

Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Sholekhah Nur Khasanah*¹, Nana Hendracipta², Encep Andriana³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email: s.nurkhasanah1293@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan, respons peserta didik, dan minat belajar peserta didik setelah penggunaan media permainan edukatif jenga pintar tema ekosistem. Media ini memuat materi pada pembelajaran tematik, khususnya tema 5 "Mengetahui Ekosistem" dan subtema 1 "Komponen Ekosistem" pembelajaran 2. Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup 5 tahap, yakni *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas V SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata validasi dari tim ahli adalah 89,09%, dengan kategori "Sangat layak." Selain itu, respons peserta didik terhadap media ini memiliki nilai rata-rata sebesar 88,83%, yang termasuk dalam kategori "Sangat positif." Demikian pula, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata sebesar 66% sebelum penggunaan media dengan kategori "Sedang" dan 92,25% setelah penggunaan media dengan kategori "Tinggi". Dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif Jenga Pintar layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Media Permainan Edukatif; Jenga; Minat Belajar*

ABSTRACT

The aim of this research and development is to understand the process of developing the educational game media Jenga Smart with the ecosystem theme, its feasibility, student responses, and the students' learning interest after using this media. This media contains content related to thematic learning, specifically Theme 5 "Exploring Ecosystems" and Sub-theme 1 "Ecosystem Components," Lesson 2. The research method used is the Research and Development (R&D) method. The development model employed in this study follows the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis,

Design, Develop, Implement, and Evaluation. Data collection techniques include interviews, observations, questionnaires, and documentation. The subjects of this study are 20 fifth-grade students from SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah. The research findings indicate that the average validation score from the expert team is 89.09%, falling under the "Very Eligible" category. Additionally, students' responses to this media have an average score of 88.83%, which falls under the "Very Good" category. Similarly, the students' learning interest has increased, with an average score of 66% before using the media, categorized as "Moderate", and 92.25% after using the media, categorized as "High". In conclusion, the Jenga Smart educational game media is suitable for use and can enhance students' learning interest.

Keywords : Educational Game Media; Jenga; Interest Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal dimana anak-anak dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang tidak dapat diperoleh dari lingkungan keluarga. Sekolah dasar memainkan peran penting dalam kelanjutan pendidikan anak-anak ke jenjang selanjutnya, karena pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh di sekolah dasar akan menjadi dasar untuk pendidikan selanjutnya (Kamila, 2023). Dikarenakan pentingnya pendidikan sekolah dasar, maka kualitas pendidikan tersebut perlu diperhatikan. Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru menjadi faktor utama dalam membangun kualitas pendidikan tersebut. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung apabila minat belajar rendah dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai upaya, salah satunya dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Kemampuan media pembelajaran dalam penyajian yang menarik dan komprehensif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan peserta didik (Istiqomah et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V di SDIT Tarbiyah Robbaniyyah, peneliti menemukan bahwa peserta didik tidak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran. Peserta didik tampak yang acuh tak acuh saat guru menyampaikan materi, seperti asik dengan kegiatannya sendiri, berbicara dengan teman sebangku serta terdapat peserta didik yang menyendiri di belakang. Dalam pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya dioptimalkan oleh guru untuk meningkatkan minat peserta didik. Media pembelajaran yang ada di sekolah masih terbatas seperti rangka organ pencernaan dan pernapasan manusia serta proyektor. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab

rendahnya minat belajar peserta didik (Laila et al., 2022). Minat adalah bagaimana seseorang mengalami ketertarikan terhadap hal-hal di luar dirinya (Lestarina, 2019). Seperti yang disampaikan oleh wali kelas V yaitu Ibu Nurcholis dalam wawancaranya, penggunaan proyektor juga jarang sekali diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas, proyektor biasa digunakan untuk rapat dewan guru dan ketika ada acara tertentu di sekolah. Guru dalam pembelajaran biasanya menggunakan sumber belajar dari buku tematik dan media yang dipakai berupa media gambar-gambar cetak materi seputar materi yang akan dijelaskan.

