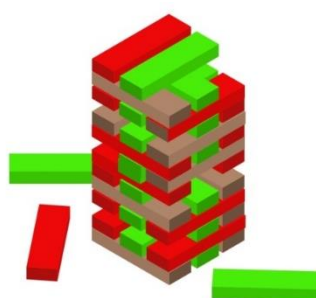
Adapun data hasil dari peserta didik tentang media yang disenangi dan disukai dalam materi tema pahlawanku yaitu peserta didik menyukai media yang menarik dan unsur membosankan tidak ada serta memiliki gambar dengan kumpulan warna-warna yang cerah dan sempurna, dengan begitu siswa lebih senang serta antusias untuk belajar, sampai dengan penggunaan kalimat dan bahasa tidak ada unsur kasar didalamnya. Melalui angket tersebut ditemukan juga berbagai macam karakteristik dan gaya belajar siswa yang berbed-beda terutama pada tingkat pemahaman materi.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut mengenai kriteria pemilihan media untuk peserta didik bahwa media yang diminati dan disukai adalah media yang menarik, memiliki kontras warna yang cerah, serta ada gambar, dikarenakan dapat menghasilkan penelaahan yang lebih bermakna. Penggunaan media sangatlah mendukung proses pembelajaran itu sendiri. Oleh sebab itu peneliti memilih permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir dilengkapi dengan kartu materi dan kartu

pertanyaan yang diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik sehingga memahami serta lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tema pahlawanku yang dimana pembawaannya terkesan santai namun bermakna.

Tahap Desain (Design)

Disesuaikan pada analisis siswa peneliti merancang dan mendesain media permainan edukatif jenga. Dalam perencanaan media, peneliti melakukan beberapa hal, salah satunya adalah fokus pada konten media pembelajaran, mulai dari kartu materi, kartu soal atau pertanyaan, dan balok jenga. Bukan hanya media yang dibuat oleh peneliti, tetapi panduan cara membuat media dan cara menggunakan media pembelajaran. Adapun desain media jenga adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Balok Jenga

Tahap Pengembangan (Development)

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan, dilakukan uji validitas oleh para validator ahli. Dilakukannya validasi tujuannya tak lain yaitu melihat apakah media edukasi jenga ini sudah dapat dipergunakan atau masih perlu untuk direvisi. Jika masih tidak memenuhi kriteria kegunaan, perbaikan akan dilakukan. Berikut hasil kevalidan yang telah dinilai oleh para ahli dapat dilihat dibawah ini.

Hasil uji validasi ahli materi

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Materi

	No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
			I	II	III	IV
Kevalidan Materi	1.	Kebenaran konsep dan materi			√	
	2.	Sesuai dengan kurikulum 2013			√	
	3.	Kesesuaian media dengan tema pelajaran			√	
	4.	Prosedur urutan materi jelas			√	
	5.	Mengembangkan permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir				√
	6.	Kompetensi inti telah sesuai dengan materi				√
	7.	Indicator telah disesuaikan dengan materi			√	
	8.	Gambar dan materi dapat dimengerti dan sudah jelas				√
	9.	Gambar serta materi sudah sesuai			√	
	10.	Ketepatan pemilihan materi			√	

11.	Kemudahan dalam mempelajari materi	√
12.	Materi dijabarkan sudah sinkron dengan tujuan pembelajaran	√
Total perolehan skor		
41		
Rata-Rata		3,5
Presentase		85
%		
Kategori		Sangat
Valid		

Dapat dilihat bahwa hasil validasi oleh pakar ahli materi produk berupa permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku mendapatkan kategori yang sangat valid dengan skor sebesar 85% sudah termasuk dalam kriteria kevalidan.

Hasil validasi ahli desain/media

	No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
			I	II	III	IV
Kevalidan desain media	1.	Ketepatan pemilihan ukuran balok <i>jenga</i>			√	
	2.	Ketepatan pemilihan kartu			√	
	3.	Kesesuaian dalam pemilihan jenis cat			√	
	4.	Kesesuaian dengan jumlah balok <i>jenga</i>				√
	5.	Kemenarikan warna balok <i>jenga</i>				√
	6.	Kemenarikan gambar pada kartu			√	
	7.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan				√
	8.	Kesesuaian pemilihan gambar			√	
	9.	Kesesuaian kombinasi warna yang digunakan				√
	10.	Kejelasan gambar				√
	11.	Kemudahan penggunaan media			√	
	12.	Kesesuaian media dengan tema pelajaran			√	
		13.	Ketepatan dalam pemilihan desain kartu			√
Total perolehan skor						
41						
Rata-Rata			3,6			
Presentase			90			
%						
Kategori			Sangat			
Valid						

Penilaian validasi ahli desain dapat dilihat bahwa hasil produk berupa permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku memperoleh persentase skor sebesar 90% telah memenuhi kriteria kevalidan.

