

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF JENGA BERBASIS  
KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU  
KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas  
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2023**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF JENGA BERBASIS  
KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU  
KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas  
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**Pembimbing**

- 1. Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag.**
- 2. Rosdiana, S.T., M.Kom.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arnia Pahri

NIM : 17.0205.0102

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2023

Yang membuat pernyataan,



*Arnia Pahri*  
Arnia Pahri

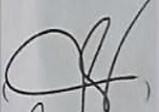
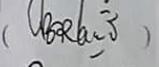
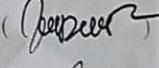
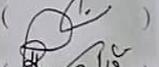
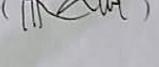
NIM 17 0205 0102

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara* yang ditulis oleh *Arnia Pabri* Nomor Induk Mahasiswa (17 0205 0102), Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *16 Agustus 2023* bertepatan dengan *29 Muharram 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd)*.

Palopo, 29 September 2023  
14 Rabiul Awal 1445 H

### TIM PENGUJI

- |                                      |               |   |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang  | (  ) |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag.               | Penguji I     | (  ) |
| 3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.       | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag.        | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Rosdiana, S.T., M.Kom.            | Pembimbing II | (  ) |

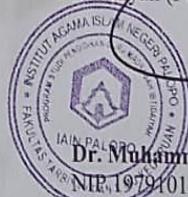
### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.  
NIP. 19791011 201101 1 003

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul “*Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara*”.

Yang ditulis oleh:

Nama : Arnia Pahri  
NIM : 17.0205.0102  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



**Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag.**  
NIP.19700709 1998 03 2 003

Pembimbing II



**Rosdiana, S.T., M.Kom.**  
NIP. 19751128 200801 2 008

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : -

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di\_

Palopo

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Arnia Pahri

NIM : 17.0205.0102

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengembangan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV DN 114 Pincara Luwu Utara.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Pembimbing I



**Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag.**  
NIP.19700709 1998 03 2 003

Pembimbing II



**Rosdiana, S.T., M.Kom.**  
NIP. 19751128 200801 2 008

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ

وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Setelah melalui proses panjang. Selawat serta salam kepada Nabi Muhammad Saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S.,M.Hum., Wakil Rektor II, Bapak Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI., Wakil Rektor III IAIN

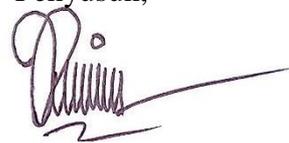
Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari S.Si., M.Si. Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd, M.Pd., dan Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., masing-masing selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), tempat penulis menimba ilmu.
4. Ibu Dr. Hj. A. Ria Warda, S.Ag., dan Ibu Rosdiana, S.T., M.Kom., masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd, Ibu Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd, Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.kom.,M.T. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
6. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
7. Ibu Masni dan Ibu Ika selaku staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

8. Bapak Burhan, S.Pd.I. Kepala Sekolah SDN 114 Pincara Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, dan Wali Kelas IV Ibu Mustika, S.Pd. dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua Ayahanda Pahri dan Ibunda terkasih Mariani, yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada penulis dan teruntuk saudara dan saudari saya Muh. Isra', Arwis, Patma, Yuspiqasari Pahri, Padlan Pahri, serta kepada sahabat saya Astri ivanali Fajrin, Anita Nuana, dan semua keluarga besar yang telah membuat garis lengkung senyum dibibir penulis dan membuat semangat yang membara untuk menyelesaikan tugas akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt.Aamiin.

Palopo, 2023  
Penyusun,



Arnia Pahri  
17.0205.0102

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama                     |
|------------|------|-------------|--------------------------|
| ا          | Alif | -           | -                        |
| ب          | Ba'  | B           | Be                       |
| ت          | Ta'  | T           | Te                       |
| ث          | Sa'  | Ş           | Es dengan titik di atas  |
| ج          | Jim  | J           | Je                       |
| ح          | Ha'  | Ḥ           | Ha dengan titik di bawah |
| خ          | Kha  | KH          | Ka dan Ha                |
| د          | Dal  | D           | De                       |
| ذ          | Zal  | Z           | Zet dengan titik di atas |
| ر          | Ra'  | R           | Er                       |
| ز          | Zai  | Z           | Zet                      |
| س          | Sin  | S           | Es                       |
| ش          | Syin | Sy          | Es dan ye                |
| ص          | Sad  | Ş           | Es dengan titik di bawah |

|    |        |   |                           |
|----|--------|---|---------------------------|
| ض  | Dad    | Ḍ | De dengan titik di bawah  |
| ط  | Ṭ      | Ṭ | Te dengan titik di bawah  |
| ض  | Dad    | Ḍ | De dengan titik di bawah  |
| ط  | Ṭ      | Ṭ | Te dengan titik di bawah  |
| ظ  | Ẓ      | Ẓ | Zet dengan titik di bawah |
| ع  | ‘Ain   | ‘ | Koma terbalik di atas     |
| غ  | Gain   | G | Ga                        |
| فا | Fa     | F | Fa                        |
| ق  | Qaf    | Q | Qi                        |
| ك  | Kaf    | K | Ka                        |
| ل  | Lam    | L | El                        |
| م  | Mim    | M | Em                        |
| ن  | Nun    | N | En                        |
| و  | Wau    | W | We                        |
| ه  | Ha’    | ‘ | Ha                        |
| ء  | Hamzah | ‘ | Apostrof                  |
| ي  | Ya’    | Y | Ye                        |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama          | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------------|-------------|------|
| اَ    | <i>fathah</i> | A           | A    |
| اِ    | <i>Kasrah</i> | I           | I    |
| اُ    | <i>dammah</i> | U           | U    |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama                  | Huruf Latin | Nama    |
|-------|-----------------------|-------------|---------|
| اِيّ  | <i>fathah dan yā`</i> | Ai          | a dan i |
| اِيّو | <i>fathah dan wau</i> | I           | i dan u |

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauला*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan Huruf | Nama                            | Huruf dan Tanda | Nama                |
|-------------------|---------------------------------|-----------------|---------------------|
| أ... ...َ ي       | <i>fathah dan alif atau yā'</i> | Ā               | a dan garis di atas |
| ي                 | <i>kasrah dan yā'</i>           | Ī               | i dan garis di atas |
| وُ                | <i>ḍammah dan wau</i>           | Ū               | u dan garis diatas  |

Contoh:

مَاتَ : *māta*  
 رَمَى : *rāmā*  
 قِيلَ : *qīla*  
 يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*  
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*  
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

## 5. Syaddah (*Tasydīd*)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata

sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

#### 8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim

digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlaḥah*

#### 9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

الله دِينُ اللهُ *dinullāh*      اللهُ *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ      *Hum fi raḥmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf

kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:



*Wa mā Muhammadun illā rasūl*  
*Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan*  
*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*  
*Nasīr Hāmid Abū Zayd*  
*Al-Tūfī*  
*Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

|   |
|---|
| <p>Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)</p> <p>Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)</p> |
|---|

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

swt = subhanahuwataala

saw = shallallahu,,alaihiwassallam

as = Alaihias,, alaihiwasallam

H = Hijriah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

L = Lahir Tahun (Untuk orang yang masih hidup saja)

W = Wafattahun

(QS.../. ) = (Q.S AAshr/1-3)

HR = Hadis Riwayat



## DAFTAR ISI

|   |              |
|---|--------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....                    | <b>iii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                             | <b>iv</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....                 | <b>v</b>     |
| <b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....                          | <b>vi</b>    |
| <b>PRAKATA</b> .....  | <b>vii</b>   |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> ..... | <b>x</b>     |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                     | <b>xix</b>   |
| <b>DAFTAR AYAT</b> .....                                    | <b>xxi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                   | <b>xxii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                  | <b>xxiii</b> |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>xxiv</b>  |

### BAB I PENDAHULUAN

|   |   |
|---|---|
| A. Latar Belakang .....                       | 1 |
| B. Rumusan Masalah .....                      | 6 |
| C. Tujuan Pengembangan .....                  | 7 |
| D. Manfaat Pengembangan .....                 | 7 |
| E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....   | 8 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan ..... | 9 |

### BAB II KAJIAN TEORI

|  |    |
|--|----|
| A. Penelitian Terdahulu yang Relevan ..... | 10 |
| B. Landasan Teori.....                     | 12 |
| C. Kerangka Pikir .....                    | 29 |

### BAB III METODE PENELITIAN

|   |    |
|---|----|
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... | 32 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....    | 33 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian .....    | 33 |
| D. Prosedur Pengembangan.....           | 34 |

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Tahap Penelitian Pendahuluan .....         | 34        |
| 2. Tahap Pengembangan Produk Awal .....       | 35        |
| 3. Tahap Validasi Ahli .....                  | 36        |
| 4. Tahap Uji Coba .....                       | 37        |
| 5. Pembuatan Produk Akhir .....               | 38        |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....              | 38        |
| F. Teknik Analisis Data .....                 | 40        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> |           |
| A. Hasil Penelitian .....                     | 43        |
| B. Pembahasan .....                           | 67        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                          |           |
| A. Kesimpulan .....                           | 72        |
| B. Saran .....                                | 73        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                   | <b>74</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                         | <b>77</b> |

## DAFTAR AYAT

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Ayat QS. Al- Jumu'ah/62:11 ..... | 2 |
|----------------------------------|---|



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian terdahulu yang relevan .....                    | 12 |
| Tabel 2.2 Indikator keterampilan berpikir kreatif dan komponen permainan edukatif jenga..... | 27 |
| Tabel 3.1 Nama-Nama Pakar Validator Instrument Analisis Kebutuhan .....                      | 39 |
| Tabel 3.2 Pengkategorian Validasi .....  | 42 |
| Tabel 3.3 Kategori Praktikalitas Instrumen .....   | 42 |
| Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah SDN 114 Pincara.....   | 43 |
| Tabel 4.2 Nama -Nama Pakar validator Bahan Ajar.....   | 55 |
| Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan Ahli Media .....   | 56 |
| Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Ahli Materi .....  | 57 |
| Tabel 4.5 Saran dan Perbaikan Ahli Bahasa .....  | 57 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi .....   | 58 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Media .....   | 59 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....   | 60 |
| Tabel 4.9 Hasil Angket Guru .....  | 62 |
| Tabel 4.10 Angket Respon Siswa .....   | 63 |
| Table 4.11 Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik .....                        | 65 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Contoh media <i>Jenga</i> .....   | 22 |
| Gambar 2.2 Bagan Alur Kegiatan Berpikir.....   | 24 |
| Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....   | 31 |
| Gambar 3.1 Bagan Langkah Penelitian Pendahuluan.....   | 37 |
| Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Produk Awal.....   | 34 |
| Gambar 4.1 Desain Kartu materi dan Pertanyaan Pahlawan Kerajaan Islam.....                         | 48 |
| Gambar 4.2 Desain Kartu Materi dan Pertanyaan Pahlawan<br>Kerajaan Hindu.....                      | 49 |
| Gambar 4.3 Desain Kartu Materi dan Pertanyaan Pahlawan<br>Kerajaan Buddha.....                     | 50 |
| Gambar 4.4 Desain Depan dan Belakang Buku Panduan.....   | 51 |
| Gambar 4.5 Desain Balok <i>Jenga</i> .....   | 52 |
| Gambar 4.6 Bagan Penjabaran Komponen Media Permainan<br>Edukatif <i>Jenga</i> .....                | 53 |
| Gambar 4.7 Bagan Penjabaran Permainan Edukatif <i>Jenga</i> Berbasis<br>Keterampilan Berpikir..... | 54 |

## ABSTRAK

**Arnia Pahri, 2023.** “*Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Pembimbing (I) Ibu A. Riawarda, dan Pembimbing (II) Ibu Rosdiana.

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui analisis kebutuhan pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara, (2) mengetahui hasil validitas pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara, (3) mengetahui hasil praktikalitas pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara. Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN 114 Pincara dengan menggunakan beberapa instrumen seperti wawancara guru, angket siswa kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembang *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun pada penelitian kali ini hanya sampai pada tahap ke-4 yaitu *Implementation*. Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh 3 validator yakni diantaranya validator desain, validator bahasa, dan validator materi. Hasil validasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk yang telah ditotalkan dan bernilai sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan desain berada pada kisaran 90% masuk dalam kategori valid dan sangat valid, kevalidan materi berada pada kisaran 85% masuk dalam kategori valid dan sangat valid, serta kevalidan bahasa yang berada pada kisaran 87,5% yang artinya masuk dalam kategori valid dan sangat valid. Sedangkan pada tahap implementasi atau penerapan diperoleh persentase skor yaitu berada pada kisaran 92% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku pada tingkat SD/MI yang peneliti kembangkan sudah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

**Kata kunci:** Permainan edukatif *jenga*. Keterampilan Berpikir. Tema Pahlawanku.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. Makna dalam bermain perlu lebih diperhatikan dimana bermain yaitu aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Konteks dalam mencapai kesenangan itu dapat dilihat pada hadist Rasul sebagai berikut.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ بَيْنَا الْحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِحِرَابِهِمْ دَخَلَ عُمَرُ فَأَهْوَى إِلَى الْحَصَى فَحَصَبَهُمْ بِهَا فَقَالَ دَعُهُمْ يَا عُمَرُ وَزَادَ عَلِيٌّ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ فِي الْمَسْجِدِ.  
(رواه البخاري).

Artinya:

"Dari Abu Hurairah radiallahu 'anhu berkata; Ketika para budak Habasyah sedang bermain menunjukkan kebolehannya menggunakan alat perang mereka di hadapan Nabi shallallahu 'alaihi wasallam tiba-tiba 'Umar masuk lalu mengambil kerikil kemudian melemparkannya kepada mereka. Maka Beliau shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Biarkanlah mereka wahai 'Umar". 'Ali menambahkan, telah bercerita kepada kami 'Abdur Rozzaq telah mengabarkan kepada kami Ma'mar: "(Mereka bermain) di dalam masjid." (HR. Bukhari).<sup>1</sup>

Bermain juga diperkenankan dalam Islam sesuai dengan hadist tersebut, namun Islam juga memberikan petunjuk kepada manusia agar tidak lalai dan taat

---

<sup>1</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin Mughirah bin Bardizbah Albukhari Alja'fi, *Shahih Bukhari*, Kitab. Al-Jihad Wa Sir, Juz 3, (Darul Fikri: Bairut-Libanon, 1981 M), h. 227.

kepada Allah dan tidak menyia-nyiakan waktu akibat keasyikan bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Hal ini seperti yang terdapat dalam QS. Al-Jumu'ah/62:11 sebagai berikut:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّزِقِيِّ

Terjemahnya:

Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera menuju kepadanya dan mereka meninggalkan (Muhammad) sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah, “Apa yang ada di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan,” dan Allah pemberi rezeki yang terbaik.<sup>2</sup>

Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah, dan sebagainya. 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.<sup>3</sup> Bermain yaitu suatu aktivitas yang dilakukan seorang anak untuk memperoleh kesenangan, pengalaman, motivasi tanpa memikirkan hasil akhir dari permainan tersebut.

Permainan merupakan kesenangan tersendiri yang dimiliki seseorang dimana kesenangan tersebut didapat ketika seseorang sedang beraktivitas atau sedang bermain. Seorang anak bisa mengasah dan mengembangkan kemampuan

<sup>2</sup> Departemen Agama. *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012), h. 554

<sup>3</sup> Ariyanti dan Zidni Muslimin, “Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung,” *Jurnal Psikologi Tabularasa* 10, no. 1 (2015): 58–69.

minat dan bakat yang dimilikinya. Permainan juga bisa digunakan dalam proses pembelajaran, dimana siswa akan lebih aktif dan pastinya akan lebih tertarik juga siswa tidak akan cenderung 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 edukatif merupakan permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal. Permainan edukatif merupakan permainan yang melatih serta mampu merangsang stimulus otak pada anak serta memberikan unsur menyenangkan serta pendidikan didalamnya. Permainan edukatif sangat diperlukan bagi anak-anak di masa sekarang, hal tersebut dikarenakan sekarang banyak orang tua hanya memberikan permainan didalam gawai sehingga anak tidak dapat mengembangkan imajinasi mereka untuk membentuk suatu kreativitas. Permainan edukatif telah terbukti diberbagai negara barat sebagai salah satu metode permainan yang konstruktif bagi anak. Kreativitas anak dapat terlihat ketika mereka menggunakan permainan edukatif.

Salah satu penunjang terlaksananya proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media atau alat peraga sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan serta tidak monoton. Pemakaian media atau alat peraga dalam proses belajar mengajar dapat merangsang minat serta keinginan yang baru dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Serupa dengan yang dikemukakan oleh Gagne yang dikutip oleh arief sadiman dalam Muhibbudin Fadlhi menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat

merangsang untuk dapat belajar.<sup>4</sup> Media adalah perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa untuk aktif serta memiliki motivasi untuk belajar. Media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar dikarenakan siswa tidak akan cenderung bosan dengan materi yang dipelajari. Pembelajaran tanpa menggunakan media akan membuat komunikasi antara guru dan siswa tidak berjalan secara maksimal, oleh sebab itu dalam proses pembelajaran diharuskan menggunakan media karena merupakan salah satu alat bantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran IPS tidak hanya mengembangkan pemikiran logis, rasional, dan kritis, tetapi juga memberi anak keterampilan untuk menerapkan konsep dan argumen ilmiah dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu-ilmu lain. Mengingat pentingnya mata pelajaran IPS, maka peneliti dapat mengadaptasi, memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran yang sesuai ke dalam penyampaian media pembelajaran sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran sesuai dengan kecintaan siswa terhadap belajar sangat diperlukan.

Hasil studi yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN 114 Pincara, melalui kegiatan obeservasi pada tanggal 26 Oktober 2021, jumlah peserta didik sebanyak 12 orang, 5 orang laki-laki dan 7 orang Perempuan. Diketahui bahwa pada tema Pahlawanku, guru hanya berfokus pada buku paket yang ada dan tidak menggunakan media, dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran untuk

---

<sup>4</sup> Muhibuddin Fadhlil, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015): 24–29, <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>.

proses belajar mengajar. Selama proses pembelajaran hanya ada beberapa peserta didik yang dapat memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil Wawancara dengan Wali kelas juga mengungkap bahwa siswa membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang antusias dan kurang aktif saat kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga konsentrasi dan fokus teralihkan. Pendidik juga mengungkap bahwa masih kesulitan dalam memilih media yang benar dan dapat mendukung proses pembelajaran.<sup>6</sup> Oleh sebab itu pendidik membutuhkan media permainan edukatif yang dapat merangsang daya ingat siswa serta meningkatkan semangat belajar siswa karena mereka akan bermain sambil belajar.