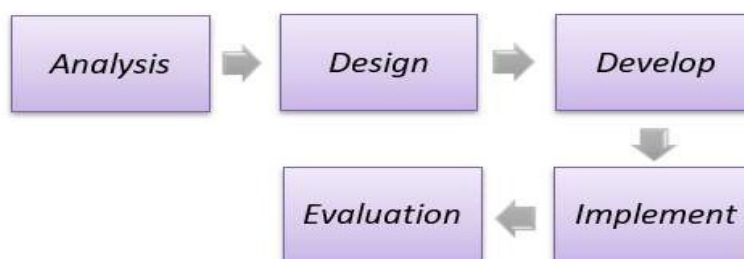
Berdasarkan beberapa kebutuhan di atas, peneliti berupaya mengembangkan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Alat ini juga dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan media pembelajaran yang dirancang berbentuk alat permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Bermain adalah aktivitas menyenangkan yang pasti disukai anak-anak dan merupakan suatu kebutuhan yang alami dalam diri setiap anak. Menurut (Wibowo et al., 2020) salah satu inovasi dalam pengembangan media dapat dilakukan dengan menggunakan permainan edukatif. Seperti dalam wawancara dengan wali kelas V yaitu Ibu Nurcholis, peserta didik menyukai pembelajaran yang diselingi dengan kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara sukarela, menyenangkan, dan membantu mengembangkan imajinasi (Afifah et al., 2022). Pembelajaran yang divariasikan dengan aktivitas bermain dapat mendukung peserta didik untuk belajar dengan cara yang aktif dan merasa senang saat berada di dalam kelas, tanpa unsur paksaan dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti mengembangkan media permainan edukatif Jenga Pintar (Jetar) yang bertema ekosistem. Permainan Jenga Pintar (Jetar) adalah alat permainan jenga yang dimodifikasi. Jenga adalah permainan balok kayu yang disusun secara rapi dengan tiga balok pada setiap susunannya. Peserta harus mempunyai keahlian dalam mengambil balok dari susunan dan meletakkannya di puncak susunan tanpa membuatnya roboh (Astuti, 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memilih alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media permainan edukatif Jenga Pintar (Jetar) tema ekosistem untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui permainan beberapa aspek kecerdasan anak dapat terasah dengan memperoleh pengalaman yang terkait dengan lingkungannya (Khoridah et al., 2022). Dengan adanya penggunaan media permainan

edukatif Jenga Pintar dapat memperbaiki suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan dimana peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran, memperkuat daya ingat melalui kartu pintar yang digunakan, meningkatkan minat serta keaktifan peserta didik dari tampilan media yang menarik dan inovatif. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Astuti, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SDN Lenteng Agung 03”. Media Jenga edukasi terbukti efektif untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba yang memperoleh penilaian akhir 97,3% dengan kategori sangat baik. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Pratiwi, 2021) yang berjudul “Stimulasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Menggunakan Media Jenga Untuk Anak Sekolah Dasar di Padukuhan Krpyak” didapatkan bahwa hasil uji coba pemakaian media sebesar 94,4% yang dikategorikan sangat baik dan media Jenga dapat dikatakan layak untuk menstimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam pengembangan media permainan Jenga Pintar (Jetar) adalah metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan metode R&D. Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE sebagai desain utama yang akan diikuti dalam proses pengembangan. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1966 (Winarni, 2018). Adapun model ADDIE tersebut dimulai dari tahap *analysis*, *design*, *develop*, *implement* dan *evaluation*. Tahap-tahap model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 .