Validasi ahli bahasa

	No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
			I	II	III	IV
Kevalidan Bahasa	1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa			√	
	2.	Gunakan struktur kalimat yang sederhana dan bahasa komunikatif yang jelas			√	
	3.	Digunakan bahasa indonesia yang jelas			√	
	4.	Penulisan disesuaikan pada (PUEBI)			√	
	5.	Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda				√
	6.	Gunakan istilah yang tepat yang akan dipahami siswa				√
	7.	Kejelasan petunjuk penggunaan			√	
	8.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan				√
Total perolehan skor						
28						
Presentase						
87,5 %						
Kategori						Sangat
Valid						

Menurut validitas oleh pakar bahasa produk berupa permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku mendapatkan persentasi skor sebanyak 87,5% sangat valid kategorinya. Hal demikian dapat memperlihatkan jika produk telah memenuhi kriteria kevalidan.

Tahap Kepraktisan (Implementasi)

Uji praktikalitas ini dilakukan secara langsung yaitu didalam kelas dan juga menggunakan lembar angket untuk siswa. Selanjutnya, poin utama dari pengamatan tersebut yaitu, ketertarikan, minat belajar serta komunikasi siswa dengan media yang digunakan, keaktifan peserta didik apakah sudah meningkat dari pembelajaran sebelumnya.

Uji coba penerapan media pembelajaran permainan edukatif jenga kepada siswa. berikut adalah penilaian hasil dari respon siswa mengenai kepraktisan terhadap media permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir sebagai berikut:

No	Pernyataan	Responden							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Desain media <i>jenga</i> , kartu materi, kartu pertanyaan dan buku panduan menarik.	4	4	4	3	4	4	4	3
2.	Warna pada media permainan edukatif <i>jenga</i> menarik.	4	3	4	4	4	4	4	3
3.	Saya mendapatkan pengalaman yang menarik ketika menggunakan permainan edukatif <i>jenga</i>	4	4	3	3	3	4	4	3

4. Terdapat cara penggunaan permainan edukatif <i>jenga</i> dan sudah jelas.	3	4	3	3	4	4	4	3
5. Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	3	4	4	3	4	3	4	3
6. Dengan adanya media permainan edukaif <i>jenga</i> saya terbantu dalam memahami materi.	4	3	3	4	4	3	3	3
7. Saya senang dan bersemangat menggunakan permainan edukatif <i>jenga</i> dalam pembelajaran.	4	3	4	4	4	3	3	4
8. Permainan edukatif <i>jenga</i> dapat memotivasi serta meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.	3	3	4	4	4	4	3	4
9. Saya senang dan antusias dalam pembelajaran apabila menggunakan media permainan edukatif <i>jenga</i> .	4	4	4	3	4	4	3	4
10. Dengan adanya permainan edukatif <i>jengarasa</i> ingin tahu saya terhadap pembelajaran meningkat.	4	4	3	4	4	3	4	4
Jumlah Persentase	92 90 90 87 97 90							
90 85								
Rata-rata persentase keseluruhan	90 %							
Kategori	Sangat							
Praktis								

Adapun tanggapan siswa kelas IV terhadap permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir, diperoleh persentase sebesar 90%, kategori sangat praktis, dengan hal tersebut dapat dilihat bahwa permainan edukatif ini sudah memenuhi kriteria kepraktisan. Berdasarkan respon siswa tentang media pembelajaran diatas memperlihatkan bahwa hampir keseluruhan peserta didik tertarik dengan adanya media tersebut. Sesuai dengan pendapat Rina dan Sukanti dalam Ulis Septianingsih menurut pernyataan ini permainan merupakan salah satu bentuk atau media yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dan permainannya yang bersifat kompetitif semua siswa akan ikut terlibat karena mencoba untuk jadi pemenang (Septaningsih, Fathurohman, & Setiawan, 2020).

Pembahasan

Pada hasil penelitian menunjukan bahwa ada beberapa tahap yang dilalui menggunakan model ADDIE. Pada tahap analyze bisa dilihat bahwa Siswa membutuhkan sumber belajar yang dapat mendukung peserta didik untuk aktif, serta antusias dalam pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media atau alat peraga. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri Anggraini dan Mallevi Agustin Ningrum mengatakan bahwa media yang baik akan menumbuhkan respon serta antusias anak dalam mengikuti proses pembelajaran (ANGGRAINI & AGUSTIN NINGRUM, 2018). Siswa menyukai media yang berwarna, menarik, dan menyenangkan hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu masih dalam tahap bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Teni Nuritta yaitu pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami,

media yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. (Nurrita, 2018) Kesulitan dalam proses pembelajaran seperti materi yang terlalu luas cakupannya, sulit untuk disampaikan serta bersifat abstrak oleh karena itu dapat dipermudah dengan adanya media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu desain, dilakukan rancangan media permainan edukatif *jenga*. Peneliti merancang media semenarik mungkin dan tentunya harus sesuai dengan analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan pada tahap awal. Terdapat beberapa hal yang dilakukan peneliti dalam merancang media yaitu salah satunya memperhatikan isi dalam media pembelajaran mulai dari, kartu materi, kartu pertanyaan, balok *jenga* dan juga buku panduan. Bukan hanya media yang dibuat oleh peneliti namun juga terdapat buku panduan mengenai cara pembuatan media serta cara penggunaan media pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan yaitu dilakukan uji validasi terhadap permainan edukatif *jenga* yang sudah dibuat. Uji validasi dimaksudkan untuk menguji apakah permainan edukatif *jenga* ini layak untuk digunakan atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penilaian dari 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli.