Ditinjau dari masalah keterbatasan pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran yang terjadi, belum tersedianya media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, maka dari itu diperlukan pengembangan media yang dapat mengatasi hal demikian. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan solusi berupa permainan edukatif *jenga*, dimana *Jenga* adalah sebuah permainan yang terbuat dari bahan kayu. Setiap tingkat terdiri atas 3 balok yang disusun sedemikian rupa. *Jenga* memiliki arti “membangun” dari kata *kujenga* dalam bahasa Swahili. *Jenga* adalah permainan keterampilan fisik yang diciptakan oleh Leslie Scott perancang permainan papan Inggris.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi di SDN 114 Pincara 26 Oktober 2021

<sup>6</sup> Hasil Wawancara dengan Wali Kelas DI SDN 114 Pincar, 26 Oktober 2021

<sup>7</sup> Alda Carvalho, João Pedro Neto, and Carlos Pereira Dos Santos, “Combinatorics of Jenga,” *Australasian Journal of Combinatorics* 76, no. 1 (2020): 87–104.

Media permainan ini merupakan media visual, media dimana ketika penggunaannya lebih melibatkan indera penglihatan. Menurut Huang dan Luk dalam Aaron Marcus, permainan ini pemain bergiliran memindahkan balok dari menara tinggi dan menempatkannya di atas menara kemudian tumbuh lebih tinggi dan kurang stabil dari celah yang dibuat oleh balok yang dilepas, permainan berakhir saat pemain menyebabkan menara jatuh.<sup>8</sup>

Terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan adanya permainan edukatif siswa dirangsang untuk bermain dan belajar. Hal tersebut terjadi karena siswa merasa nyaman dalam melakukan aktivitas pembelajaran dikelas. Pemilihan permainan edukatif *jenga* ini didasarkan pada karakter siswa SD kelas IV yang dimana siswa ini masih berada pada tahap usia bermain. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media, alat peraga, dan semacamnya daripada pembelajaran yang berpusat kepada guru. Selain itu pemanfaatan permainan edukatif *jenga* ini masih jarang digunakan dibandingkan dengan permainan lainnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang hendak dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku SDN 114 Pincara Luwu Utara?

---

<sup>8</sup> Aaron Marcus, 'Design, User Experience, and Usability: Interactive Experience Design: 4th International Conference, DUXU 2015 Held as Part of HCI International 2015 Los Angeles, CA, USA, August 2–7, 2015 Proceedings, Part III', Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 9188 (2015), 263–70 <<https://doi.org/10.1007/978-3-319-20889-3>>.

2. Bagaimana hasil validitas pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku SDN 114 Pincara Luwu Utara?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku SDN 114 Pincara Luwu Utara?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema Pahlawanku SDN 114 Pincara Luwu Utara.
2. Untuk mengetahui hasil validitas pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema Pahlawanku SDN 114 Pincara Luwu Utara.
3. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku di SDN 114 Pincara Luwu Utara.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media secara lanjut, serta menjadi nilai tambah dalam bidang pendidikan dan pengetahuan ilmiah.

## 2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis yang telah dikemukakan, peneliti juga memaparkan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, diharapkan mampu memberikan pemahaman terkait dengan tema Pahlawanku pada siswa SD kelas IV.
- b. Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini guru dapat lebih mudah mengajarkan pembelajaran dan juga lebih mudah memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi tema pahlawanku di kelas IV.
- c. Bagi Sekolah, dapat memberikan masukan yang bermanfaat dan dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan hasil belajar pada tema Pahlawanku kelas IV.

## E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan nantinya adalah berupa media permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema Pahlawanku. Adapun spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian ini adalah:

1. Produk berbentuk media yang terbuat dari balok disebut dengan *jenga*.
2. Media ini dilengkapi dengan dua kartu yaitu kartu materi dan kartu pertanyaan yang disesuaikan dengan muatan materi.
3. Permainan edukatif *jenga* ini dikhususkan kepada peserta didik kelas IV SDN 114 Pincara sebagai sumber belajar yang baru.
4. Materi yang dipilih adalah Tema 5 Pahlawanku sub tema 1 perjuangan pahlawan.

5. Permainan edukatif *jenga* ini juga dilengkapi dengan buku panduan permainan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar pengembangan permainan edukatif *jenga* yaitu sebagai berikut:

- a. Belum tersedianya media pembelajaran berupa media permainan edukatif *jenga* yang dikembangkan di SDN 114 Pincara.
- b. Siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang akan membuat mereka terkesan dengan pembelajaran dan tidak membosankan.
- c. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu membuat peserta didik aktif dan termotivasi serta memiliki ketertarikan terhadap materi Pahlawanku.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Produk yang dihasilkan berupa media permainan edukatif *jenga* terbatas yang hanya memuat materi Pahlawanku.
- b. Pembuatan permainan edukatif *jenga* ini membutuhkan waktu yang lama.
- c. Penelitian ini hanya sampai pada uji coba lapangan terbatas dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya.
- d. Bahan yang digunakan pada balok *jenga* hanya terbuat dari kayu.
- e. Balok mudah hilang.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian pengembangan bukanlah hal yang baru melainkan sesuatu yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Terdapat banyak peneliti yang telah membahas masalah yang sama namun dari segi tujuan, solusi, sudut pandang yang berbeda dan juga dalam penelitian hasilnya pasti akan berbeda pula. Adapun yang membahas mengenai penelitian yang terdahulu pada pengembangan permainan edukatif yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lutfianah “ *Pengembangan Media Permainan Jenga Pekerjaan untuk Pemeriaan Layanan Informasi karier Bagi Siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya* ”.<sup>9</sup>

Berdasarkan penelitian ini, terdapat perbedaan atau pembaruan yang diteliti oleh penulis terletak pada subjek yang diteliti yaitu siswa SDN 114 Pincara dari judul penelitian yang akan di kembangkan yaitu media *jenga* berbasis keterampilan berpikir serta mengetahui tujuannya yaitu validitas dan kelayakan media *jenga* ini. Materi tema Pahlawanku peneliti akan membuatkan media *jenga* dimana dalam media ini peneliti memodifikasi dengan menambahkan dua kartu yaitu kartu materi dan kartu pertanyaan yang berwarna-warni sesuai dengan muatan materi. Sedangkan letak perbedaannya yaitu pada materi yang diteliti.

---

<sup>9</sup> Lutfianah and Bambang Dibyoy Wiyono, ‘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 Dibyoy Wiyono , S . Pd ., M . Pd’, *Bimbingan Dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya*, 7.3 (2017), 156–62.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Apriyani Dwi Chayani dan Putri Rachmadyanti dengan judul “*Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Untuk Kelas IV SD*”<sup>10</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut adapun letak perbedaan atau hal terbaru yang akan diteliti oleh penulis yaitu terletak pada judul yang diteliti yaitu mengenai materi yang dikembangkan yaitu tema Pahlawanku, sedangkan pada penelitian terdahulu yaitu materi keragaman suku bangsa dan budaya. Adapun letak persamaanya yaitu sama-sama menggunakan penelitian pengembangan atau R&D dan juga media yang dikembangkan yaitu permainan jenga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Umi Sholihah dengan judul penelitian “*Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga dan Reinforcement terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya*”<sup>11</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut adapun letak perbedaan atau hal terbaru yang akan diteliti yaitu terletak pada judul dimana penulis mengembangkan media permainan edukatif *Jenga* berbasis keterampilan berpikir sedangkan pada penelitian terdahulu meneliti dengan judul pengaruh permainan edukatif jenga dan *Eeinformancement* terhadap kemampuan pelafalan bahasa mandarin. Kemudian perbedaan laiannya adalah subjek yang dituju pada pemulis yaitu SDN 114

---

<sup>10</sup> Apriyani Dwi Chayani and Putri Rachmadyanti, “Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV SD,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 08, no. 2 (2020): 302–12.

<sup>11</sup> Dyah Ayu Umi Sholihah, “Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga Dan Reinforcement Terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya,” *Mandarin Unesa* 2, no. 2 (2017): 1–7.

Pincara, sedangkan pada peneliti terdahulu yaitu SMK PGRI 13 Surabaya. Peneliti juga memodifikasi dengan menambahkan dua macam kartu didalamnya, yaitu kartu materi dan pertanyaan, sehingga produk yang akan dihasilkan adalah permainan edukatif *jenga* pada tema Pahlawanku.

Adapun perbedaan dan persamaan peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan dengan peneliti, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian terdahulu yang relevan

| No | Keterangan                  | Peneliti 1                                | Peneliti 2                               | Peneliti 3                                |
|----|-----------------------------|---|--|---|
| 1. | Nama                        | Lutfianah, dkk.                           | Dwi Chayani<br>Dan Putri<br>Rachmadyanti | Dyah Ayu Umi<br>Sholihah                  |
| 2. | Tahun                       | 2017                                      | 2020                                     | 2017                                      |
| 3. | Model Penelitian            | <i>Borg and Gall</i>                      | <i>Borg and Gall</i>                     | Kuantitatif                               |
| 4. | Media yang Dikembangkan     | Media permainan<br><i>Jenga Pekerjaan</i> | Media permainan<br><i>jenga</i>          | Permainan <i>Jenga</i>                    |
| 5. | Materi                      | Pemeriksaan Layanan<br>Informasi Karier   | Keragaman Suku<br>Bangsa dan<br>Budaya   | Kemampuan<br>pelafalan Bahasa<br>Mandarin |
| 6. | Tingkatan Subjek Penelitian | SD  | SD                                       | SMK                                       |
| 7. | Kegiatan Uji Coba           | Secara Langsung                           | Secara Langsung                          | Secara Langsung                           |

## B. Landasan Teori

### 1. Penelitian Pengembangan

#### a. Definisi Penelitian Pengembangan

Menurut Borg dan Gall dalam Moh Ainin mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk

mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>12</sup> Produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.<sup>13</sup> Penelitian pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas kepraktisan dan efektifitas. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

#### b. Model Penelitian Pengembangan

Desain atau model penelitian pengembangan adalah tindakan yang diambil untuk memperoleh hasil akhir dan keberhasilan tes, atau validitas hasil akhir. Alasan apapun para ahli memiliki model penelitian dan pengembangan yang berbeda. Meskipun memiliki judul dan tujuan yang sama, tetapi model studi pengembangan yang digunakan berbeda-beda. Pemilihan model penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan tujuan, produk, judul yang diteliti.

Ada banyak model penelitian pengembangan yang dapat kita digunakan dalam penelitian pengembangan seperti model Borg And Gall. Model Borg And

---

<sup>12</sup> Moh Ainin, "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Okara* 2, no. 8 (2013): 96.

<sup>13</sup> I Made Tegeh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

Gall dalam Lutfianah dan Wiyono adalah model penelitian pengembangan yang memiliki 10 tahapan yaitu, 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal 2) Perencanaan 3) Pengembangan format bentuk produk awal 4) Uji coba awal 5) Revisi produk 6) Uji coba lapangan 7) Revisi produk 8) Uji lapangan 9) Desiminasi dan implementasi 10) Revisi produk akhir.<sup>14</sup> Setiap calon peneliti tidak diharuskan mengambil keseluruhan langkah-langkah dari model penelitian pengembangan. Seorang peneliti biasanya hanya mengambil 7 atau 8 langkah penelitian pengembangan dan disesuaikan dengan produk serta hal apa yang harus dikembangkan.

Adapun juga model penelitian pengembangan yang biasa peneliti digunakan yaitu model ADDIE. Model terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*Analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*).<sup>15</sup> Setiap Model riset pengembangan tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Setiap peneliti berhak memilih ingin menggunakan model penelitian pengembangan yang diinginkan. Penelitian pengembangan memiliki tahapan yang berbeda-beda yang dapat membantu peneliti mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun model pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model ADDIE.

## 2. Media

### a. Definisi Media

---

<sup>14</sup>Lutfianah and Wiyono, "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 B" . 157-158.

<sup>15</sup>I Made Tegeh and I Made Kirna , h. 16

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>16</sup> Media adalah alat untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran, dan juga sebagai sarana untuk mentransfer pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan (peserta didik). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa, media juga dapat merangsang motivasi dan minat belajar siswa selain itu juga dapat menunjang efektifitas dan efisien pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pengajaran, membuatnya lebih efektif dan menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi pelajar. Salah satu media yang digunakan adalah media grafis. media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Salurannya yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Banyak macamnya media grafis yang digunakan dalam pembelajaran seperti media kartu.

Menurut Gondo dalam Dewi Pratita menyatakan bahwa media kartu dapat meliputi: (1) kartu huruf atau abjad, (2) kartu kata, (3) kartu kalimat, dan (4) kartu gambar.<sup>17</sup> Dalam penelitian ini digunakan jenis media kartu gambar, yang dimana kartu ini dilengkapi dengan gambar dan juga kalimat didalamnya. Kartu ini

---

<sup>16</sup> N. M. Dwijayani, 'Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes', *Journal of Physics: Conference Series*, 1321.2 (2019), h. 171–87 <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>>.

<sup>17</sup> Dewi Pratita, "Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Smp," *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 25, no. 2 (2014): 86–94, <https://doi.org/10.21009/parameter.252.04>.

diciptakan dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adapun jenis kartu yang digunakan yaitu kartu materi dan kartu pertanyaan yang di desain memuat materi dan gambar yang akan dipelajari. Peneliti mengambil media kartu ini karena terinspirasi permainan kartu.

#### b. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>18</sup>

Fungsi media dalam pembelajaran secara detail adalah : a) Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa/mahasiswa untuk belajar secara aktif, b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, c) Memperjelas penyajian materi (pesan) dalam bentuk visualisasi yang jelas sehingga pesan tidak terlalu bersifat verbalistik, d) Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadikongkret, e) Memotivasi siswa/mahasiswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.<sup>19</sup>

#### c. Manfaat Media

Menurut Arsyad berpendapat dalam Parastuti menyatakan bahwa penggunaan media memiliki manfaat praktis yaitu: 1) Media pembelajaran bisa

---

<sup>18</sup> Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2011.h.15

<sup>19</sup> Rosdiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer" Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan', h. 87-100.

memudahkan penyampaian pesan dan informasi sehingga mampu memperoleh peningkatan pada proses dan hasil belajar. 2) Media pembelajaran mampu menumbuhkan minat belajar, menciptakan hubungan secara langsung antara siswa dan lingkungan, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimiliki, dan 3) media pembelajaran mampu menjadi solusi dari keterbatasan indera, ruang, dan waktu.<sup>20</sup>

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Tejo Nurseto mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: 1). Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, 2). Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, 3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, dan 4). Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.<sup>21</sup>

### 3. Alat Permainan Edukatif

#### a. Definisi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Adams dalam Baik Nilawati Astini Dkk berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua

<sup>20</sup> Dra Parastuti, M Pd., M.Ed "penggunaan media permainan uno stacko untuk penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa jepang level dasar Dina Ainis Syifa".Jurnal Mahasiswa Uneca. Vol. 4..No 1. 2020. h. 77-88 .

<sup>21</sup> Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): 19–35, <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.

bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.<sup>22</sup> Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan berbagai aspek dan kecerdasan yang ada pada diri siswa.

Pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dibuat dan didesain sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan sebagai sarana bermain, belajar, dan mengembangkan aspek kecerdasan yang lain. Pemanfaatan alat permainan edukatif siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan sukarela tanpa adanya unsur paksaan di dalamnya.

Ciri-ciri alat permainan edukatif adalah:

1. Desain mudah dan sederhana, pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari desainnya.
2. Multifungsi (serba guna), peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan.
3. Menarik, pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunaannya.
4. Berukuran besar, alat kreatifitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya.

---

<sup>22</sup> Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, 'Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 16.89–99.

5. Awet, biasanya peralatan yang tahan lama harganya mahal, namun demikian tidak semua peralatan yang tahan lama harganya mahal.
6. Sesuai kebutuhan sedikit atau banyaknya peralatan yang digunakan tergantung pada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.
7. Tidak membahayakan, artinya tidak terbuat dari bahan-bahan maupun bentuk yang membahayakan anak.
8. Mendorong anak untuk bermain bersama, untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain.
9. Mengembangkan daya fantasi, alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.<sup>23</sup>

Adanya ciri-ciri alat permainan edukatif tersebut sehingga dapat memilih dan memahami permainan edukatif yang baik untuk anak-anak nantinya.

#### b. Manfaat Permainan Edukatif

Menurut Aqib dalam Sinu Wati dkk menyatakan bahwa kegunaan alat permainan edukatif antara lain: (1) Alat permainan edukatif mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak anak, sehingga dapat berfungsi secara optimal. (2) Alat permainan edukatif dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan (pengalaman) yang dimiliki anak. Pengalaman tiap-tiap anak itu berbeda-beda. (3) Alat permainan edukatif dapat melampaui batas ruang kelas, misalnya objek

---

<sup>23</sup> Hijriati, "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak III*, no. 2 (2017): 59–69.

terlalu besar berupa rumah, sekolah, mobil dan lain-lain. Alat/ media objek model berupa rumah-rumahan, mobil–mobilan, guru bisa menampilkannya dihadapan anak. (4) Alat permainan edukatif memungkinkan interaksi langsung antara anak dengan lingkungannya. (5) Alat permainan edukatif membandingkan keinginan dan minat baru. (6) Alat permainan edukatif membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.<sup>24</sup> Manfaat permainan edukatif diatas sangat beragam dan juga baik untuk peserta didik nantinya karena dapat membantu merangsang anak untuk berkreaitivitas untuk belajar dan bermain.

#### c. Fungsi Permainan Edukatif

Menurut Ismail dalam Agustina Dwi mengungkapkan bahwa permainan edukatif memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
- 2) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.<sup>25</sup>
4. *Jenga*

##### a. Definisi *Jenga*

<sup>24</sup> Sinu Wati, M Syukri, and Wahyudi, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jipp* 3, no. 1 (2014): 1–16.

<sup>25</sup> Agustina Dwi Wulandari, ‘Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang’, Universitas Negeri Yogyakarta, Unknown. (2015), 10 <[http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2012071302010531749001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2012071302010531749001)>.