Gambar 1. Tahap-tahap Penelitian R&D Model ADDIE

Tahapan dalam model ADDIE diawali dengan *analysis* yang meliputi analisis

kebutuhan, kurikulum, dan materi. Tahapan kedua yaitu *design*, dilakukan desain media permainan edukatif Jenga Pintar (Jetar). Mendesain jenga pintar memperhatikan kriteria media permainan yang baik (Nurfadhillah, 2021) dan mempunyai nilai edukatif. Setelah proses desain selesai, dilanjutkan pengembangan produk awal. Tahap ketiga yaitu *develop*, pada tahap ini, sejumlah kegiatan dilaksanakan antara lain 1) Tim ahli menilai kelayakan produk media pembelajaran. Adapun penilaian kelayakan ahli media mencakup aspek segi fisik, penggunaan, warna, tulisan, dan gambar. Penilaian kelayakan ahli materi mencakup aspek materi dan aspek penyajian materi. Penilaian kelayakan ahli bahasa mencakup aspek kesesuaian bahasa, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan penggunaan bahasa yang efektif 2) Media pembelajaran diperbaiki berdasarkan saran dari tim ahli sehingga dapat dibandingkan antara versi awal dan versi yang sudah diperbaiki. Tahap keempat yaitu *implement*, pada tahap ini, media permainan edukatif Jenga Pintar (jetar) tema ekosistem yang sebelumnya sudah mendapat validasi dari tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa akan diuji coba pada peserta didik kelas V SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah yang berjumlah 20 anak saat kegiatan pembelajaran. Tahap terakhir yaitu *evaluation*, tahap ini bisa dilakukan setelah keempat tahap ADDIE telah dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk. Umpan balik tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap produk agar lebih memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian ini dilakukan di SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas V SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengumpulan data awal dengan wali kelas V mengenai beberapa aspek seperti kurikulum yang digunakan di sekolah, ketersediaan media pembelajaran di sekolah, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran di sekolah, karakteristik dan permasalahan peserta didik dalam pembelajaran. Observasi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V, pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran, karakteristik dan permasalahan peserta didik dalam pembelajaran. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh penilaian validitas, saran, dan kelayakan produk yang dikembangkan dari tim ahli. Selain itu, peneliti menggunakan angket respon dan minat belajar peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data langsung di lapangan, termasuk

buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, dan foto-foto yang terkait dengan penelitian. Dalam analisis data, peneliti menggunakan skala *Likert* untuk mengukur pandangan, pendapat, dan pemahaman responden terkait suatu aspek tertentu untuk penilaian ahli media, materi, dan bahasa (Sugiyono, 2013). Deskripsi skala *Likert* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat diamati pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Skala *Likert*

Skala	Deskripsi
1	Sangat Kurang (SK)
2	Kurang Baik (KB)
3	Cukup Baik (CK)
4	Baik (B)
5	Sangat Baik (SB)

Sumber : Sugiyono (2013)

Adapun pengolahan data yang didapatkan melalui angket validasi ahli menggunakan rumus yang dijelaskan oleh (Aspiroh, 2018) pada Persamaan 1.

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots \text{(Persamaan 1)}$$

Setelah nilai diperoleh dalam bentuk persentase, maka tahap selanjutnya nilai diinterpretasikan melalui kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Validitas Ahli

Persentase	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Sumber : Lutfianah & Wiyono (2017)

Penilaian respons dan minat belajar peserta didik dilakukan menggunakan skala *Guttman*. Deskripsi mengenai skala *Guttman* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat

dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Skala *Gutmann*

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber: Sugiyono (2013)

Data respon peserta didik yang telah diperoleh, langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus pada Persamaan 2. Persamaan 2 merupakan rumus penghitungan persentase dari data yang telah diperoleh.

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots \text{(Persamaan 2)}$$

Setelah nilai diperoleh dalam bentuk persentase, maka selanjutnya nilai respon peserta didik diinterpretasikan melalui kriteria pada Tabel 4. Kriteria ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dari hasil yang diperoleh selama pengambilan data penelitian.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria
0-20%	Sangat Kurang Positif
21-40%	Kurang Positif
41-60%	Cukup Positif
61-80%	Positif
81-100%	Sangat Positif

Sumber: Astuti (2021)

Data minat belajar peserta didik telah diperoleh, kemudian selanjutnya dilakukan penghitungan untuk memperoleh nilai persentase. Rumus penghitungan yang digunakan, menerapkan rumus yang dapat diamati pada Persamaan 3.