Dan tahap selanjutnya yaitu uji kepraktisan atau implementasi yaitu dilakukan uji produk yang telah dibuat dan divalidasi oleh beberapa ahli dan di uji cobakan kepada peserta didik. Uji kepraktisan ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir. Adanya tahap kepraktisan ini peneliti bisa menyimpulkan bahwa media permainan edukatif *jenga* ini dapat digunakan hal ini dibuktikan dengan skor persentase yaitu pada kisaran 90% dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir ini memberikan inovasi baru bagi guru untuk memajukan pengajaran di kelas. penelitian ini menghasilkan media pembelajaran. permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan pikiran pada tema pahlawanku telah melewati tahap uji validasi melalui pakar para ahli yang sesuai dalam bidangnya. permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir sudah tergolong valid dan sudah memenuhi kriteria kevalidan. tidak hanya itu, permainan edukatif *jenga* sudah diuji praktikalitasnya dengan hasil kategori persentase sangat praktis dan memenuhi kriteria kepraktisan.

Permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku ini dapat menjadi terobosan baru dalam pembelajaran. guru sekolah dapat menyelaraskan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa nantinya. bagi guru, permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku, dapat menjadi pilihan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna.

REFERENCES

- Adimsyah, F. A., Fauzi, A., & Rofiq, M. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, 3(1), 28-34.
- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- Alfiani, D. A., Nugraha, F. M., Mudiyanto, H., & Setiawan, D. (2023). The Effects of Online Games on the Students' Motivation and Its Implications in Learning. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(1), 153-162. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i1.11735>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- ANGGRAINI, P., & AGUSTIN NINGRUM, M. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(3), 1-6.
- Asmawati, L. (2023). The Development of Puzzle Games for Early Childhood Based on the Banten Local Culture. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 11(2), 531-550. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i2.895>
- Badawi, H. (2023). Learning from Japan: Advancing Education in the Arab and Islamic World through Creative Approaches. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 290-305. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i2.3516>
- Carvalho, A., Neto, J. P., & Dos Santos, C. P. (2020). Combinatorics of jenga. *Australasian Journal of Combinatorics*, 76(1), 87-104.
- Fatimah, S., Supangat, S., & Sinensis, A. R. (2022). Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Berbasis Literasi Qur'an Pada Materi Tata Surya Kelas VI. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 98-107. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.278>
- Fransisca, D. P., Kusumawati, N., & Sari, M. K. (2020). Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament Disertai Media Permainan Jenga pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 157-164.
- Hakim, M. N., & Saryulis, M. (2023). Implementasi Supervisi Akademik Dalam Merespon Kebutuhan Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Puri Mojokerto. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i1.9>
- I.W. Puwardana, Sariyasa, & I.N. Suastika. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Pada Materi Pengolahan Data Dalam Kehidupan Sehari-Hari

- Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 147-156. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i2.625>
- Lutfiah, K. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 26, 309-337. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v26.309-337>
- Lutfianah, B. D. (2017). Informasi Karier Bagi Siswa Sd Muhammadiyah 15 Surabaya The Development Of Jenga Job Game Media To Give Career Information Service For Students Of Sd Muhammadiyah 15 Surabaya Bambang Diby Wiyono , S. Pd ., M. Pd. *Bimbingan Dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya*, 7(3), 156-162.
- Mubarok, M., Nizam, M., & Fitriani, F. (2022). Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 1-10.
- Munir, N. P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 167-178. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pahrudin, A. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Keterampil Berpikir dan Pemahaman Konsep dalam Pendidikan Agama Islam dan Sains*. Bandar Lampung: Pustaka Ali Imron.
- Pande, M., & Bharathi, S. V. (2020). Theoretical foundations of design thinking - A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 100637. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100637>
- Rofiq, A., Nisa, K., & Muid, A. (2024). Innovation of Storytelling and Role-Playing Methods in Islamic Religious Education Learning. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 3(1), 47-58. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v3i1.52>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Santoso, D. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII. *Bapala*, 1(1), 1-7.
- Septaningsih, U., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2020). Keterampilan Guru Melalui Model Picture and Picture Berbantuan Media Roda Putar Kelas IV SDN Wonorejo 2 Demak. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 661-666. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.887>
- Setiawan, A. R. (2019). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51-69. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>

- Sholihah, S. M., Farida, N., & Rahmawati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Kontekstual Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Barisan Dan Deret. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 168–180. <https://doi.org/10.24127/emteka.v2i2.1147>
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipauid.v2i1.4553>
- Whitton, N. (2018). Playful learning: Tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26. <https://doi.org/10.25304/rlt.v26.2035>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.
- Zubaidah, S. (2010). Berfikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains. *Seminar Nasional Sains 2010 Dengan Tema "Optimalisasi Sains Untuk Memberdayakan Manusia"*, (January 2010), 11.