*Jenga* adalah permainan keterampilan fisik yang dirancang oleh Leslie Scott sekitar tahun 1973 dan dipasarkan pada tahun 1982 di London, *jenga* menjadi sukses besar dengan lebih dari 80 juta unit terjual. *Jenga* artinya, dalam bahasa Swahili, “membangun”.<sup>26</sup> *Jenga* adalah permainan balok bertumpuk populer yang ditemukan oleh Leslie Scott pada tahun 1970-an dan sekarang dipasarkan oleh Hasbro. Dua pemain secara bergantian memindahkan balok individu di menara balok, dan pemain pertama yang menjatuhkan menara (atau menyebabkan balok tambahan jatuh) kalah.<sup>27</sup>

Permainan ini pemain secara bergiliran mengambil balok dari menara dan menempatkannya di puncak sehingga menara lebih tinggi dan kurang stabil, permainan berakhir ketika seorang pemain menyebabkan menara jatuh. Sholihah dalam Della Putri Fransisca mengungkapkan bahwa media permainan *jenga* adalah permainan yang terdiri dari balok-balok kayu, dimana balok kayu tersebut akan disusun. Cara bermain permainan *jenga* adalah para siswa (pemain) hanya perlu mengambil satu demi satu balok dan meletakkannya diatas tower tanpa membuatnya terjatuh.<sup>28</sup>

Menurut Huang dan Luk dalam Aaron Marcus dari hasil penelitian yang mereka lakukan dengan mendemonstrasikan permainan yang mengharuskan pengguna untuk secara aktif menyesuaikan permainan dalam menanggapi detak jantungnya yang didasarkan pada permainan *jenga* dengan komponen papan

<sup>26</sup> Carvalho, Neto, and Dos Santos, “Combinatorics of Jenga.”

<sup>27</sup> Mr. Anis Kumar, “Nash Equilibrium In Game Theory,” *BRDU INTERNATIONAL JOURNALS HAMARA EK PRAYAS* 2, no. Vi (2017): 20–33.

<sup>28</sup> Della P. Fransisca, Naniek Kusumawati, and Maya K. Sari, “Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament Disertai Media Permainan *Jenga* Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2* (2020): 157–64.

biofeedback detak jantung.<sup>29</sup> Diketahui pemain secara aktif mendorong dirinya untuk tenang sambil meningkatkan koordinasi sehingga aplikasi permainan ini dapat mengajar anak-anak muda mengendalikan emosi mereka. Permainan edukatif *jenga* ini merupakan hasil pengembangan dari permainan *jenga* yang didalamnya ditambahkan dengan unsur edukatif.

Permainan *jenga* ini dipilih karena dapat melatih kemampuan berpikir dan fokus siswa. Permainan ini juga dapat melatih mental dan kepribadian anak, dengan memindahkan dan meletakkan balok kayu bisa melatih karakter anak untuk menjadi pribadi yang lebih sabar dan tekun. *Jenga* adalah sebuah alat permainan yang terbuat dari bahan kayu. Setiap tingkat terdiri atas 3 balok yang disusun sedemikian rupa. Langkah permainannya hanya dilakukan dengan cara mengambil sebuah balok pada salah satu susunan dan meletakkannya kembali pada susunan balok yang paling atas tanpa membuat susunan balok tersebut roboh. Adapun contoh gambar *Jenga* yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Contoh media *Jenga*

---

<sup>29</sup>Aaron Marcus., hlm. 265.

## 5. Keterampilan Berpikir

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.<sup>30</sup> Keterampilan berpikir merupakan keterampilan dalam menggabungkan sikap-sikap, pengetahuan, dan keterampilan-keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk dapat membentuk lingkungannya agar lebih efektif.

Menurut Gega dalam Sulistiyono keterampilan berpikir yang harus dikembangkan pada saat siswa belajar adalah *Observing* (Mengobservasi), *Classifying* (Mengklasifikasikan), *Measuring* (Melakukan Pengukuran), *Communicating* (Mengkomunikasikan), *Inferring* (Menyimpulkan), *Predicting* (memprediksikan), dan *Experimenting* (melakukan eksperimen).<sup>31</sup>

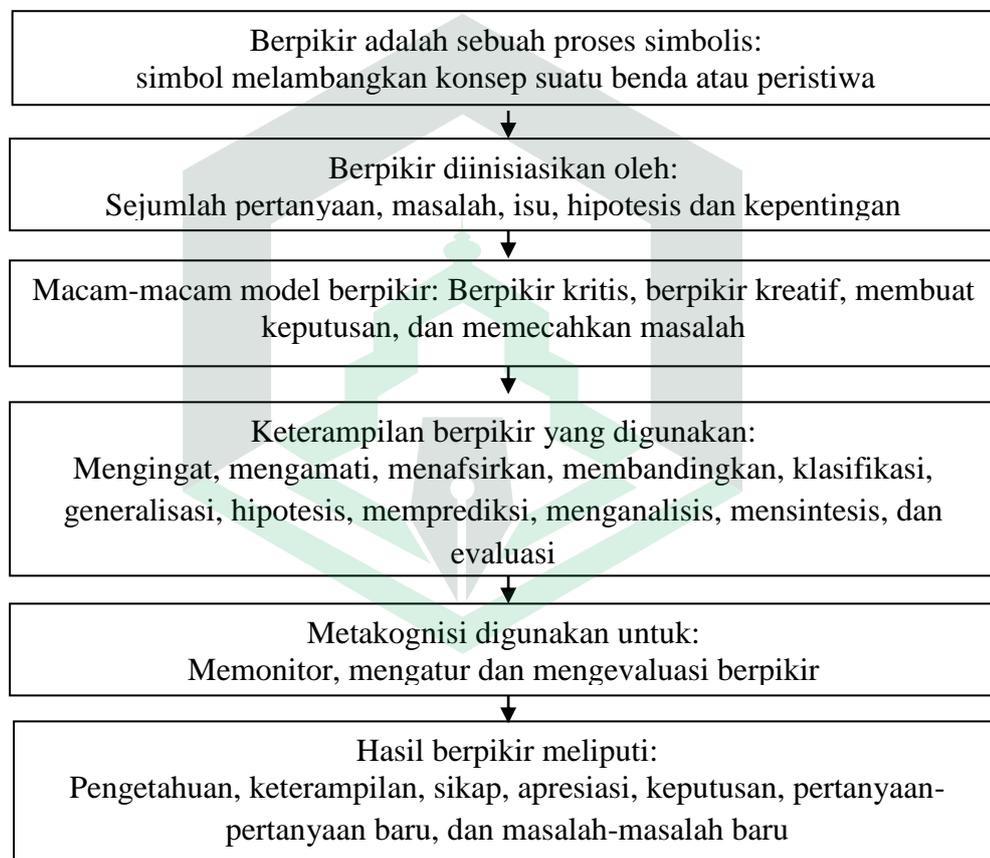
Beberapa prinsip prinsip yang harus diperhatikan dalam Siti Zubaedah pengajaran keterampilan berpikir di sekolah antara lain dikemukakan Sutrisno dalam berikut. (1) Keterampilan berpikir tidak otomatis dimiliki siswa. (2). Keterampilan berpikir bukan merupakan hasil langsung dari pengajaran suatu bidang 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

<sup>30</sup> khulatul lutfiah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah', Vol. 26 (2016), h. 37-309 <<https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v26.309-337>>.

<sup>31</sup> Sulistiyono, "Pengembangan LKS Sains Dalam Seting POE ( Predict, Observe, Explain) Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Ssiswa SMP,," *Jurnal Perspektif Pendidikan* 1, no. 5 (2012): 50–71.

kepada siswa (student-centered).<sup>32</sup> Seperti halnya keterampilan yang lain, dalam keterampilan berpikir siswa perlu mengulang untuk melatihnya walaupun sebenarnya keterampilan ini sudah menjadi bagian dari cara berpikirnya. Latihan rutin yang dilakukan siswa akan berdampak pada efisiensi dan otomatisasi keterampilan berpikir yang telah dimiliki siswa.

Secara garis besar hal itu dijelaskan oleh John U. Michaelis dalam Khulaulutfiah sebagai berikut<sup>33</sup>:



Gambar 2.2 Bagan Alur Kegiatan Berpikir

<sup>32</sup> Siti Zubaidah, "Berfikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang Dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains," *Seminar Nasional Sains 2010 Dengan Tema "Optimalisasi Sains Untuk Memberdayakan Manusia,"* no. January 2010 (2010): 11.

<sup>33</sup>Lutfiah, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah." hlm 323

Kesuksesan pendidikan dan profesional memerlukan kesediaan seseorang yang konsisten untuk berpikir serta mengembangkan kemampuan berpikirnya. Mengembangkan keterampilan berpikir memiliki beberapa kendala, salah satunya adalah terlalu dominannya peran guru disekolah sebagai yang mengajarkan ilmu atau sumber ilmu, sehingga siswa dianggap sebagai wadah yang akan diisi dengan ilmu oleh guru.

Proses berfikir kompleks yang disebut berfikir tingkat tinggi meliputi pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berfikir kritis dan berfikir kreatif. Berfikir kompleks adalah proses kognitif yang melibatkan banyak tahapan atau bagian-bagian. Berfikir kritis merupakan salah satu jenis berpikir yang konvergen, yaitu menuju ke satu titik. Lawan dari berpikir kritis adalah berpikir kreatif, yaitu jenis berpikir divergen, yang bersifat menyebar dari suatu titik.<sup>34</sup> Adapun keterampilan yang difokuskan pada penelitian ini adalah keterampilan berpikir kreatif.

Menurut Slameto dalam mengatakan bahwa “berpikir kreatif, berarti berpikir dalam arah yang berbeda-beda, akan diperoleh jawaban-jawaban unik yang berbeda-beda tetapi benar”.<sup>35</sup> Pendapat lain yang dikemukakan oleh Ahmadi, ddk dalam Evi Hasanah, Deni Darmawan, dan Nanang, keterampilan berpikir kreatif (creative thinking) yaitu keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan gagasan yang baru, konstruktif berdasarkan

---

<sup>34</sup>Sulistiyono, “Pengembangan LKS Sains Dalam Seting POE ( Predict, Observe, Explain) Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Ssiswa SMP.” Op.Cit. Hlm 57

<sup>35</sup> Septiani Wahyu Tumurun, Diah Gusrayani, and Asep Kurnia Jayadinata, “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya,” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 101–10.

konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang rasional maupun persepsi, dan intuisi individu.<sup>36</sup>

Berpikir kreatif memiliki lima aspek atau indikator menurut Treffinger dalam Susriyati dan Zubaidah, pertama, fluency (kelancaran), meliputi kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide, cara, saran, pertanyaan, gagasan ataupun alternative jawaban dengan lancar dalam waktu tertentu. Kedua, flexibility (keluwesan), meliputi kemampuan mengeluarkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi dimana gagasan atau jawaban tersebut diperoleh dari sudut pandang yang berbeda-beda dengan mengubah cara pendekatan atau pemikiran. Ketiga, originality (keaslian), merupakan kemampuan mengeluarkan ungkapan, cara, gagasan, atau ide untuk menyelesaikan masalah atau membuat kombinasi bagian-bagian atau unsur secara tidak lazim, unik, baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Keempat, elaboration (merinci), merupakan kemampuan untuk memperkaya, mengembangkan, menambah, menguraikan atau merinci detail-detail dari objek, gagasan, ide, produk atau situasi sehingga lebih menarik.<sup>37</sup> Adapun dalam penelitian ini tentang indikator dari keterampilan berpikir kreatif yang difokuskan adalah kelancaran, keluwesan dan elaborasi. Keterampilan berpikir kreatif siswa perlu di tingkatkan dengan cara memberikan fasilitas dan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya.

---

<sup>36</sup> Evi Hasanah, Deni Darmawan, and Nanang, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Dalam Metode Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik," *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2019): 826–38, <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/503>.

<sup>37</sup> Susriyati Mahanal and Siti Zubaidah, "Model Pembelajaran Ricosre Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif," *Jurnal Pendidikan* 2, no. 5 (2017): 676–85, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.

Tabel 2.2 Indikator keterampilan berpikir kreatif dan komponen permainan edukatif jenga

| No | Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif | Komponen Permainan Edukatif Jenga   |
|----|---|---|
| 1. | Kelancaran                              | -Berusaha memahami dan menguasai materi<br>-Mampu memahami materi dan gambar  |
| 2. | Keluwesan                               | -Mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar<br>- Siswa dapat membedakan antara gambar pahlawan kerajaan hindu, budha, dan islam                             |
| 3. | Elaborasi                               | -Mampu bekerjasama dalam team atau kelompok<br>-mampu dan berusaha mengambil balok pada susunan menggunakan 1 tangan tanpa membuat susunan balok tersebut runtuh. |

## 6. Tema Pahlawanku

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.<sup>38</sup> Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran. Adapun kompetensi dasar yang memuat pada tema Pahlawanku adalah sebagai berikut:

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

---

<sup>38</sup> Muh. Sain Hanafy. 'Konsep Belajar dan Pembelajaran, Lentera Pendidikan', *Jurnal Pendidikan*. Vol. 17 No. 1 Juni 2014: 66-79, h. 74.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

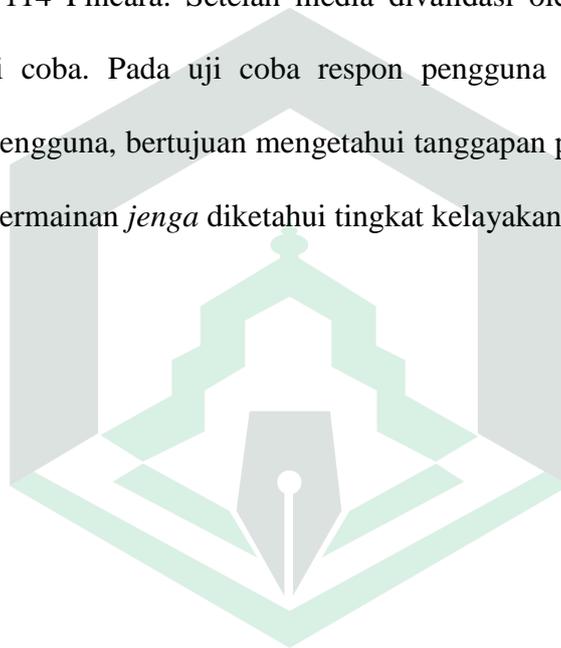
### C. Kerangka Pikir

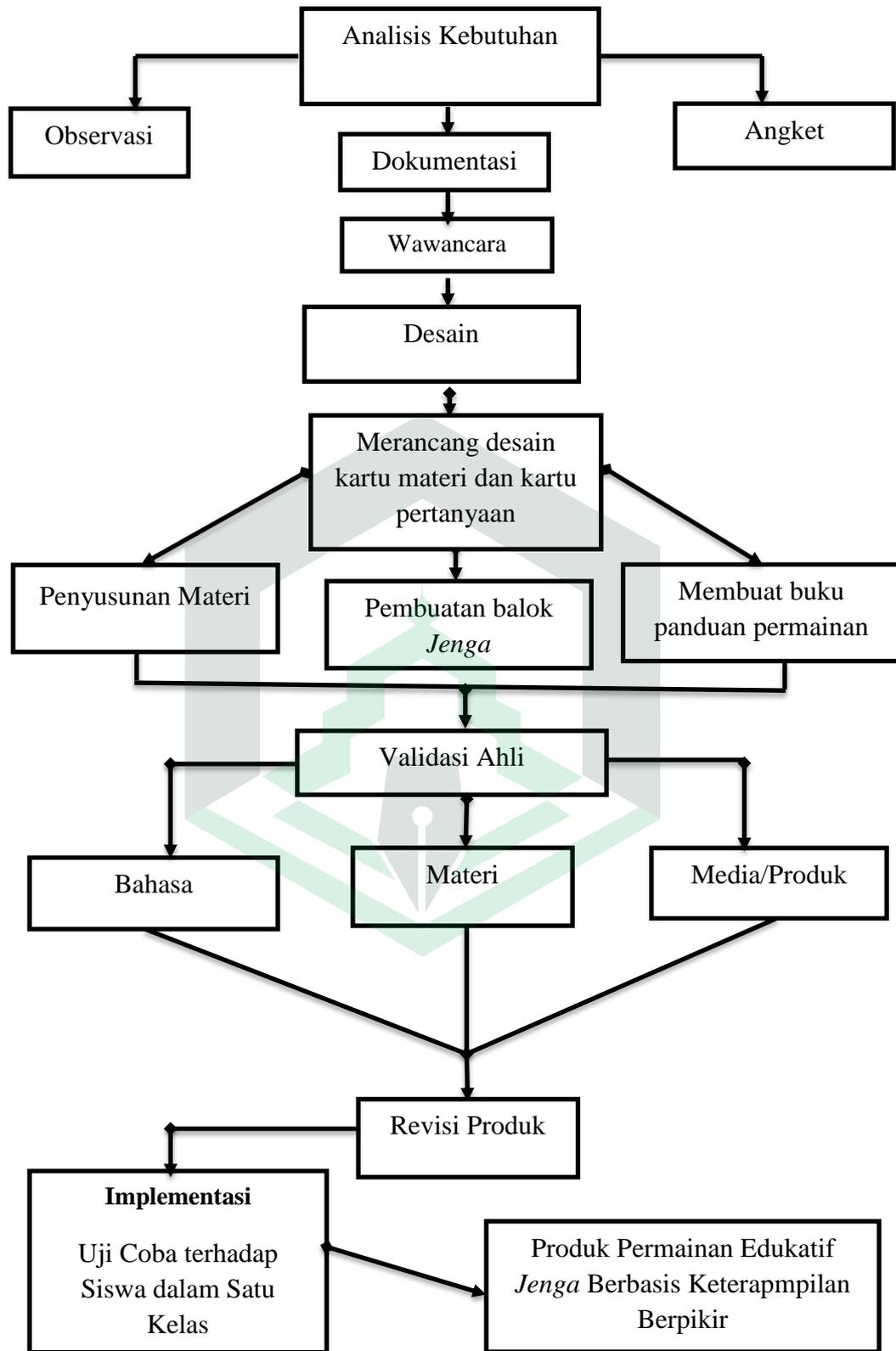
Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara dan observasi ke SDN 114 Pincara. Setelah melakukan wawancara dengan observasi kepada wali kelas ternyata dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan buku siswa tanpa menggunakan alat peraga sebagai alat bantu untuk pemahaman siswa, sehingga peneliti memberikan solusi yaitu permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir. Kemudian peneliti mulai mencari materi baik pada jurnal maupun pada buku guru dan siswa di kelas IV yang sesuai dengan muatan materi tema Pahlawanku. Setelah materi didapatkan peneliti mulai menyusun isi materi kemudian mendesain kartu pertanyaan, membuat desain kartu materi, membuat balok *jenga*, serta penyusunan buku panduan permainan. Materi yang akan dirancang yaitu tema Pahlawanku.

Setelah selesai menyusun materi serta membuat desain kartu pertanyaan dan kartu materi selanjutnya membuat rancangan media permainan edukatif yaitu media permainan *jenga*. *Jenga* adalah permainan susun balok dimana balok disusun membentuk bangunan kemudian pemain secara bergiliran mengambil, balok pada susunan dan diletakkan kembali di atas susunan tanpa terjatuh sehingga membentuk satu bangunan. Setelah selesai maka terbentuklah media permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema Pahlawanku.