$$P = \frac{\text{frekuensi}}{\text{Banyaknya individu}} \times 100\% \dots\dots\dots \text{(Persamaan 3)}$$

Data minat belajar peserta didik yang telah diperoleh nilai dalam bentuk persentase, kemudian tahap selanjutnya nilai diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang dapat diamati pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Minat Belajar Peserta Didik

Persentase	Kriteria
76-100%	Tinggi
56-76%	Sedang
0-56%	Rendah

Sumber: Aspiroh (2018)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media permainan edukatif jenga pintar (Jetar) tema ekosistem, kelayakan, respons peserta didik, serta minat belajar peserta didik setelah penggunaan media permainan jenga pintar (Jetar). Proses penelitian dan pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Tahapan pertama yang dilakukan pada penelitian ini yaitu *analysis*. Peneliti melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan, kurikulum, dan materi yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi tentang kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas melalui observasi dengan cara mengamati kegiatan, sikap atau perilaku (Samsu, 2017) dan wawancara melalui percakapan langsung dari narasumber (Nizzamuddin, 2021). Berdasarkan temuan pengamatan dan wawancara di SDIT Tarbiyah Rabbaniyah, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas.

Guru juga belum pernah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik minat dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dikarenakan keterbatasan sarana sekolah. Oleh karena itu, guru hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku tematik disertai dengan media gambar cetak yang berisi muatan materi untuk menunjang proses pembelajaran. Peserta didik yang terbiasa belajar menggunakan media cetak secara

berkala menyebabkan minat belajarnya rendah, pasif dan kurang antusias. Dengan demikian, dibutuhkan media permainan edukatif Jenga Pintar (Jetar) yang dapat membuat peserta didik lebih aktif, interaktif serta dapat meningkatkan minat dalam kegiatan pembelajaran. Analisis kurikulum dimulai dengan mengidentifikasi kurikulum yang diterapkan di SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah, terutama untuk kelas V yaitu menggunakan kurikulum 2013.

Langkah berikutnya adalah menentukan Kompetensi Dasar yang akan digunakan dan menguraikannya menjadi indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap selanjutnya ialah menganalisis materi yang direkomendasikan oleh wali kelas V mengenai materi ekosistem. Pemilihan materi ekosistem ini dinilai memiliki konsep-konsep yang abstrak dan kompleks untuk peserta didik kelas V SD. Oleh sebab itu, dipilih kompetensi dasar pada tema 5 “Mengenal Ekosistem”, subtema 1 “Komponen Ekosistem” pembelajaran 2. Adapun materi yang digunakan bermuatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Setelah melakukan tahap analisis, langkah berikutnya adalah mendesain produk yang dikembangkan, yaitu media permainan edukatif Jenga Pintar (Jetar). Adapun media permainan edukatif jenga pintar (Jetar) terdiri dari empat item seperti balok Jenga, kartu pintar, buku panduan serta item skor bintang. Komponen tersebut harus aman dan nyaman digunakan, agar peserta didik dapat bermain secara bebas (Nurfadhillah, 2021). Balok Jenga digunakan sebagai media permainan peserta didik dengan cara mengambil salah satu balok dan menyesuaikan simbol balok dengan kartu. Pemain yang mengambil balok dengan simbol kaca pembesar mendapat kartu pengetahuan, simbol tanda tanya mendapat kartu soal, dan simbol tanda seru mendapat kartu aksi. Setelah itu, pemain harus menyelesaikan tugas yang tercantum pada kartu. Pemain yang mendapatkan kartu pengetahuan membaca materi yang tertera, pemain yang mendapatkan kartu soal menjawab pertanyaan, dan pemain yang mendapatkan kartu aksi menyelesaikan instruksi didalamnya.

Buku panduan berisi instruksi tentang cara penggunaan media serta skor bintang digunakan untuk pemberian skor pemain yang berhasil menjawab dan menyelesaikan instruksi pada kartu pintar. Peket media yang ada pada Jenga Pintar, dapat diamati pada gambar 2-5.



Gambar 2. Balok Jenga



Gambar 3. Kartu Pintar



Gambar 4. Buku Panduan



Gambar 5. Skor Bintang

Langkah selanjutnya adalah tahap *develop*. Tahap ini dilakukan untuk menilai media permainan edukatif jenga pintar yang telah dibuat, serta menentukan apakah media tersebut layak atau tidak layak untuk diaplikasikan kepada peserta didik di sekolah dasar. Untuk menilai hal ini, media permainan edukatif jenga pintar akan divalidasi oleh para dosen ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya. Penilaian validasi ahli media mencakup lima aspek yaitu segi fisik, penggunaan, warna, tulisan, dan gambar.

Dari Ahli media I diperoleh penilaian sebesar 87,64%, sementara ahli media II memperoleh penilaian sebesar 97,05%. Hasil tersebut menghasilkan rata-rata penilaian sebesar 92,34% dengan kriteria kelayakan yang diperoleh adalah "Sangat layak". Penilaian validasi ahli materi mencakup dua aspek yaitu aspek materi dan aspek penyajian materi. Ahli materi I memperoleh penilaian sebesar 79,09%, sementara ahli materi II memperoleh penilaian sebesar 91,81%. Hasil tersebut menghasilkan rata-rata penilaian sebesar 85,45% dengan kriteria kelayakan yang diperoleh adalah "Sangat layak". Penilaian validasi ahli bahasa mencakup empat aspek yaitu kesesuaian bahasa, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, penggunaan bahasa yang efektif, dan kejelasan informasi. Ahli bahasa I memperoleh penilaian sebesar 78,88%, sementara ahli bahasa II

memperoleh penilaian sebesar 100%. Hasil tersebut menghasilkan rata-rata penilaian sebesar 89,44% dengan kriteria kelayakan yang diperoleh adalah “Sangat layak”. Setelah media divalidasi oleh tim ahli, langkah berikutnya adalah melakukan perbaikan pada media yang telah dibuat oleh peneliti dengan mempertimbangkan hasil revisi dari para ahli tersebut. Proses revisi lebih lanjut dapat diamati pada Gambar 6-8.

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar 6. Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi

KARTU PENGETAHUAN 7



Ekosistem hutan hujan tropis didominasi oleh kumpulan pohon tinggi yang tumbuh sangat rapat dan mempunyai daun lebar yang selalu hijau. Tumbuhan seperti rotan dan anggrek, serta hewan seperti kera, burung, badak, harimau berada pada ekosistem ini.

KARTU SOAL 7



Hewan di atas hidup pada ekosistem?

Jawaban:
Air tawar

KARTU AKSI 7

Nyanyikanlah lagu bertema hewan bertangga nada mayor!

Sesudah Revisi

KARTU PENGETAHUAN 7



Ekosistem hutan hujan tropis didominasi oleh kumpulan pohon tinggi yang tumbuh sangat rapat dan mempunyai daun lebar yang selalu hijau. Tumbuhan seperti rotan dan anggrek, serta hewan seperti kera, burung, badak, harimau berada pada ekosistem ini.

KARTU SOAL 7



Hewan di atas hidup pada ekosistem?

Jawaban:
Air tawar

KARTU AKSI 7



Nyanyikanlah lagu bertema hewan bertangga nada mayor!

Gambar 7. Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi

KARTU PENGETAHUAN 5

Ekosistem alami terdiri dari ekosistem darat dan ekosistem air. Ekosistem darat adalah ekosistem yang lingkungan fisiknya berupa daratan, sedangkan ekosistem air berupa perairan.



Ekosistem darat Ekosistem air

KARTU SOAL 9

Apakah itu hewan herbivora? Sebutkan contoh hewan herbivora beserta jenis makanannya!

Jawaban:
Hewan herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan mulai dari buah, dedaunan, rumput, batang, biji-bijian sebagai sumber energinya. Contoh = Kelinci (wortel), sapi (rumput), burung pipit (biji padi).