Validasi ahli media, bahasa, dan materi digunakan untuk menentukan kelayakan pengembangan produk. Uji verifikasi dilakukan sebelum uji coba produk, tujuannya adalah untuk memahami penerapan media yang dikembangkan (terlepas dari apakah dapat diterapkan). Kegiatan uji validasi ini, peneliti menggunakan angket verifikasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Melakukan uji coba produk berkaitan dengan respon pengguna yaitu siswa kelas IV SDN 114 Pincara. Setelah media divalidasi oleh para ahli kemudian dilakukan uji coba. Pada uji coba respon pengguna peneliti menggunakan angket respon pengguna, bertujuan mengetahui tanggapan pengguna/siswa setelah menggunakan permainan *jenga* diketahui tingkat kelayakan media.





Gambar 2.3 Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan produk yang sudah ada dengan produk lain untuk membuatnya lebih baik dari segi kelayakan dan efektivitas.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE penerapan model ini terdiri dari 5 langkah yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Analisis adalah kegiatan yang dilakukan dalam menyusun komponen pembentukan media yang ingin dikaji kembali. Desain yaitu merancang atau mendesain media yang akan dikembangkan. Pengembangan adalah penambahan dari produk yang sudah ada menjadi lebih efektif. Implementasi penerapan atau penggunaan produk yang telah dibuat, sedangkan evaluasi adalah mengukur kelayakan dan keberhasilan tujuan pengembangan media.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu *mixed methods*. Pendekatan ini adalah kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan dalam proses analisis kebutuhan sedangkan penelitian kuantitatif digunakan dalam uji validitas dan efektifitas. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R and D* atau penelitian pengembangan.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### 8. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 114 Pincara. Lokasi penelitian ini terletak di Desa Pincara, Kec. Masamba, Kab. Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan 92961. Berikut adalah lokasi penelitian ini:

### 9. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Oktober s/d 06 November 2021.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### 1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 114 Pincara yang berjumlah 12 siswa. Biasanya siswa kelas IV memiliki karakteristik belajar yaitu sudah mampu menerima materi abstrak tetapi juga membutuhkan materi yang konkret atau nyata. Jika materinya hanya abstrak masih ada sebagian siswa yang terkadang masih bingung menerima dan memahami materi pembelajaran, dan juga merasa cepat bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran sehingga harus menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

### 2. Objek

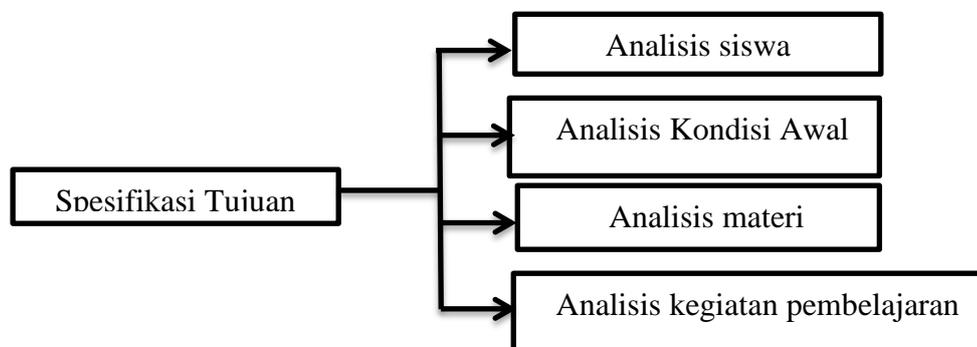
Penelitian yang dikembangkan adalah tentang media pembelajaran. Peneliti menggunakan objek penelitian yaitu media permainan edukatif *jenga*, hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang hanya menggunakan buku ajar dalam proses pembelajaran yang tentunya akan membuat siswa merasa bosan, fokus teralihkan, minatnya berkurang. Jadi peneliti memberikan ide baru bahwa

menggunakan media permainan edukatif *jenga* dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar.

#### D. Prosedur Pengembangan

##### 1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahapan penelitian pendahuluan dapat diselaraskan dengan model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE pada tahap awal model ini yaitu analisis. Di tahap ini peneliti mengamati dan mewawancarai wali kelas. Wawancara dilakukan untuk melihat dan mengamati keseluruhan kegiatan pembelajaran serta kemampuan siswa. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas yang berkaitan dengan media pembelajaran sehingga peneliti dapat menemukan hambatan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya mengamati informasi tentang kegiatan pembelajaran, tetapi peneliti juga mengamati kemampuan siswa untuk menangani masalah dan tugas yang ada di buku teks atau dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan tahap ini maka peneliti dapat mengetahui apa saja yang menjadi kendala, agar peneliti mampu mendefinisikan tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini. Berikut bgan tahapan penelitian pendahuluan:



Gambar 3.1 Bagan Langkah Penelitian Pendahuluan

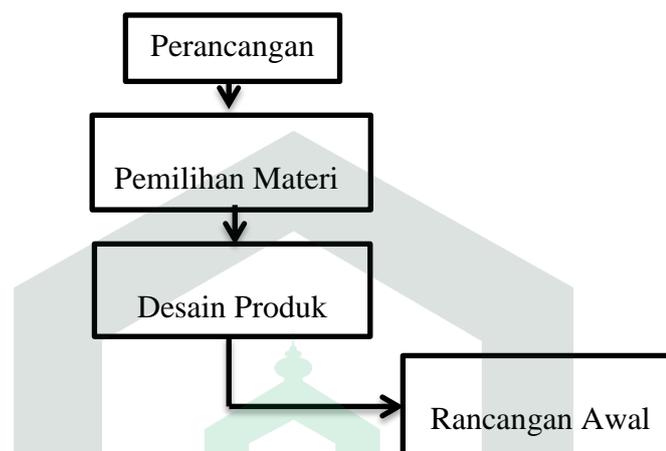
## 2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dapat diartikan sebagai rancangan atau mendesain produk awalnya yaitu permainan edukatif *jenga*. Pada tahap ini peneliti menyusun materi, membuat dan mendesain kartu pertanyaan dan kartu materi, mendesain dan membuat buku panduan/pedoman serta pembuatan balok *jenga*. Materi yang diambil disini adalah tema Pahlawanku sub tema 1 perjuangan pahlawan. Pembuatan kartu pertanyaan terdiri dari 3 macam warna yaitu merah, hijau, dan coklat dan disesuaikan dengan kartu materi. Kartu yang berwarna merah untuk mengenal pahlawan kerajaan Hindu, warna hijau untuk mengenal pahlawan dari kerajaan Islam, warna coklat untuk pahlawan kerajaan Buddha begitu juga dengan kartu materi disesuaikan dengan varian warna dari kartu pertanyaan.

Desain buku panduan atau pedoman permainan dimana sampul depan disesuaikan dengan judul yang diambil yaitu permainan *jenga* tema pahlawanku sehingga di desain semenarik mungkin. Urutan halaman yaitu sampul depan/cover halaman, kata pengantar, daftar isi, materi, alat dan bahan, cara pembuatan, cara permainan, petunjuk permainan, pengaturan permainan, pengenalan permainan edukatif *jenga*, dan terakhir sampul belakang atau cover belakang. Pada tahap ini dilakukan juga desain nama *jenga* pada sisi balok *jenga* dan juga balok *jenga* ini diberikan penomoran sehingga nantinya balok tersebut tidak mudah hilang.

Desain balok pada *jenga* yaitu terbuat dari kayu, balok diwarnai dengan 3 warna disesuaikan dengan kartu pertanyaan dan kartu materi dimana warna hijau untuk mengenal pahlawan dari kerajaan Islam, warna merah untuk pahlawan

kerajaan Hindu, dan warna coklat untuk pahlawan kerajaan Buddha. Kumpulan balok sebanyak 42 balok disusun berbentuk seperti menara terdiri dari 14 tingkat dan setiap lapisan susunan terdapat 3 buah balok dan disusun menyilang. Dari serangkaian kegiatan diatas maka terbentuklah rancangan awal permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir.



Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Produk Awal

### 3. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli dapat dikatakan juga sebagai tahap pengembangan. Tahap validasi merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji produk permainan edukatif *jenga* dari segi desain, serta materi, dan bahasa yang disajikan pada kartu materi dan pertanyaan serta buku panduan. Pada desain balok *jenga*, kartu materi dan kartu pertanyaan yang di uji adalah apakah desain yang disajikan memang mampu mewakili serta mudah dipahami dan menarik untuk dilihat. Materi yang disajikan apakah materi yang dipaparkan sudah tepat mengenai Pahlawanku. Kemudian validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan sudah tepat serta tidak monoton didalamnya dan mudah untuk dipahami.

#### 4. Tahap Uji Coba

Fase uji coba juga bisa dikatakan fase pengembangan. Dalam tahap ini akan dilaksanakan setelah di validasi ahli dan siap untuk diuji coba di sekolah. peneliti melakukan tahap uji coba di SDN 114 Pincara dengan mengimplementasikan permainan edukatif *jenga* di kelas IV. Dalam hal ini, uji coba dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti sudah bisa mengamati apakah media *jenga* digunakan dengan benar baik dari aspek kelayakan, kegunaan dan efektivitas.

#### 5. Pembuatan Produk Akhir

Tahap ini sudah dihasilkan produk dan juga sudah dilakukan uji validasi serta sudah bisa diterapkan. Produk yang dihasilkan berupa media *jenga* yang sudah valid digunakan baik dari desain dan tampilannya dan juga memperoleh respon baik dari peserta didik dan pendidik. Media *jenga* ini sudah terbukti dari segi kelayakan dan efektivitas digunakan disekolah untuk membantu proses pembelajaran.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Observasi

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yaitu Salah satunya melalui observasi. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melihat langsung keadaan sesuatu yang ingin diteliti. Jenis observasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan penulis mencatat apa saja yang dilihat di lapangan tanpa adanya batasan jawaban.

## 2. Wawancara

Wawancara, teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan peneliti bersamaan dengan observasi lapangan. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang kuat disamping data observasi. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber. Untuk mengetahui pendapat dan informasi secara langsung pada subjek yang ingin diteliti.

## 3. Angket/kuesioner

Kuesioner/angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk diisi. Angket adalah respon siswa yang terdiri dari pertanyaan, yang bertujuan untuk mengetahui respon/tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran tema Pahlawanku di kelas IV.

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen, gambar, tulisan, yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti. Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti-bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi dimana data tersebut dapat memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

## 5. Validasi Para Ahli

Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi instrumen dan lembar validasi Permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema Pahlawanku.

Adapun nama pakar validator validasi instrumen analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel dibawa ini.

Tabel 3.1 Nama-Nama Pakar Validator Instrument Analisis Kebutuhan

| Nama                            | Ahli         |
|---------------------------------|--------------|
| 1. Dr. Hj.Salmilah, M.T.,M.Kom. | Desain Media |
| 2. Lilis Suryani, S.Pd.,M,Pd.   | Materi       |
| 3. Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.       | Bahasa       |

1. Dr. Hj. Salmilah, M.T.,M.Kom. Sebagai pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang desain yaitu berupa instrumen wawancara dan angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu setiap pertanyaan pada wawancara dan angket siswa disesuaikan dengan indikator yang telah dibuat. Setelah melakukan revisi maka analisis kebutuhan berupa wawancara, angket siswa serta tes pemahaman siswa dapat digunakan.
2. Sukmawaty, S.Pd.,M,Pd. Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrument wawancara guru dan angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: mengenai pertanyaan wawancara harus sesuai dengan pedoman wawancara, dan penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda penghubung, menggunakan bahasa yang formal

dan penulisan diperbaiki. dan setelah melakukan revisi maka instrument analisis kebutuhan media pembelajaran berupa angket siswa, dan wawancara guru dapat digunakan sebagaimana mestinya.

3. Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd. Sebagai pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang materi yaitu berupa instrument wawancara dan angket siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: pertanyaan wawancara harus sesuai dengan pedoman wawancara, penggunaan kata pada pertanyaan angket siswa harus disederhanakan, pertanyaan pada angket siswa harus disesuaikan dengan produk yang akan dibuat. Setelah melakukan revisi maka analisis kebutuhan berupa wawancara dan angket siswa dapat digunakan.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lainnya dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket validasi oleh para ahli. Validasi merupakan derajat ketetapan antara data yang

terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara laporan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrumen yang akan dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis dan kevalidan produk permainan edukatif *jenga* adalah validator diberikan lembar validasi setiap instrument untuk di isi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut ini:

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

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tehnik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh para ahli materi, bahasa dan desain bahan ajar dicari persentasenya dengan rumus:<sup>39</sup>

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada Tabel kriteria validitas berikut:

---

<sup>39</sup> Siti Maratus Sholihah, Nurul Farida, and Dwi Rahmawati, "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Kontekstual Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Barisan Dan Deret," *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2021): 168–80, <https://doi.org/10.24127/emteka.v2i2.1147>.

Tabel 3.2 Pengkategorian Validasi<sup>40</sup>

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

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh peserta didik yang kemudian dicari persentasinya dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas instrumen rencana pelaksanaan pembelajaran berikut:

Tabel 3.3 Kategori Praktikalitas Instrumen.<sup>41</sup>

| %          | Kategori       |
|------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat praktis |
| 61% - 80%  | Praktis        |
| 41% - 60%  | Cukup praktis  |
| 21% - 40%  | Kurang praktis |

<sup>40</sup> I.W. Puwardana, Sariyasa, and I.N. Suastika, "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, no. 2 (2021): 147–56, <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i2.625>.

<sup>41</sup> Nilam Permatasari, Munir "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Terintegrasi E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 6 (2018): 171.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran umum SDN 114 Pincara.

UPT SDN 114 Pincara didirikan pada tahun 1967, yang beralamat di Desa Pincara, Kec. Masamba, Kab. Luwu Utara, Provinsi Sulawesi-Selatan dengan kode pos 92961. Sekolah ini berganti nama sebanyak 3 kali, awalnya nama sekolah ini adalah SDN 153 Pincara yang dipimpin oleh kepala sekolah pertama yang bernama Jengko BA. Kemudian pada tahun 1992 sekolah ini berganti nama lagi menjadi SDN 104 Pincara dengan kepala sekolah yang bernama Ali Tumbu S.P.d. Pada tahun 2019 sekolah ini mengalami perubahan nama menjadi SDN 114 Pincara sampai sekarang dengan Kepala sekolah baru yang bernama Burhan, S.Pd.I. Sejak berdirinya SDN 114 Pincara sudah dipimpin oleh beberapa kepala sekolah. Adapun daftar nama-nama kepala sekolah yang telah memimpin SDN 114 Pincara hingga saat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah SDN 114 Pincara

| No | Nama Kepala Sekolah | Tahun |
|----|---------------------|-------|
| 1. | Jengko BA           | 1967  |
| 2. | Ali Tumbu, S.Pd.    | 1992  |
| 3. | Burhan, S.Pd.I.     | 2019  |

Sumber: Tata Usaha SDN 114 Pincara

##### 2. Deskripsi prosedur penelitian (Model ADDIE)

Setelah peneliti melakukan penelitian di SDN 114 Pincara terkhusus pada peserta didik kelas IV, peneliti telah menyusun rancangan dalam mengembangkan

produk berupa permainan edukatif *jenga* dilengkapi dengan kartu materi dan kartu pertanyaan yang sudah dirancang sebelumnya pada BAB III. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari empat tahap yaitu *Analyze, Design, Development, dan implementation*. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Analisis (*Analyze*) kebutuhan pengembangan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir

Pada tahap analisis ini, terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis kondisi awal, analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran.

1) Analisis kondisi awal

Berdasarkan analisis kondisi awal ini yang menganalisis masalah dasar yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi tema pahlawanku. Untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti menggunakan instrumen berupa wawancara guru. Adapun wawancara guru diperoleh hasil mengenai masalah yang dihadapi peserta didik yaitu 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, peserta didik juga sangat kurang memberikan tanggapan atau bertanya ketika belum memahami tentang penyampaian materi yang diberikan oleh guru.<sup>42</sup> Dimana kreatifitas seorang guru itu sangat dibutuhkan ketika sedang mengajar, sehingga peserta didik nantinya tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>42</sup>Mustika Guru Kelas Di SDN 114 Pincara Luwu Utara. Wawancara Guru Pada Tanggal 27 Oktober 2021.

## 2) Analisis siswa

Berdasarkan analisis pada peserta didik kelas IV SDN 114 Pincara, peneliti menggunakan instrumen wawancara guru dan angket siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara guru menunjukkan selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Guru membagikan buku siswa dan menjelaskan beberapa materi yang terdapat dalam buku paket siswa, dengan harapan bahwa siswa dapat mengerti dan memahami apa yang telah diajarkan oleh guru serta memahami materi tersebut. Buku yang digunakan siswa dalam pembelajaran tidak selamanya mampu membuat siswa tertarik dan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media yang menarik atau bahan ajar yang dapat menarik perhatian peserta didik.<sup>43</sup> Penggunaan media pembelajaran sangatlah mendukung proses pembelajaran hal tersebut dikarenakan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas serta menarik minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran dan tentunya hasil belajar siswa.

Adapun data yang diperoleh dari peserta didik mengenai media yang disukai dalam materi tema pahlawanku yaitu peserta didik menyukai media yang menarik dan tidak membosankan yang di dalamnya menarik dan memiliki gambar yang jelas dengan perpaduan warna yang tepat sehingga peserta didik akan lebih

---

<sup>43</sup> Mustika Guru Kelas Di SDN 114 Pincara Luwu Utara. Wawancara Guru Pada Tanggal 27 Oktober 2021.

senang belajar, sampai dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan tidak ada unsur kasar didalamnya.<sup>44</sup>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan angket peserta didik mengenai kriteria pemilihan media yang tepat untuk peserta didik bahwa media yang diminati dalam proses pembelajaran yaitu media yang berwarna dan bergambar, dikarenakan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas serta menarik minat belajar siswa. Maka dari itu peneliti memilih media permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir dilengkapi dengan kartu materi dan kartu pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga siswa akan lebih tertarik dan memahami serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tema pahlawanku yang dimana pembawaannya terkesan santai namun bermakna.

### 3) Analisis Materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkatan siswa agar media yang akan digunakan efektif. Materi yang akan diangkat adalah pahlawanku. Salah satu yang paling penting dan mendasar adalah kompetensi yang akan dicapai berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun kompetensi dasarnya yaitu 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

### 4) Analisis Tujuan Pembelajaran

---

<sup>44</sup> Angket Siswa SDN 114 Pincara, Luwu Utara.