Elemen Permainan Jenga Pintar (Jetar)

Berikut ini merupakan elemen atau bagian dari permainan Jenga Pintar (Jetar):

1. Jenga (45 buah balok kayu)
2. Kartu pintar (kartu pengetahuan, kartu soal dan kartu aksi)
3. Item bintang (skor)

Keterangan

Jenga
Terdiri dari 45 buah susunan balok kayu berukuran panjang 7,5 cm, lebar 2,5 cm, dan tinggi 1,5 cm.

Kartu pintar terdiri dari:

Kartu Pengetahuan
Kartu pengetahuan berisi materi pada Tema 5 "Mengetahui Ekosistem" Subtema 1 "Komponen Ekosistem" Pembelajaran 2 yang akan dipelajari oleh siswa.

Media Permainan Edukatif
Jenga Pintar (Jetar)

Sesudah Revisi

KARTU PENGETAHUAN 5

Ekosistem alami terdiri atas ekosistem darat dan ekosistem air. Ekosistem darat adalah ekosistem yang lingkungan fisiknya berupa daratan, sedangkan ekosistem air berupa perairan.



Ekosistem darat Ekosistem air

KARTU SOAL 9

Apakah itu hewan herbivora? Sebutkan contoh hewan herbivora beserta makanannya!

Jawaban:
Hewan herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan mulai dari buah, dedaunan, rumput, dan biji-bijian sebagai sumber energinya. Contoh = Kelinci (wortel), sapi (rumput), burung pipit (biji padi).

Elemen Permainan Jenga Pintar (Jetar)

Berikut ini merupakan elemen atau bagian dari permainan Jenga Pintar (Jetar):

1. Jenga (45 buah balok kayu)
2. Kartu pintar (kartu pengetahuan, kartu soal dan kartu aksi)
3. Item bintang (skor)

Keterangan

Jenga
Terdiri atas 45 buah susunan balok kayu berukuran panjang 7,5 cm, lebar 2,5 cm, dan tinggi 1,5 cm.

Kartu pintar terdiri atas kartu pengetahuan, soal dan aksi.

Kartu Pengetahuan
Kartu pengetahuan berisi materi pada tema 5 "Mengetahui Ekosistem" subtema 1 "Komponen Ekosistem" pembelajaran 2 yang akan dipelajari oleh siswa.

Media Permainan Edukatif
Jenga Pintar (Jetar)

Gambar 8. Revisi Ahli Bahasa

Penjelasan serta uraian mengenai revisi oleh para Tim Ahli, secara rinci dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Revisi Tim Ahli

Tim Ahli	Deskripsi
Ahli Media	Perbaikan pada kardus penyangga balok jenga menjadi lebih kokoh dan berkualitas
	Perbaikan pada simbol balok yang diganti sesuai dengan simbol pada kartu pintar (balok hijau simbol <i>lup</i> , balok merah simbol tanda tanya, dan balok kuning simbol tanda seru)
Ahli Materi	Perbaikan pada gambar menjadi lebih <i>HD</i> dan jelas
	Perbaikan pada setiap gambar diberi keterangan nama atau penjelasan
Ahli Bahasa	Perbaikan pada gambar yang sebelumnya tidak ada ditambahkan gambar pendukung agar tidak terlihat polos
	Perbaikan pada pemilihan kata yang digunakan, sebelumnya kata ‘dari’ diganti menjadi ‘atas’ Setelah diperbaiki, kata ‘dari’ diganti menjadi ‘atas’
	Perbaikan penempatan tanda baca koma dan penambahan kata partikel ‘kah’ menjadi ‘apakah’
	Perbaikan penulisan kalimat yang sebelumnya bertulis ‘kartu pintar terdiri dari’ diganti menjadi ‘kartu pintar terdiri atas kartu pengetahuan, soal, dan aksi’

Media permainan edukatif Jenga Pintar yang telah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan saran dari para ahli serta mendapatkan kategori “Sangat layak” digunakan. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mengimplementasikan kepada peserta didik di kelas V SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah yang berjumlah 20 peserta didik. Kegiatan implementasi dapat diamati pada Gambar 9.