Analisis tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum pada kurikulum 2013 berdasarkan topik yang dipilih adalah sebagai berikut:

- a) Dengan mengamati gambar, membaca teks, dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan perjuangan tokoh di zaman kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam.
- b) Dengan mengamati gambar, siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai pahlawan di zaman kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam.
- b. *Design* (desain) pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir tema pahlawanku

Pada tahap ini 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. Adapun desainnya adalah sebagai berikut:

## 1. Rancangan Desain Kartu Materi dan Kartu Pertanyaan

Gambar 4.1 Kartu materi dan Pertanyaan Pahlawan Kerajaan Islam<sup>45</sup><sup>45</sup> Sumber Gambar : <https://www.scribd.com/doc/142024180/Sultan-Malik-Al-Saleh>.



Gambar 4.2 Desain Kartu Materi dan Pertanyaan Pahlawan Kerajaan Hindu<sup>46</sup>

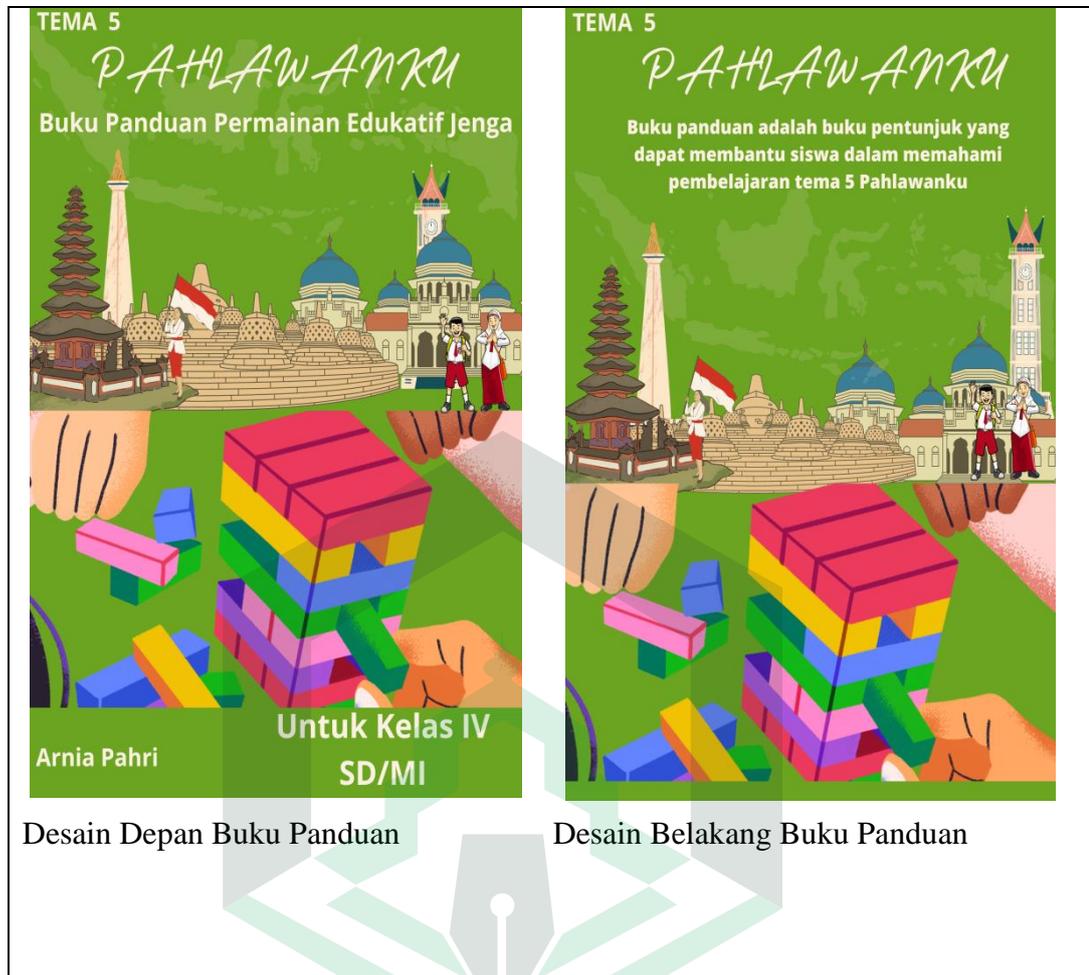
<sup>46</sup>Sumber Gambar:<https://surabaya.tribunnews.com/2019/04/22/akhirnya-terungkapsok-raja-hayam-wuruk-gajah-mada-sebenarnya-meditasi-mpu-haris>.



Gambar 4.3 Desain Kartu Materi dan Pertanyaan Pahlawan Kerajaan Buddha<sup>47</sup>

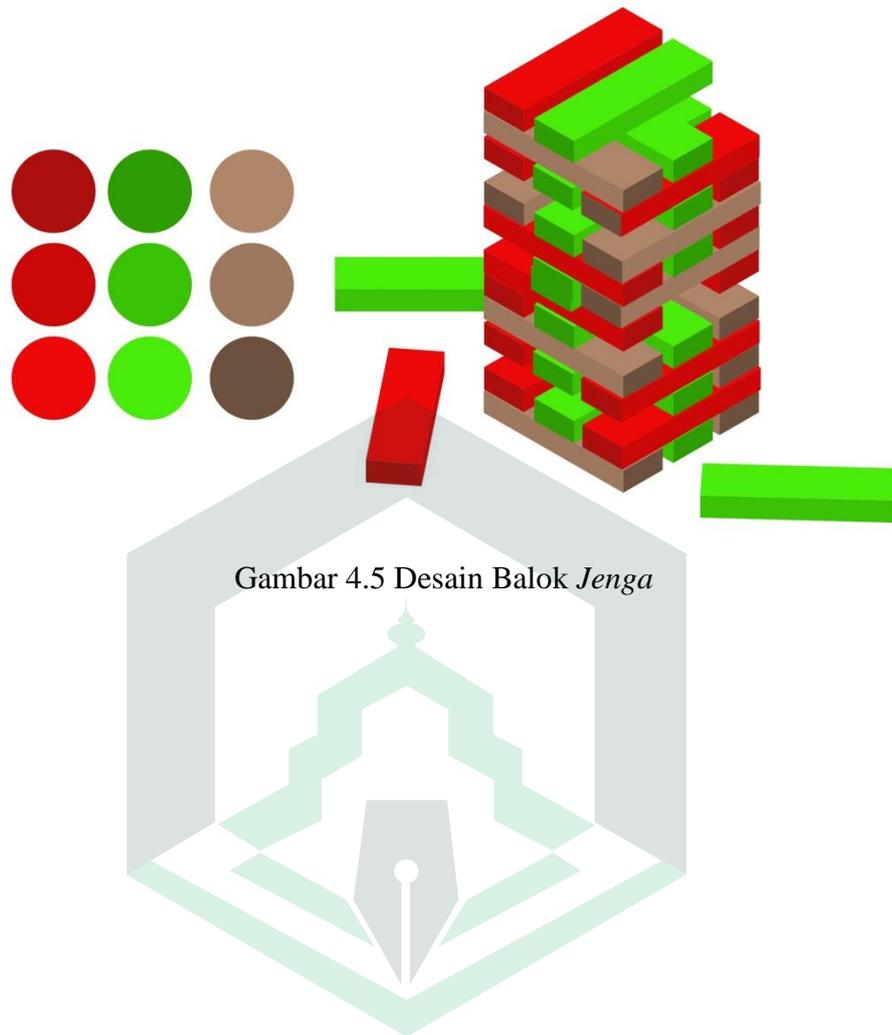
<sup>47</sup>Sumber Gambar :<https://dupanews.id/20/04/2021/menguak-sejarah-ratu-shima-raja-kerajaan-kalingga-di-jepara/>.

## 2. Desain Buku Panduan Permainan Eduktif *Jenga*

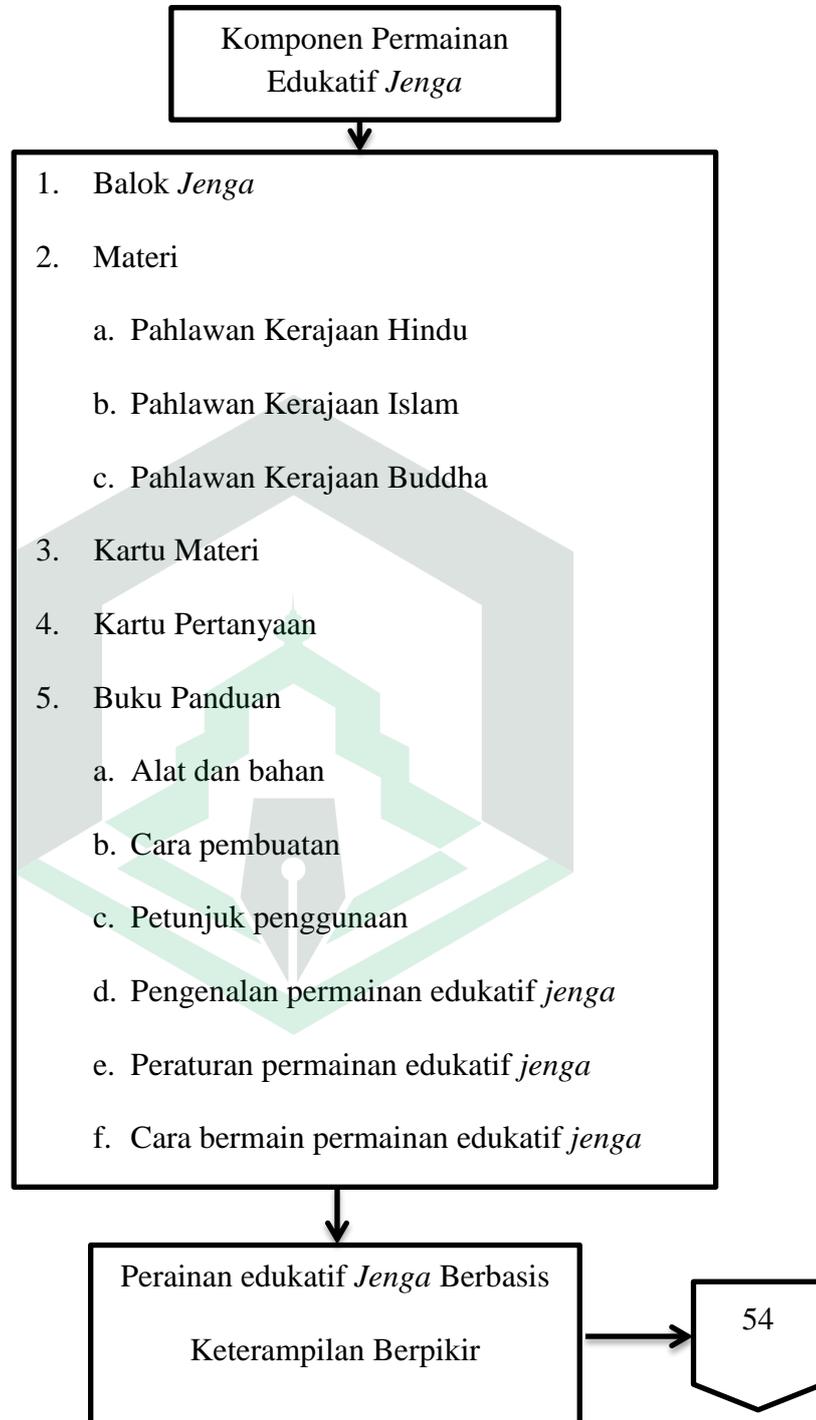


Gambar 4.4 Desain Depan dan Belakang Buku Panduan

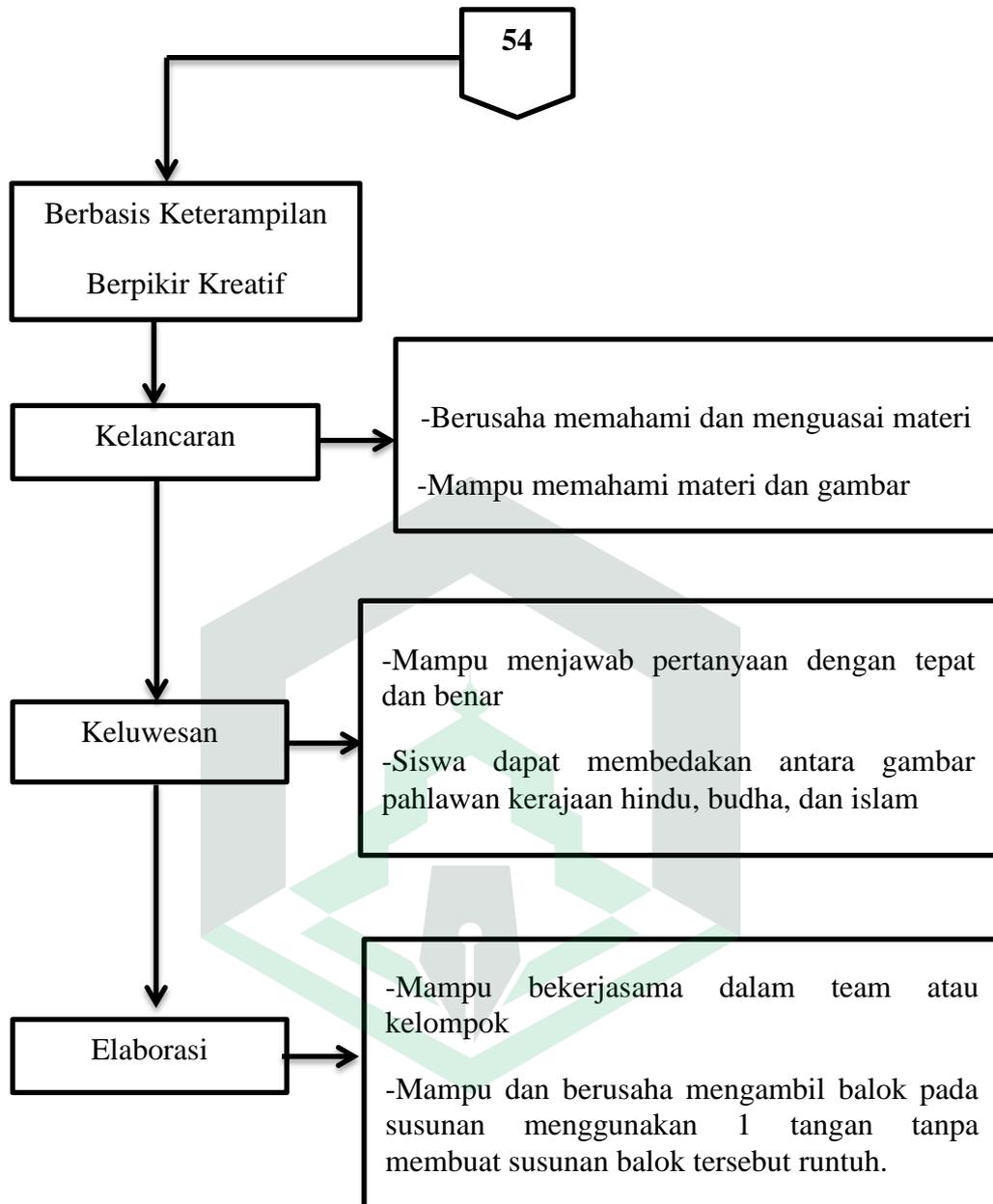
### 3. Rancangan Desain Permainan Edukatif *Jenga*



Adapun mengenai penjabaran media tersebut disajikan dalam *flowcart* sebagai berikut:



Gambar 4.6 Bagan Penjabaran Komponen Media Permainan Edukatif *Jenga*



Gambar Bagan 4.7 Penjabaran Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir

### 3. *Development* (pengembangan) Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir Tema Pahlawanku

Pada tahap selanjutnya dilakukan tahap pengembangan yaitu uji validasi bahan ajar oleh beberapa pakar atau validator. Sebelumnya telah dilakukan rancangan atau desain permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir tema pahlawanku. Uji validasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah media permainan edukatif *jenga* ini sudah layak untuk digunakan atau masih perlu perbaikan. Apabila masih belum memenuhi kelayakan penggunaan maka akan dilakukan perbaikan. Validasi dilakukan oleh tiga validator, nama-nama validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Nama -Nama Pakar validator Bahan Ajar

| No | Nama                           | Ahli         |
|----|--------------------------------|--------------|
| 1. | Dr. Hj. Salmilah, M.Kom., S.T. | Desain media |
| 2. | Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.    | Materi       |
| 3. | Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.        | Bahasa       |

- a. Dr. Hj. Salmilah, M.Kom., M.T. Sebagai pakar validasi ahli desain media dan buku panduan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara.
- b. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. Sebagai pakar validasi ahli materi permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara.

- c. Sukmawati, S.Pd., M.Pd. Sebagai pakar validasi bahasa permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir ir tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara.

Sebelum media pembelajaran dinyatakan valid dari ketiga validator, peneliti melakukan revisi atau perbaikan dari hasil koreksian ketiga validator sampai hasil yang didapatkan dinyatakan valid. Berikut hasil validasi yang telah dinilai oleh para validator.

- 1) Revisi para ahli permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku.

Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan Ahli Media

| Validator                     | Saran dan Perbaikan  |
|-------------------------------|--|
| Dr. Hj. Salmilah, M.Kom.,M.T. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan penomoran pada balok <i>jenga</i> sehingga lebih menarik.</li> <li>2. Tambahkan kata "<i>jenga</i>" pada sisi balok agar terlihat lebih menarik.</li> <li>3. Desain ulang sampul depan buku panduan.</li> <li>4. Ubah warna dari kartu materi dan pertanyaan</li> <li>5. Perbaiki desain kartu pertanyaan dan kartu materi agar terlihat lebih simple dan meanarik.</li> </ol> |

Tabel 4.4 Saran dan Perbaikan Ahli Materi

| Validator                   | Saran dan Perbaikan  |
|-----------------------------|--|
| Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuaikan materi dengan tema yang diambil.</li> <li>2. Strukturkan kalimat pada kartu materi dan kartu pertanyaan sehingga siswa lebih mudah memahami.</li> <li>3. Tambahkan gambar pahlawan pada buku panduan sehingga memudahkan siswa mengenali apabila membuka buku panduan tersebut.</li> </ol> |

Tabel 4.5 Saran dan Perbaikan Ahli Bahasa

| Validator              | Saran dan Perbaikan   |
|------------------------|---|
| Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaiki beberapa penulisan pada kata pengantar, serta tambahkan tanda koma (,) jika merincikan tiga unsur.</li> <li>2. Penulisan gelar apabila diikuti nama menggunakan huruf kapital, dan apabila tidak diikuti oleh nama cukup gunakan huruf kecil.</li> <li>3. Perbaiki penulisan pada petunjuk penggunaan permainan sehingga lebih mudah dipahami.</li> <li>4. Apabila ada kata asing harus dimiringkan</li> <li>5. Pada setiap awal paragraph harus menggunakan huruf kapital.</li> </ol> |

- 2) Kevalidan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku

Setelah selesai direvisi atau diperbaiki media *Jenga*, kartu materi, dan kartu pertanyaan serta buku panduan, maka selanjutnya adalah dilakukan analisis mengenai kevalidan dari media tersebut.

## a) Hasil uji validasi ahli materi

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir oleh guru dan siswa, media yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli materi yaitu ibu Lilis Suryani, S.Pd, M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dari permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir tema pahlawanku. kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli materi dapat di jabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

|                    | No   | Aspek yang Dinilai   | Penilaian  |   |   |   |
|--------------------|--|--|--|---|---|---|
|                    |  |  | 1  | 2 | 3 | 4 |
| 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 <i>jenga</i> berbasis keterampilan berpikir |  |   |   | √ |
|                    | 6.   | Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar                        |  |   |   | √ |
|                    | 7.   | Materi yang dipaparkan sesuai dengan indicator                               |  |   | √ |   |
|                    | 8.   | Nama, materi, dan gambar dapat dipahami dengan jelas                         |  |   |   | √ |
|                    | 9.   | Kesesuaian antara gambar dan materi  |  |   | √ |   |
|                    | 10.  | Ketepatan pemilihan materi   |  |   | √ |   |
|                    | 11.  | Kemudahan dalam mempelajari materi   |  |   |   | √ |
|                    |  | 12.  | Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran |   |   |   |
| Jumlah Keseluruhan | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$ $P = \frac{41}{48} \times 100 = 85 \%$ |  | Kategori<br>Sangat Valid                                 |   |   |   |

Berdasarkan hasil validasi di atas, diketahui bahwa permainan edukatif *jenga* yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 85 % dengan kategori sangat valid. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, media yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli materi. berdasarkan hasil penilaian dari dosen ahli materi secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.

b) Hasil validasi ahli desain media

Validasi oleh ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data informasi mengenai kelayakan media permainan edukatif *jenga*, kartu materi, kartu pertanyaan, serta buku panduan. Kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli media dilakukan oleh ibu Dr. Hj. Salmilah, M.Kom., M.T. Hasil validasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Media

|  | No | Aspek yang Dinilai                            | Penilaian |   |   |   |
|--|----|---|-----------|---|---|---|
|  |    |   | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Kevalidan<br>Desain Media<br>Permainan<br>Edukatif<br><i>Jenga</i><br>Berbasis<br>Keterampilan<br>Berpikir | 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 |                       |  | √ |   |
| Jumlah Keseluruhan | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$ $P = \frac{47}{52} \times 100 = 90\%$ |  | Kategori Sangat Valid |  |   |   |

Dari data hasil validasi oleh ahli desain media, diperoleh persentasi 90% dengan kategori sangat valid. Namun sebelum dilakukannya uji coba dilapangan, produk yang dikembangkan masih harus direvisi sesuai saran dan masukan validator. Namun secara umum berdasarkan rata-rata dari pemberian skor oleh ahli media, produk dapat digunakan tanpa revisi.

c) Validasi ahli bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media tema pahlawanku sub tema 1 perjuangan pahlawan oleh guru dan siswa, media yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli bahasa yaitu ibu Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd. Validasi tersebut dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dari permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir tema pahlawanku. Kritik dan saran dari ahli bahasa sangat diperlukan agar produk yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang bagus baik dari segi kualitas maupun kelayakannya. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa

|  | No | Aspek yang Dinilai                               | Penilaian |   |   |   |
|--|----|--|-----------|---|---|---|
|  |    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
|  | 1. | Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa |           |   |   | √ |

|                  |                    |  |  |  |   |                          |
|------------------|--------------------|--|--|--|---|--------------------------|
| Kevalidan Bahasa | 2.                 | Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana                               |  |  | √ |                          |
|                  | 3.                 | Penggunaan bahasa indonesia yang jelas   |  |  |   | √                        |
|                  | 4.                 | Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) |  |  | √ |                          |
|                  | 5.                 | Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda  |  |  |   | √                        |
|                  | 6.                 | Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa                               |  |  |   | √                        |
|                  | 7.                 | Kejelasan petunjuk penggunaan  |  |  | √ |                          |
|                  | 8.                 | Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan  |  |  | √ |                          |
|                  | Jumlah Keseluruhan | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$ $P = \frac{28}{32} \times 100 = 87,5 \%$                 |  |  |   | Kategori<br>Sangat Valid |

Dari data hasil validasi oleh ahli Bahasa, diperoleh persentasi 87,5% dengan kategori sangat valid. Namun sebelum dilakukan uji coba lapangan, produk yang dikembangkan masih harus direvisi sesuai saran dan masukan validator. berdasarkan rata-rata dari pemberian skor oleh ahli bahasa, produk dapat digunakan dengan revisi kecil.

#### 4. Tahap Implemenasi (Kepraktisan) Pengembangan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir

Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku yang dikembangkan akan diuji kepraktisannya di sekolah. Uji coba ini dilakukan secara terbatas karena wabah *covid- 19* belum membaik masih dilakukan protocol kesehatan. dilakukannya uji praktikalitas ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan

permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Uji praktikalitas ini dilakukan secara langsung yaitu didalam kelas dan juga menggunakan lembar angket untuk guru dan siswa. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan satu pendidik yaitu wali kelas yang bernama Ibu Mustika, S.Pd, dan peserta didik kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara. Selanjutnya, poin utama dari pengamatan tersebut yaitu, kesiapan peserta didik, ketertarikan peserta didik, interaksi peserta didik dengan media yang digunakan, keaktifan peserta didik apakah sudah meningkat.

a) Uji coba produk permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir

Uji coba penerapan media pembelajaran permainan edukatif *jenga* kepada guru kelas IV di SDN 114 Pincara yaitu Ibu Mustika, S.Pd. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah produk berada pada kategori praktis atau tidak. Uji praktikalitas diperoleh berdasarkan angket respon guru. Hasil uji produk untuk mengetahui praktikalitas permainan edukatif *jenga* oleh guru kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Angket Guru

|               | No | Aspek yang Dinilai  | Penilaian |   |   |   |
|---------------|----|---|-----------|---|---|---|
|               |    |   | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Ahli praktisi | 1. | Media permainan edukatif <i>jenga</i> berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku sesuai dengan materi. |           |   |   | √ |
|               | 2. | Media permainan edukatif <i>jenga</i> dapat mendorong rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat.                  |           |   |   | √ |
|               | 3. | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.  |           |   |   | √ |
|               | 4. | Petunjuk penggunaan media permainan edukatif <i>jenga</i> sudah jelas   |           |   | √ |   |
|               | 5. | Bahasa yang digunakan mudah   |           |   |   | √ |

|                    |  |  |                         |  |  |  |   |
|--------------------|--|--|-------------------------|--|--|--|---|
| atau penerapan     |  | dipahami.  |                         |  |  |  |   |
|                    | 6.   | Desain media permainan edukatif <i>jenga</i> , kartu materi, kartu pertanyaan, dan buku panduan menarik.       |                         |  |  |  | √ |
|                    | 7.   | Siswa tertarik terhadap permainan edukatif <i>jenga</i> dalam pembelajaran.                                    |                         |  |  |  | √ |
|                    | 8.   | Permainan edukatif <i>jenga</i> dapat memotivasi serta meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.       |                         |  |  |  | √ |
|                    | 9.   | Siswa merasa senang dan antusias dalam pembelajaran ketika menggunakan media permainan edukatif <i>jenga</i> . |                         |  |  |  | √ |
| Jumlah Keseluruhan | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$ $P = \frac{35}{36} \times 100 = 97 \%$ |  | Kategori Sangat Praktis |  |  |  |   |

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru kelas berdasarkan angket, diperoleh persentase yaitu 97%, rata-rata skor yang diperoleh yaitu 3,5 berada pada kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media *jenga* berbasis keterampilan berpikir memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

Sedangkan berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh dari hasil respon siswa mengenai kepraktisan terhadap media permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir sebagai berikut:

Tabel 4.10 Angket Respon Siswa

| 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 edukatif <i>jenga</i> saya terbantu dalam memahami materi.  | 4              | 3  | 4  | 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. Siswa merasa senang dan antusias dalam pembelajaran ketika menggunakan media permainan edukatif <i>jenga</i> .  | 4              | 4  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4  |
| 10. Dengan adanya permainan edukatif <i>jenga</i> rasa 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 |    |    |    |    |    |    |    |
| $P = \frac{\sum x^{123}}{\sum x_{123}} \times 100 \%$ $P = \frac{92\% + 90\% + 90\% + 87\% + 97\% + 90\% + 90\% + 85\%}{8} \times 100 \%$ $P = \frac{721\%}{8} \times 100 \% = 90\%$ |                |    |    |    |    |    |    |    |

Berdasarkan data hasil respon peserta didik kelas IV diatas terhadap permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir, diperoleh persentase sebesar 90%, dengan kategori sangat praktis, hal ini dapat dilihat bahwa media permainan edukatif ini sudah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

b) Hasil pengamatan aktivitas pembelajaran peserta didik terhadap media permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir.

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir. Untuk

mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Table 4.11 Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

| No.                | Aktivitas yang Diamati   | Penilaian | Kriteria                |
|--------------------|--|-----------|-------------------------|
| 1.                 | Keaktifan peserta didik saat menggunakan permainan edukatif <i>jenga</i>                 | 4         | Sangat Baik             |
| 2.                 | Memperhatikan materi pembelajar dengan baik  | 4         | Sangat Baik             |
| 3.                 | Waktu pembelajar lebih efektif   | 3         | Baik                    |
| 4.                 | Media permainan edukatif <i>jenga</i> ini sudah tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran | 4         | Sangat Baik             |
| 5.                 | Petunjuk penggunaan permainan edukatif <i>jenga</i> susah jelas.                         | 4         | Sangat Baik             |
| 6.                 | Kemudahan dalam menjawab pertanyaan yang ada   | 3         | Baik                    |
| Jumlah Keseluruhan | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$ $P = \frac{22}{24} \times 100 = 90 \%$       |           | Kategori Sangat Praktis |

Dari data hasil pengamatan aktivitas pembelajaran peserta didik kelas IV diatas, diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, hal ini dapat dilihat bahwa media permainan edukatif ini sudah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil angket siswa, angket guru dan hasil pengamatan kepada peserta didik terhadap permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif *jenga* ini berada pada kategori sangat praktis hal ini dapat dibuktikan dengan persentase skor secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 92% berdasarkan hasil dari keseluruhan ke tiga aspek tersebut yaitu angket guru, siswa dan hasil pengamatan.

5. Evaluasi (*Evaluation*) Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku.

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari sebuah penelitian, tahap ini dilakukan untuk melihat apakah tujuan dan sasaran dari produk ini sudah tercapai atau belum dengan cara menyimpulkan dan melihat hasil presentasi dari angket yang telah disebarakan kepada para ahli dan peserta didik. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tahap evaluasi model ADDIE ini ada dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap akhir tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pembelajaran setelah media digunakan, hal ini bertujuan untuk melihat apakah media yang digunakan sudah memenuhi kriteria kepraktisan dan kelayakan.

Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dengan secepatnya. Pada tahap analisis dilakukan evaluasi terhadap kebutuhan peserta didik, mulai dari kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hal ini juga ditinjau dari hasil belajar peserta didik sehingga dijadikan gambaran dalam pengembangan permainan edukatif jenga ini. Pada tahap desain dilakukan evaluasi berupa rancangan dari balok jenga, kartu materi dan kartu pertanyaan yang digunakan apakah sudah sesuai atau belum dengan kebutuhan peserta didik. penggunaan warna apakah sudah tepat, serta buku panduan. Tahap pengembangan

ini dilakukan evaluasi yaitu perbaikan dan saran-saran, serta masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain atau media saran dan perbaikan tersebut guna untuk membuat produk lebih baik dari segi kelayakan dan efektifitasnya. Tahap implementasi dilakukan evaluasi untuk melihat kelayakan dengan tanggapan dari guru dan siswa. Setelah tahap evaluasi formatif dilaksanakan maka yang terakhir adalah tahap evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif ini dilakukan untuk merevisi bagian-bagian media pembelajaran yang akan diperbaiki sesuai dengan masukan dan tanggapan yang diberikan oleh guru dan juga peserta didik.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Akan tetapi tahapan peneliti ini hanya menggunakan 4 tahap yaitu *Analysis, design, development, dan Implementation*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu produk yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dengan Cakupan materi yaitu Pahlawanku. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut.

### **1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Bepikir pada Tema Pahlawanku**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yaitu buku guru dan buku siswa, dan belum

menggunakan sumber belajar yang lainnya seperti media. Pemaparan materi yang terdapat pada buku paket sangat luas cakupannya serta kurang membahas mengenai pahlawan kerajaan Islam, Hindu, dan Buddha yang ada di Indonesia. Hal ini menyebabkan siswa tidak mengetahui pahlawan-pahlawan pada masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Karena kurangnya media yang digunakan, menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi dengan baik, tidak ada ketertarikan untuk belajar. Selain itu peserta didik juga kurang antusias dalam mempelajari materi.

Buku siswa atau buku guru yang disajikan juga kurang menarik dimata siswa sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Siswa membutuhkan sumber belajar yang dapat mendukung peserta didik untuk aktif, serta antusias dalam pembelajaran salah satunya adalah media atau alat peraga. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri Anggraini dan Mallevi Agustin Ningrum bahwa media yang baik akan menumbuhkan respon serta antusias anak dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>48</sup>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kepada peserta didik sesuai dengan angket respon peserta didik mengenai media yang disukai dalam materi tema pahlawanku yaitu peserta didik menyukai media yang menarik dan tidak membosankan yang di dalamnya menarik dan memiliki gambar yang jelas dengan perpaduan warna yang tepat sehingga peserta didik akan lebih senang belajar, sampai dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan tidak ada unsur kasar didalamnya.

---

<sup>48</sup> Putri Anggraini dan Mallevi Agustin Ningrum, 'Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun', PAUD Teratai, 7.3 (2018), 1-6.

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.<sup>49</sup> Kesulitan dalam proses pembelajaran seperti materi yang terlalu luas cakupannya, sulit untuk disampaikan serta bersifat abstrak maka dapat dipermudah dengan adanya media pembelajaran. Sehingga peneliti mengembangkan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku.

## 2. Validitas Pengembangan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku.

Setelah pada tahap sebelumnya peneliti mendesain atau membuat permainan edukatif *jenga*. 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. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan

---

<sup>49</sup> Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>>.

desain berada pada kisaran 90 % masuk dalam kategori valid dan sangat valid, kevalidan materi berada pada kisaran 85 % masuk dalam kategori valid dan sangat valid, serta kevalidan bahasa yang berada pada kisaran 87,5 % yang artinya masuk dalam kategori valid dan sangat valid.

### 3. Kepraktisan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku

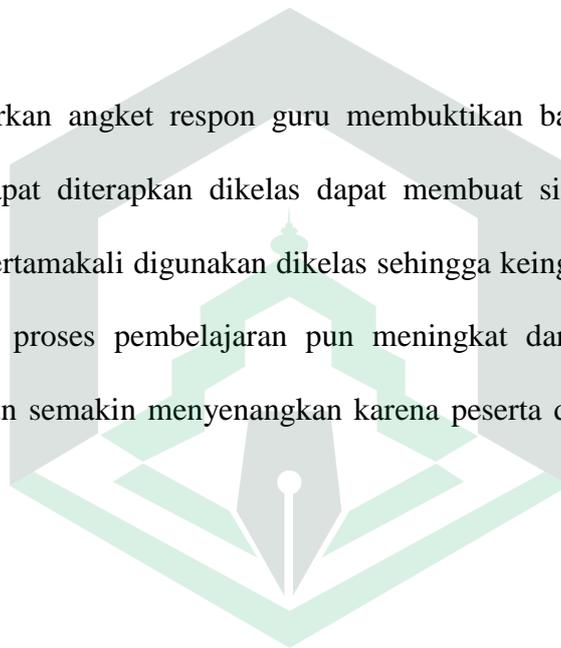
Setelah pada tahap sebelumnya dilakukan pengembangan atau validasi kepada beberapa pakar validasi ahli terhadap media yang dikembangkan. Tahap selanjutnya adalah uji kepraktisan atau implementasi yaitu dilakukan uji produk yang telah dibuat dan divalidasi oleh beberapa ahli dan di uji cobakan kepada 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 hasil pengamatan, dan angket peserta didik, guru memperoleh skor persentase yaitu pada kisaran 92% dengan kategori sangat praktis. pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir disimpulkan sebagai berikut:

- a) Peserta didik lebih bersemangat serta antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Peserta didik memiliki pengalaman baru terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru pertamakali mereka gunakan.
- c) Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d) Menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.

- e) Menambah ketekunan serta kesabaran peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan penggunaan media.
- f) Proses pembelajaran lebih menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Data yang telah di dapatkan dari respon peserta didik, melalui angket membuktikan bahwa peserta didik menyukai permainan edukatif *jenga* yang dikembangkan peneliti. Media ini membuat suasana kelas tidak membosankan saat belajar.

Berdasarkan angket respon guru membuktikan bahwa media ini sudah bagus, serta dapat diterapkan dikelas dapat membuat siswa aktif serta media tersebut baru pertamakali digunakan dikelas sehingga keingintahuan peserta didik meningkat dan proses pembelajaran pun meningkat dari sebelumnya. Proses pembelajaran pun semakin menyenangkan karena peserta didik dapat belajar dan bermain.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas IV SDN 114 Pincara pada tema Pahlawanku dibutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa oleh karena itu dilakukan pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku kelas IV SDN 114 Pincara. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah dikembangkan.
2. Hasil validitas pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir. Penelitian menggunakan validator ahli sebanyak tiga validator sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing untuk menguji kevalidan media pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar dan setelah diproses diperoleh hasil dari validasi ahli desain berada pada kisaran 90% kategori valid dan sangat valid, kevalidan materi yaitu 85% masuk dalam kategori valid dan sangat valid, serta kevalidan bahasa yaitu 87,5% yang artinya masuk dalam kategori valid dan sangat valid.