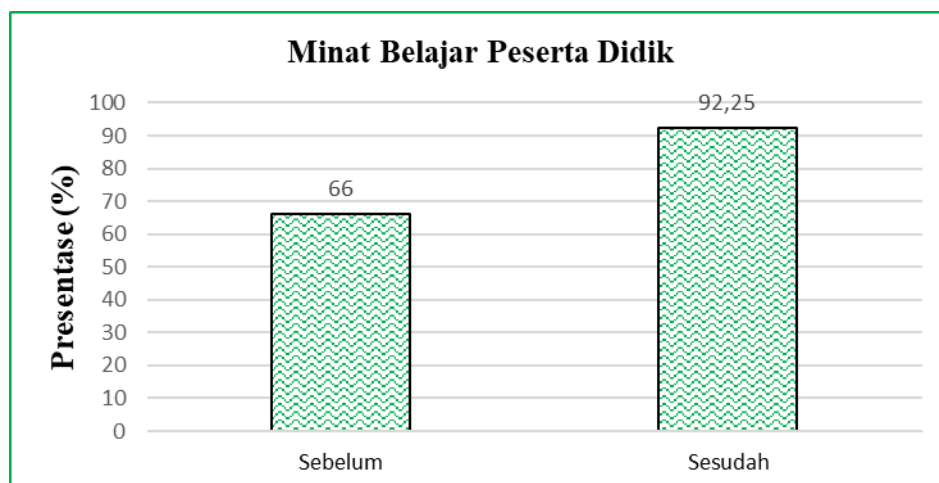


Gambar 9. Implementasi Media Pada Peserta didik

Peserta didik menunjukkan kegembiraan dan antusias setelah peneliti memperkenalkan media dan tidak sabar untuk segera memainkannya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Andriana et al., 2022) yang menyatakan bahwa media permainan yang menarik memiliki potensi untuk meningkatkan minat peserta didik, memacu rasa ingin tahu mereka, dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Dalam hal ini, peserta didik terlibat secara langsung dalam permainan baik secara fisik maupun psikis (Puspitasari, 2021). Setelah implementasi media dilakukan, peserta didik diberikan angket respons peserta didik yang mencakup aspek penilaian media, materi serta minat. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,83%. Hal ini menghasilkan kriteria kelayakan dengan kategori "Sangat positif".

Pada tahap awal implementasi media, peserta didik mengisi angket untuk mengukur minat belajar mereka sebelum menggunakan media. Setelah proses implementasi media selesai, peserta didik mengisi angket untuk mengukur minat belajar mereka setelah menggunakan media. Aspek atau indikator minat belajar yang diukur meliputi ekspresi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hasil analisis data menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media mendapatkan rata-rata sebesar 66% yang termasuk kategori "Sedang" dan setelah menggunakan media, minat belajar peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 92,25% yang termasuk ke dalam kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif jenga pintar efektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Peserta didik kelas V yang berjumlah 20 orang terlihat sangat senang dan bersemangat saat belajar menggunakan media permainan edukatif jenga pintar ini, hal ini dapat meningkatkan minat belajar mereka. Pendapat tersebut didukung oleh (Sawitri, 2022) dimana peserta didik yang berminat dalam belajar akan menunjukkan perasaan senang, semangat, dan kepuasannya dalam proses belajar, tanpa adanya unsur yang memaksa. Peserta didik terlihat sangat menyukai pendekatan belajar sambil bermain karena tidak membuat mereka cepat bosan dan memungkinkan mereka untuk belajar bersama teman-teman mereka, saling membantu ketika ada kesulitan. Sama halnya dengan pendapat (Virgadi et al., 2018) bahwa media permainan jenga dapat menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Perbandingan minat belajar peserta didik dapat diamati pada Gambar 10.



Gambar 10. Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi formatif untuk mengukur efektivitas produk pada empat tahap sebelumnya, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap *analysis* berjalan dengan baik. Proses analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi yang dilakukan oleh peneliti sudah sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum yang digunakan di SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah. Pada tahap *design*, semua peralatan dan materi sudah dipersiapkan dengan baik, sehingga proses pembuatan media berlangsung lancar. Selanjutnya pada tahap *develop*, uji validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli mengungkapkan adanya kekurangan pada media permainan edukatif jenga pintar yang telah dikembangkan. Kekurangan ini terlihat dari komentar yang tercantum dalam lembar angket ahli. Untuk meningkatkan kualitas produk yang sudah divalidasi, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Pada tahap *implement*, peserta didik tampak sangat senang dan penuh semangat saat menggunakan media permainan edukatif jenga pintar. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, dan mereka mampu menggunakan media tersebut secara mandiri karena terdapat buku panduan yang jelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu 1) Proses pengembangan media permainan edukatif jenga pintar mengikuti model pengembangan ADDIE yang mencakup *analysis*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluation*, 2) Media permainan edukatif jenga pintar diuji kelayakan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil penilaian oleh tim ahli media menghasilkan rata-rata presentase sebesar 92,34%. Sementara itu, tim ahli materi memberikan rata-rata presentase sebesar 85,45%, dan tim ahli bahasa memberikan rata-rata presentase sebesar 89,44%. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari tim ahli tersebut, diperoleh rata-rata penilaian kelayakan sebesar 89,09% dengan kategori "Sangat Layak", 3) Respons peserta didik terhadap media permainan edukatif jenga pintar tema ekosistem setelah produk diimplementasikan menunjukkan nilai rata-rata respons peserta didik adalah 88,83%, yang masuk dalam kategori "Sangat positif." Penilaian ini didasarkan pada respons 20 peserta didik kelas V di SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah. Dengan demikian, media permainan edukatif jenga pintar tema ekosistem telah berhasil diuji coba pada peserta didik, 4) Minat belajar peserta didik setelah menggunakan media permainan edukatif jenga pintar tema ekosistem divalidasi melalui angket yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Hasil angket minat belajar sebelum penggunaan media menunjukkan presentase rata-rata sebesar 66%, yang masuk dalam kategori "Sedang" Sedangkan, hasil angket minat belajar setelah penggunaan media menunjukkan peningkatan signifikan dengan presentase sebesar 92,25%, yang masuk dalam kategori "Tinggi" Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif jenga pintar dengan tema ekosistem berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V dari tingkat "Sedang" menjadi "Tinggi"

Saran

Media ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi pemahaman materi dengan lebih baik, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2022). Media Read & Play Berbasis Game Edukasi Untuk Menumbuhkan Minat Baca di Kelas 2 SD. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(02), 157–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i2.8069>
- Andriana, E., Hendracipta, N., & Nurlaela. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(2), 1279–1295. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.11>
- Aspiroh. (2018). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Tema Pahlawan Di SD Negeri Ciruas 4*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

- Astuti, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi untuk Materi IPA Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 83–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4802>
- Istiqomah, N., Lisdawati, & Adiyono. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam : Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRA Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106.
- Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al-Furqon: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(5), 321–338. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Khoridah, A. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2022). Permainan Jenga Tematik Sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1403–1414.
- Lestarina. (2019). *Hubungan Minat Belajar Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Serang*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Lutfianah, & Wiyono, B. D. (2017). Pengembangan Media Permainan Jenga Pekerjaan Untuk Pemerian Layanan Informasi Karier Bagi Siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 7(3), 155–162.
- Nizzamuddin. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Dotplus Publisher.
- Nurfadhillah, D. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak Publisher.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 130–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pratiwi, N. A. (2021). Stimulasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Menggunakan MediaJenga Untuk Anak Sekolah Dasar Di Padukuhan Krapyak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(9), 176–187.
- Puspitasari, E. (2021). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Pusaka.
- Sawitri, E. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Virgadi, F., Sinaga, M., & Rahayu, N. (2018). Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Melalui Permainan Uno Stucko. *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/http://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/20225/19561>
- Wibowo, E. W., Abdillah, A., & Nugroho, W. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi berbasis Macromedia flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 105–118. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4227>
- Winarni, E. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Sinar Grafika Offset.