3. Tahap kepraktisan ini peneliti bisa menyimpulkan berdasarkan angket peserta didik, angket guru, dan hasil pengamatan kepada peserta didik terhadap pengembangan permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir memperoleh skor persentase yaitu pada kisaran 92% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan selanjutnya menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir ini untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan media ini juga bisa dikaitkan dengan materi-materi yang lainnya.
3. Bagi siswa dapat menggunakan atau memanfaatkan media permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir sebagai sumber belajar tambahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim bin Mughirah bin Bardizbah Albukhari Alja'fi, *Shahih Bukhari*, Kitab. Al-Jihad Wa Sir, Juz 3, (Darul Fikri: Bairut-Libanon, 1981 M), h. 227.
- Ainin, Moh. "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Okara 2*, no. 8 (2013): 96.
- Anggraini, Putri, And Mallevi Agustin Ningrum. "Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun." *PAUD Teratai 7*, no. 3 (2018): 1–6.
- Ariyanti, Ariyanti dan, and Zidni Muslimin. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung." *Jurnal Psikologi Tabularasa 10*, no. 1 (2015): 58–69.
- Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I Nyoman Suarta Universitas. "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak." *Journal of Chemical Information and Modeling 53*, no. 9 (2019): 1689–99.
- Carvalho, Alda, João Pedro Neto, and Carlos Pereira Dos Santos. "Combinatorics of Jenga." *Australasian Journal of Combinatorics 76*, no. 1 (2020): 87–104.
- Chayani, Apriyani Dwi, and Putri Rachmadyanti. "Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 08*, no. 2 (2020): 302–12.
- Dwijayani, N. M. "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series 1321*, no. 2 (2019): 171–87. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Fadhli, Muhibuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran 3*, no. 1 (2015): 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>.
- Fransisca, Della P., Naniek Kusumawati, and Maya K. Sari. "Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament Disertai Media Permainan Jenga Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2* (2020): 157–64.
- Hasanah, Evi, Deni Darmawan, and Nanang. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Dalam Metode Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik." *JTEP- Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran 4*, no. 1 (2019): 826–38.

<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/503>.

- Hijriati. "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini." *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* III, no. 2 (2017): 59–69.
- I.W. Puwardana, Sariyasa, and I.N. Suastika. "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, no. 2 (2021): 147–56. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i2.625>.
- Kumar, Mr. Anis. "Nash Equilibrium In Game Theory." *BRDU International Journals Hamara Ek Prayas* 2, no. Vi (2017): 20–33.
- Lutfiah, Khulatul. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah" 26 (2016): 309–37. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v26.309-337>.
- Lutfianah, and Bambang Dibyo Wiyono. "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 Dibyo Wiyono , S . Pd ., M . Pd." *Bimbingan Dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya* 7, no. 3 (2017): 156–62.
- Mahanal, Susriyati, and Siti Zubaidah. "Model Pembelajaran Ricosre Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif." *Jurnal Pendidikan* 2, no. 5 (2017): 676–85. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Marcus, Aaron. "Design, User Experience, and Usability: Interactive Experience Design: 4th International Conference, DUXU 2015 Held as Part of HCI International 2015 Los Angeles, CA, USA, August 2–7, 2015 Proceedings, Part III." *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* 9188 (2015): 263–70. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-20889-3>.
- Munir, Nilam Permatasari. "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, no. 2 (2018): 167–78. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.

- Parastuti, Dra, M Pd, and M Ed. "Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar Dina Ainis Syifa ', " n.d.
- Pratita, Dewi. "Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Smp." *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 25, no. 2 (2014): 86–94. <https://doi.org/10.21009/parameter.252.04>.
- Sholihah, Dyah Ayu Umi. "Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga Dan Reinforcement Terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya." *Mandarin Unesa* 2, no. 2 (2017): 1–7.
- Sholihah, Siti Maratus, Nurul Farida, and Dwi Rahmawati. "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Kontekstual Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Barisan Dan Deret." *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2021): 168–80. <https://doi.org/10.24127/emteka.v2i2.1147>.
- Sulistiyono. "Pengembangan LKS Sains Dalam Seting POE ( Predict, Observe, Explain) Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Ssiswa SMP." *Jurnal Perspektif Pendidikan* 1, no. 5 (2012): 50–71.
- Tarbiyah, Jurusan, Stain Palopo, Kata Kunci, and Power Point. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Oleh : Rosdiana," n.d., 87–100.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Tumurun, Septiani Wahyu, Diah Gusrayani, and Asep Kurnia Jayadinata. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 101–10.
- Wati, Sinu, M Syukri, and Wahyudi. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jipp* 3, no. 1 (2014): 1–16.
- Wulandari, Agustina Dwi. "Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang." *Universitas Negeri Yogyakarta Unknown*, no. Unknown (2015): 10.
- Zubaidah, Siti. "Berfikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang Dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains." *Seminar Nasional Sains 2010 Dengan Tema "Optimalisasi Sains Untuk Memberdayakan Manusia,"* no. January 2010 (2010): 11.

L

A

M

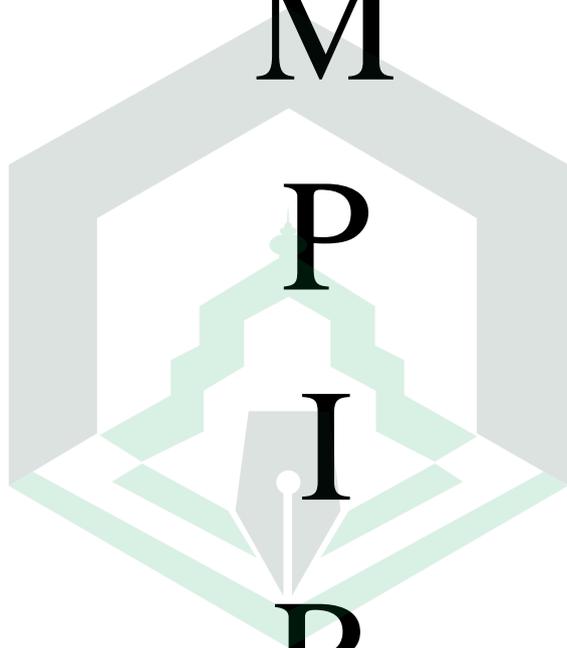
P

I

R

A

N

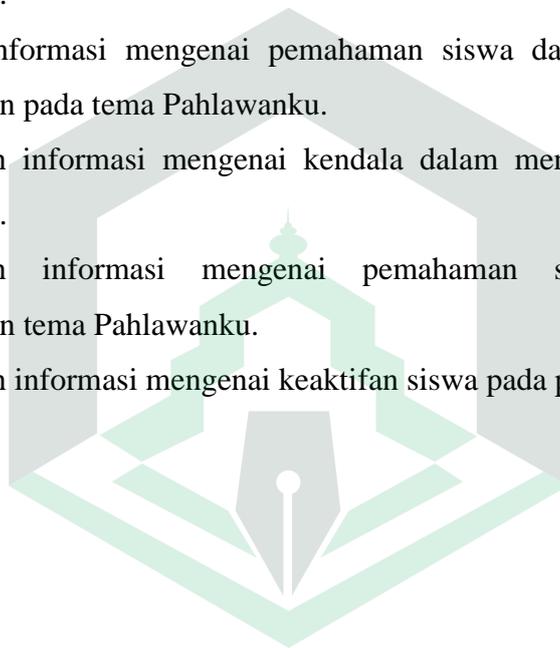


## **Lampiran 1 Analisis Kebutuhan**

### **PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU DI KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

(Pedoman Wawancara untuk Pendidik Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara)

1. Memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran siswa pada tema Pahlawanku.
2. Menggali informasi mengenai pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema Pahlawanku.
3. Memperoleh informasi mengenai kendala dalam mengajarkan materi tema Pahlawanku.
4. Memperoleh informasi mengenai pemahaman siswa dalam materi pembelajaran tema Pahlawanku.
5. Memperoleh informasi mengenai keaktifan siswa pada proses pembelajaran.



**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF JENGA BERBASIS  
KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU DI KELAS  
IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas IV SDN 114 Pincara)

1. Bagaimana proses pembelajaran yang Anda lakukan pada materi tema pahlawanku?

Mengarahkan siswa pada tema pahlawanku.  
Mengajak siswa mengenal pahlawan-  
pahlawan Indonesia dan memahami  
Pegunungan yang dilakukannya oleh para  
pahlawan.

2. Apakah dalam mengajarkan tema Pahlawanku, Ibu menggunakan media pembelajaran? Jika ada, media seperti apa yang anda gunakan?

Ada media yang digunakan  
adalah buku tematik terpadu  
kemungkinan dan 3.

3. Apakah dalam menyampaikan materi tema 5 Pahlawanku, Anda mengalami kendala? Jika ada kendala seperti apa yang Anda alami?

- Kurangnya media pembelajaran
- Perilaku siswa yang beragam
- Daya serap siswa kurang
- siswa yang pasif

4. Dengan menggunakan media pembelajaran, apakah dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran?

Menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

5. Bagaimana cara Anda dalam merangsang minat belajar siswa dalam pembelajaran tema Pahlawanku?

- Menggunakan media gambar yang terdapat dibuku tematik  
- beranyi bersama lagu kebangsaan

6. Apakah dalam proses pembelajaran yang berlangsung, siswa sering mengalami kejenuhan terhadap materi yang diajarkan oleh guru?

Kadang-kadang siswa mengalami kejenuhan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

7. Bagaimana cara Anda menangani siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang telah diberikan?

- Bentuk kelompok belajar  
- Ajak siswa aktif untuk berpartisipasi.

8. Menurut Anda, media seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?

- Media gambar
- Media yang berwarna
- Media yang menarik

9. Apakah dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung anda pernah menggunakan media permainan seperti balok jenga atau biasa disebut susun balok?

- Kurangnya media pembelajaran
- Perilaku siswa yang beragam
- Daya serap siswa kurang

10. Apakah Ibu pernah menggunakan media kartu dalam pembelajaran?

Tidak pernah

Nama: WINDI

Kelas: 4

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN PEGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF  
JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU  
KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

(Pedoman Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 114 Pincara)

Pengantar :

Siswa (i) kelas IV SDN 114 Pincara yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan media yaitu permainan edukatif *jenga* berbasis keterampilan berpikir pada tema Pahlawanku. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Siswa (i) dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara memberi tanda silang (x) pada salah satu huruf pada jawaban yang Anda anggap benar.
3. Catatlah saran dan komentar siswa (i) jika menurut siswa (i) terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tema Pahlawanku.

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh siswa (i)

1. Media seperti apakah yang biasa digunakan guru dalam mengajarkan materi tema pahlawanku ...
  - a. Gambar
  - b. Video
  - c. Buku
  - d. Suara
2. Apakah dengan menggunakan media Anda lebih cepat memahami materi...
  - a. Sangat mudah dipahami
  - b. Mudah dipahami
  - c. Kurang dipahami
  - d. Tidak dapat dipahami
3. Gaya belajar seperti apa yang Anda sukai...
  - a. Auditori (Pendengaran)
  - b. Visual (Penglihatan)
  - c. Kinestik (Gerak)
  - d. Global (Menyeluruh)
4. Menurut Anda pada saat kegiatan belajar, bentuk seperti apa yang Anda sukai...
  - a. Diskusi
  - b. Kelompok kecil
  - c. Melakukan sendiri
  - d. Belajar sambil bermain

5. Menurut Anda apakah penting mempelajari materi tentang tema Pahlawanku ...

- a. Penting
- b. Biasa saja
- c. Tidak penting
- d. Sangat penting

6. Menurut Anda apakah dengan mempelajari tema 5 Pahlawanku dan menyimpulkan dengan bahasa sendiri mudah untuk dipahami ...

- a. Sangat mudah dipahami
- b. Mudah dipahami
- c. Kurang dipahami
- d. Tidak dapat dipahami

7. Anda lebih suka pembelajaran dengan media dalam bentuk...

- a. Gambar
- b. Suara
- c. Video
- d. Buku

8. Apakah materi tema 5 Pahlawanku yang ada pada buku sulit untuk dipahami...

- a. Sulit sekali
- b. Sulit
- c. Mudah
- d. Sangat mudah



9. Apakah dalam pembelajaran Anda pernah menggunakan media *Jenga* atau susun balok yang berwarna seperti gambar diatas ...

- a. Pernah
- b. Tidak Pernah
- c. Sering
- d. Kadang-kadang

10. Apabila guru sedang mengajar cara seperti apa yang Anda suka...

- a. Menjelaskan
- b. Praktik
- c. Menjelaskan dan bermain
- d. Bermain



11. Apakah dalam pembelajaran Anda pernah menggunakan mediai kartu permainan seperti gambar diatas...

- Tidak pernah
- b. sering
- c. Pernah
- d. Kadang-kadang

12. Ukuran huruf seperti apa yang anda suka...

- a. Kecil
- Sedang
- c. Besar
- d. Sangat Besar

13. Warna seperti apa yang anda suka...

- Cerah
- b. Gelap
- c. Tidak berwarna
- d. Semuanya bagus

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF**  
**JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA**  
**PAHLAWANKU KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : 085248764487

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

| No | Aspek yang Dinilai   | Penilaian |   |   |   | Catatan |
|----|--|-----------|---|---|---|---------|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |         |
| 1. | Informasi yang ingin diperoleh jelas   |           |   | ✓ |   |         |
| 2. | Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan             |           |   |   | ✓ |         |
| 3. | Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber   |           |   | ✓ |   |         |
| 4. | Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran                |           |   |   | ✓ |         |
| 5. | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema Pahlawanku |           |   | ✓ |   |         |
| 6. | Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk                           |           |   |   | ✓ |         |

|    |  |  |  |  |   |  |
|----|--|--|--|--|---|--|
|    | mengomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan   |  |  |  |   |  |
| 7. | Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi yaitu tema Pahlawanku |  |  |  | ✓ |  |
| 8. | Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan             |  |  |  | ✓ |  |

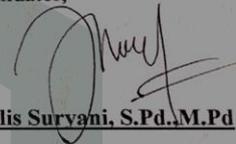
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- buat pertanyaan sesuai dengan hal yang di audisi
- kaitkan materi dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan

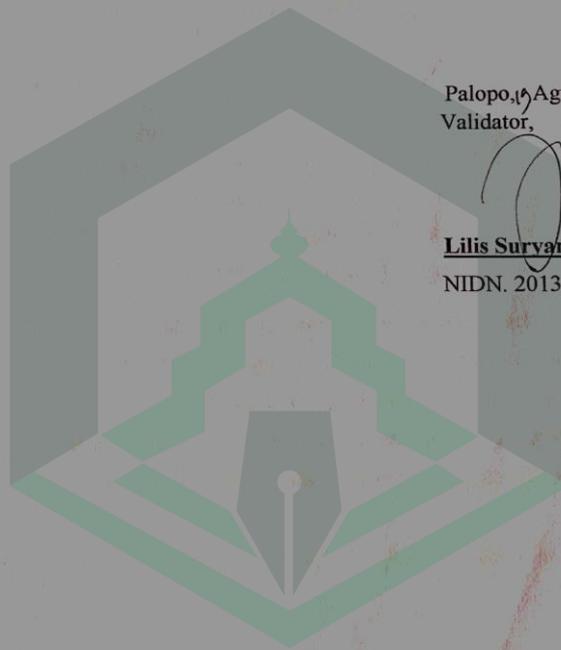
Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 19 Agustus 2021  
Validator,



**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 2013079003



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET SISWA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF JENGA  
BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU  
KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : 085248764487

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

| No | Aspek yang dinilai   | Penilaian |   |   |   | Catatan |
|----|--|-----------|---|---|---|---------|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |         |
| 1  | Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda  |           |   | ✓ |   |         |
| 2  | Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan               |           |   |   | ✓ |         |
| 3  | Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan |           |   | ✓ |   |         |
| 4  | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema Pahlawanku |           |   | ✓ |   |         |
| 5  | Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber   |           |   | ✓ |   |         |
| 6  | Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis  |           |   |   | ✓ |         |
| 7  | Seluruh butir instrumen memungkinkan   |           |   |   |   |         |

|    |   |  |  |   |   |  |
|----|---|--|--|---|---|--|
|    | pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran   |  |  | ✓ |   |  |
| 8  | Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar tema pahlawanku   |  |  |   | ✓ |  |
| 9  | Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengomponen pembelajaran yang akan dikembangkan                                 |  |  |   | ✓ |  |
| 10 | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan |  |  | ✓ |   |  |
| 11 | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa   |  |  |   | ✓ |  |

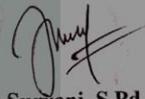
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- buat soal yang lebih mudah dipahami
- hal yang dardisio lebih dipelajari

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 19 Agustus 2021  
Validator,



**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd**

NIDN. 2013079003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF**  
**JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA**  
**PAHLAWANKU KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Salmilah, S.Kom., ST.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : 0811 4448 949

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

- 1 Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
- 2 Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
- 3 Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
- 4 Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

| No | Aspek yang Dinilai   | Penilaian |   |   |   | Catatan |
|----|--|-----------|---|---|---|---------|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |         |
| 1. | Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda  |           |   |   | ✓ |         |
| 2. | Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan               |           |   | ✓ |   |         |
| 3. | Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan |           |   |   | ✓ |         |
| 4. | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema Pahlwanku  |           |   |   | ✓ |         |
| 5. | Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber   |           |   | ✓ |   |         |
| 6. | Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis  |           |   | ✓ |   |         |
| 7. | Seluruh butir instrumen memungkinkan   |           |   |   |   |         |

|     |   |  |  |   |   |  |
|-----|---|--|--|---|---|--|
|     | pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran   |  |  | ✓ |   |  |
| 8.  | Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar tema Pahlawanku   |  |  |   |   |  |
| 9.  | Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengomponen pembelajaran yang akan dikembangkan                                 |  |  | ✓ |   |  |
| 10. | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan |  |  |   | ✓ |  |
| 11. | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa   |  |  | ✓ |   |  |

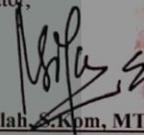
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

→ lihat catatan pada instrumen .  
 → Disesuaikan dgn karakter peserta didik kelas IV.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, <sup>27</sup> September 2021  
Validator,



Salmilah S. Kom, MT.

NIP. 19761210 200501 2 001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET SISWA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF JENGA  
BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU  
KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Salmilah, S.Kom., MT.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : 085248764487

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

- 1 Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- 2 Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
- 3 Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
- 4 Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

| No | Aspek yang Dinilai   | Penilaian |   |   |   | Catatan |
|----|--|-----------|---|---|---|---------|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |         |
| 1. | Informasi yang ingin diperoleh jelas   |           |   |   | ✓ |         |
| 2. | Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan             |           |   | ✓ |   |         |
| 3. | Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber   |           |   | ✓ |   |         |
| 4. | Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran                |           |   |   | ✓ |         |
| 5. | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema Pahlawanku |           |   | ✓ |   |         |
| 6. | Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk                           |           |   | ✓ |   |         |

|    |  |  |  |   |   |  |
|----|--|--|--|---|---|--|
|    | mengomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan   |  |  |   |   |  |
| 7. | Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi yaitu tema Pahlawanku |  |  | ✓ |   |  |
| 8. | Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan             |  |  |   | ✓ |  |

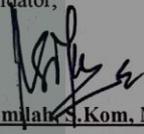
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Urutan pertanyaan di sesuaikan dgn catatan!
- Tambahkan pertanyaan ttg lebleh penguasaan u/guru!

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 29 September 2021  
Validator,



Salmalak S. Kom, MT.

NIP. 19761210 200501 2 001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF**  
**JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA**  
**PAHLAWANKU KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : 0823 4690 6030

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

| No | Aspek yang Dinilai   | Penilaian |   |   |   | Catatan |
|----|--|-----------|---|---|---|---------|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |         |
| 1. | Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda  |           |   |   | ✓ |         |
| 2. | Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan               |           |   | ✓ |   |         |
| 3. | Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan |           |   |   | ✓ |         |
| 4. | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema Pahlwanku  |           |   |   | ✓ |         |
| 5. | Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber   |           |   | ✓ |   |         |
| 6. | Jawaban yang diberikan oleh pengisi angket mudah dianalisis  |           |   | ✓ |   |         |
| 7. | Seluruh butir instrumen memungkinkan   |           |   |   |   |         |

|    |   |  |  |   |   |  |
|----|---|--|--|---|---|--|
|    | pengungkapan mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran   |  |  |   | ✓ |  |
| 8  | Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar tema pahlawanku   |  |  |   | ✓ |  |
| 9  | Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengomponen pembelajaran yang akan dikembangkan                                 |  |  | ✓ |   |  |
| 10 | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan |  |  |   | ✓ |  |
| 11 | Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang gaya belajar siswa   |  |  |   | ✓ |  |

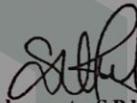
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 3 Agustus 2021

Validator,



**Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 1988033 1620201 2 2011

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET SISWA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF JENGA  
BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA PAHLAWANKU  
KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : 0823 4690 6030

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

5. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
6. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
7. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
8. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang Relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup Relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat Relevan"

| No | Aspek yang Dinilai   | Penilaian |   |   |   | Catatan |
|----|--|-----------|---|---|---|---------|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |         |
| 1  | Informasi yang ingin diperoleh jelas   |           |   |   | ✓ |         |
| 2  | Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan   |           |   |   | ✓ |         |
| 3  | Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber   |           |   |   | ✓ |         |
| 4  | Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran  |           |   |   | ✓ |         |
| 5  | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema Pahlawanku                                 |           |   |   | ✓ |         |
| 6  | Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan |           |   |   | ✓ |         |
| 7  | Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang  |           |   |   | ✓ |         |

|   |   |  |  |  |   |  |
|---|---|--|--|--|---|--|
|   | dihadapi yaitu tema Pahlawanku  |  |  |  |   |  |
| 8 | Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema yang dikembangkan |  |  |  | ✓ |  |

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 15 Agustus 2021

Validator,

**Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 1988033 1620201 2 2011

**Lampiran 2 Lembar Validitas Para Ahli**  
**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF**  
**JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA**  
**PAHLAWANKU KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : Palopo/08114448949

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 9. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
- 10. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
- 11. Angka 3 berarti "Relevan"
- 12. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

|  | No  | Aspek yang Dinilai                            | Penilaian |   |   |   |
|--|-----|---|-----------|---|---|---|
|  |     |   | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Kevalidan<br>Desain Media<br>Permainan<br>Edukatif<br><i>Jenga</i><br>Berbasis<br>Keterampilan<br>Berpikir | 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>   |           |   |   | ✓ |
|  | 13. | 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        |           |   | ✓ |   |

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 31 Mei 2022

Validator,



**Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**  
NIP. 19761210 200501 2 001

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF  
JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA  
PAHLAWANKU KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : Palopo/ 0823 4690 6030

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

|                     | No | Aspek yang Dinilai   | Penilaian |   |   |   |
|---------------------|----|--|-----------|---|---|---|
|                     |    |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Kevalidan<br>Bahasa | 1. | Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa   |           |   |   | ✓ |
|                     | 2. | Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana                               |           |   | ✓ |   |
|                     | 3. | Penggunaan bahasa indonesia yang jelas   |           |   |   | ✓ |
|                     | 4. | Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) |           |   | ✓ |   |
|                     | 5. | Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda  |           |   |   | ✓ |
|                     | 6. | Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa                               |           |   |   | ✓ |
|                     | 7. | Kejelasan petunjuk penggunaan  |           |   | ✓ |   |
|                     | 8. | Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan  |           |   |   | ✓ |

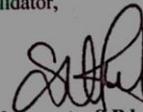
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 29 Juni 2022

Validator,



**Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19880326 202012 2 001

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF  
JENGA BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR PADA TEMA  
PAHLAWANKU KELAS IV SDN 114 PINCARA LUWU UTARA**

---

**Tema 5** : Pahlawanku  
**Sub Tema 1** : Perjuangan Pahlawan  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat/Nomor HP** : Palopo/0852 4876 4487

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

|                       | No  | Aspek yang Dinilai   | Penilaian  |   |   |   |
|-----------------------|-----|--|--|---|---|---|
|                       |     |  | 1  | 2 | 3 | 4 |
| Kevalidan Materi Ajar | 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 <i>jenga</i> berbasis keterampilan berpikir |  |   |   | ✓ |
|                       | 6.  | Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar                        |  |   |   | ✓ |
|                       | 7.  | Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator                               |  |   | ✓ |   |
|                       | 8.  | Nama, materi, dan gambar dapat dipahami dengan jelas                         |  |   |   | ✓ |
|                       | 9.  | Kesesuaian antara gambar dan materi  |  |   | ✓ |   |
|                       | 10. | Ketepatan pemilihan materi   |  |   | ✓ |   |
|                       | 11. | Kemudahan dalam mempelajari materi   |  |   |   | ✓ |
|                       |     | 12.  | Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran |   |   |   |

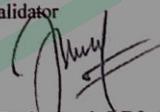
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 13 Mei 2022

Validator

  
**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN. 2013079003

## Lampiran Surat Izin Meneliti dari SPMPSTP

  
**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**(DPMPTSP)**  
Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor : 18683/01267/SKP/DPMPTSP/X/2021

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Arnia Pahlri beserta lampirannya.  
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/322/X/Bakesbangpol/2021 Tanggal 15 Oktober 2021  
Mengingat

1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

Nama : Arnia Pahlri  
Nomor : 082261605168  
Telepon  
Alamat : Dsn. Ujusalu, Desa Ujusalu Kecamatan Latimojong, Kab. Luwu Provinsi Sulawesi Selatan  
Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo  
Instansi  
Judul : Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir Pada Tema Pahlawanku Kelas IV  
Penelitian SDN 114 Pincara Luwu Utara  
Lokasi : SDN 114 Pincara, Desa Pincara Kecamatan Masamba, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan  
Penelitian

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 19 Oktober s/d 19 November 2021.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba  
Pada Tanggal : 15 Oktober 2021

  
KEPADA DINAS  
  
AHMAD YANI, ST  
NIP. 196604151998031007

Retribusi : Rp. 0,00  
No. Seri : 18683

**DPMPTSP**  
www.dpmptsp.luwuutara.go.id

## Lampiran Surat Keterangan Selesai Meneliti



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SD NEGERI 114 PINCARA**

Alamat : Desa Pincara Kec. Masamba Kab. Luwu Utara Kode Pos 92961

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421 . 2 /028/UPT SDN 114-PCR/XI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **BURHAN, S.Pd.I**  
NIP : 19700518 200604 1 009  
Pangkat/Golongan : Pembina IV/a  
Jabatan : Kepala UPT SD Negeri 114 Pincara

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : **ARNIA PAHRI**  
Nim : 17 0205 0102  
Pekerjaan : Mahasiswi  
Alamat : Jl. Bitti Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 114 Pincara dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul "**Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SD Negeri 114 Pincara**" yang dimulai pada Tanggal, 26 Oktober s/d 06 November 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pincara, 06 November 2021  
Kepala UPT  
  
**BURHAN, S.Pd.I**  
NIP. 19700518 200604 1 009

## lamiran Turnititn Buku Panduan

### BUKU PANDUAN JILID 2

#### ORIGINALITY REPORT

|                                |                                |                           |                             |
|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| <b>14%</b><br>SIMILARITY INDEX | <b>13%</b><br>INTERNET SOURCES | <b>0%</b><br>PUBLICATIONS | <b>3%</b><br>STUDENT PAPERS |
|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------|-----------------------------|

#### PRIMARY SOURCES

|           |  |               |
|-----------|--|---------------|
| <b>1</b>  | <b>repository.usd.ac.id</b><br>Internet Source                                     | <b>2%</b>     |
| <b>2</b>  | <b>www.scribd.com</b><br>Internet Source   | <b>1%</b>     |
| <b>3</b>  | <b>www.slideshare.net</b><br>Internet Source                                       | <b>1%</b>     |
| <b>4</b>  | <b>www.matapendidikan.com</b><br>Internet Source                                   | <b>1%</b>     |
| <b>5</b>  | <b>Submitted to Universitas Muria Kudus</b><br>Student Paper                       | <b>1%</b>     |
| <b>6</b>  | <b>fliphtml5.com</b><br>Internet Source  | <b>1%</b>     |
| <b>7</b>  | <b>Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar</b><br>Student Paper | <b>1%</b>     |
| <b>8</b>  | <b>rumus.co.id</b><br>Internet Source  | <b>1%</b>     |
| <b>9</b>  | <b>core.ac.uk</b><br>Internet Source   | <b>1%</b>     |
| <b>10</b> | <b>www.wikuwik.com</b><br>Internet Source  | <b>1%</b>     |
| <b>11</b> | <b>rajatrepik.com</b><br>Internet Source   | <b>1%</b>     |
| <b>12</b> | <b>afiyatid0tanis.blogspot.com</b><br>Internet Source                              | <b>&lt;1%</b> |
| <b>13</b> | <b>astridsafiraidham.wordpress.com</b><br>Internet Source                          | <b>&lt;1%</b> |
| <b>14</b> | <b>hasanahnurul194.blogspot.com</b><br>Internet Source                             | <b>&lt;1%</b> |
| <b>15</b> | <b>sehatalakesmas.blogspot.com</b><br>Internet Source                              | <b>&lt;1%</b> |
| <b>16</b> | <b>text-id.123dok.com</b>  | <b>&lt;1%</b> |

Lampiran Foto Siswa saat menggunakan permainan edukatif jenga







## Lampiran Foto Wawancara Guru



## Lampiran SK penguji

  
IAIN PALOPO  
**SURAT KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
NOMOR : 0498 TAHUN 2023  
TENTANG  
**PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

Menimbang : a. bahwa demi kelancaran proses Pengujian Skripsi bagi mahasiswa Program S1, maka dipandang perlu dibentuk Tim Penguji Skripsi;  
b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas Tim Dosen Penguji Skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir a di atas, maka perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan;  
c. bahwa yang tercantum namanya dalam Surat Keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen Penguji Skripsi;

Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
4. Peraturan Presiden RI Nomor 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;  
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1**

Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran Surat Keputusan ini sebagaimana Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Menandatangani Surat Penetapan Ketua Sidang, Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji Skripsi;

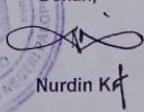
Kedua : 1. Tugas Ketua Sidang adalah memimpin sidang dan mewakili Pimpinan Fakultas untuk melakukan Yudisium;  
2. Tugas Tim Dosen Penguji Skripsi adalah: mengoreksi, mengarahkan, menilai/mengevaluasi dan menguji kompetensi dan kemampuan mahasiswa berdasarkan Skripsi yang diajukan serta memberi dan menyampaikan hasil keputusan atas pelaksanaan Ujian Skripsi mahasiswa berdasarkan pertimbangan tingkat penguasaan dan kualitas penulisan karya ilmiah dalam bentuk Skripsi;

Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku pada Ujian Seminar Hasil dan Ujian Munaqasyah Skripsi;

Keempat : Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya Surat Keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2023;

Kelima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkannya dan berakhir setelah kegiatan Pengujian Skripsi selesai, dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;

Keenam : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palopo  
Pada Tanggal : 28 Februari 2023  
Dekan,  
  
Nurdin KA

Tembusan :  
1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK di Palopo;  
3. Arsip.



CS Diprotokol dengan Cap Otomatis

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO  
NOMOR : 099 TAHUN 2023  
TANGGAL : 28 FEBRUARI 2023  
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1

---

- I. Nama Mahasiswa : Arnia Pahri  
NIM : 17 0205 0102  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- II. Judul Skripsi : **Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara**
- III. Tim Dosen Penguji :
- |                 |                               |
|-----------------|-------------------------------|
| Ketua Sidang    | : Mirnawati, S.Pd., M.Pd.     |
| Penguji (I)     | : Dr. Baderiah, M.Ag.         |
| Penguji (II)    | : Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. |
| Pembimbing (I)  | : Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag.  |
| Pembimbing (II) | : Rosdiana, S.T., M.Kom.      |

Dekan,



*Nurdin K.*

## Lampiran Nota Dinas Penguji

### NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal : Skripsi an. ...

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di  
Palopo

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Arnia Pahri  
NIM : 1702050102  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir Pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

1. Dr. Baderiah, M.Ag.  
Penguji I

(  
03/08/2023)  
tanggal :

2. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.  
Penguji II

(  
03/08/2023)  
tanggal :

3. Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag.  
Pembimbing I/Penguji

(  
03/08/2023)  
tanggal :

4. Rosdiana, S.T., M.Kom.  
Pembimbing II/Penguji

(  
9/8/2023)  
tanggal :

Lampiran Buku Panduan



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kita curahkan kepada ALLAH Swt. Berkat rahmat taufik serta hidayahnya kita masih diberikan nikmat sehat, iman, dan ketaqwaan dalam beribadah kepada-Nya. Berkat pertolongan-Nya peneliti bisa menyelesaikan buku panduan ini. Tak lupa pula kita sanjungkan selawat serta salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw, para sahabat, serta keluarga yang senantiasa beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. Dalam mencari ridanya.

Buku panduan ini berisi tentang petunjuk penggunaan serta cara pembuatan media permainan edukatif jenga tema 5 Pahlawanku. Buku panduan ini ditujukan untuk siswa tujuannya tidak lain untuk membantu siswa dalam memahami materi serta menuangkan kreativitas yang dimilikinya.

Oleh karena itu, kami sebagai penulis menyadari bahwa buku panduan ini masih jauh dari kesempurnaan terdapat kekurangan baik dari segi desain, materi, dan penyusun sehingga kritik dan saran dari pembaca yang membangun kami terima untuk perbaikan buku panduan ini.

Terima kasih.

Palopo, 15 Mei 2022

Penyusun

Buku Panduan Permainan Edukatif Jenga

## DAFTAR ISI

|  |    |
|--|----|
| KATA PENGANTAR.....  | i  |
| DAFTAR ISI.....  | ii |
| A. Pendahuluan.....  | 1  |
| B. Materi Pembelajaran.....                                  | 2  |
| C. Alat dan Bahan.....                                       | 7  |
| D. Cara Pembuatan Permainan Edukatif <i>Jenga</i> .....      | 12 |
| E. Pengenalan Permainan Edukatif <i>Jenga</i> .....          | 17 |
| F. Petunjuk Penggunaan Permainan Edukatif <i>Jenga</i> ..... | 18 |
| G. Peraturan Permainan Edukatif <i>Jenga</i> .....           | 19 |
| H. Cara Bermain Permainan Edukatif <i>Jenga</i> .....        | 20 |
| DAFTAR PUSTAKA.....  | 30 |

## A. Pendahuluan

### Kompetensi Dasar (KD)

#### IPS

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.

### INDIKATOR

3.4.2 Menjelaskan perjuangan tokoh di zaman Hindu, Buddha, dan Islam.

4.4.2 Menceritakan perjuangan tokoh di zaman Hindu, Buddha, dan Islam.

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, membaca teks, dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan perjuangan tokoh di zaman kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam.
2. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai pahlawan di zaman kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam.

## B. MATERI PEMBELAJARAN

*Jenga* adalah sebuah permainan yang terbuat dari bahan kayu yang terdiri dari 14 susun. Masing-masing susunan ada 3 balok yang disusun secara acak. Langkah permainannya yaitu dilakukan dengan cara menarik satu balok pada salah satu susunan lalu menempatkan balok tersebut kembali diatas susunan yang paling atas tanpa membuat susunan tersebut runtuh

### I. Kerajaan Hindu

#### a. Kerajaan Kutai



Kerajaan Hindu pertama di Indonesia. Kerajaan Kutai. Kerajaan kutai ini dibangun abad ke-400 M (Masehi). Raja yang terkenal dari kerajaan ini adalah Raja Mulawarman. Beliau adalah seorang yang taat dalam agama Hindu. Sepanjang masa pemerintahan Raja Mulawarman, rakyatnya hidup makmur dan sejahtera.

[https // Google.com](https://Google.com)

#### b. Kerajaan Tarumanegara



kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah kerajaan Tarumanegara. Kerajaan ini terletak di Bogor, Jawa Barat. Purnawarman adalah raja yang terkenal dari Kerajaan Tarumanegara. Beliau sangat taat memeluk agama Hindu. Raja Purnawarman dikenal sebagai raja yang sangat bijaksana.

[https // Google.com](https://Google.com)

Buku Panduan Permainan Edukatif *Jenga*

### c. Kerajaan Majapahit



Raja Hayam Wuruk adalah Raja Majapahit yang paling terkenal. Hayam Wuruk artinya ayam muda, beliau diberi julukan tersebut karena meduduki kerajaan pada umur 16 tahun. Puncak kejayaan Kerajaan Majapahit adalah di masa kepemimpinannya. Majapahit mencapai kejayaannya dan menguasai semua wilayah di Nusantara pada masa itu.

[https // Google.com](https://Google.com)

### d. Singasari



Kerajaan Singasari terletak di Tumapel, Malang, Jawa Timur. Kerajaan Tumapel atau yang kemudian terkenal dengan nama Singasari yang di bangun oleh Ken Arok pada tahun 1222 Masehi.

[https // Google.com](https://Google.com)

### e. Kerajaan Mataram Kuno



Kerajaan Mataram Kuno berada di Yogyakarta. Raja yang populer dari kerajaan ini adalah Raja Sanjaya. Kerajaan Mataram kuno juga secara umum dianggap sebagai kerajaan Mataram Hindu, sehingga kerajaan ini menjadi pusat studi agama Hindu. Raja Sanjaya dikenal bijaksana dan adil serta patuh dalam beragama Hindu.

[https // Google.com](https://Google.com)

## 2. Kerajaan Buddha

### a. Kerajaan Sriwijaya



Raja Balaputrawa adalah seorang raja yang terkenal di Kerajaan Sriwijaya. Beliau berhasil mendorong Kerajaan Sriwijaya ke puncak masa kejayaannya. Kerajaan Sriwijaya juga dikenal sebagai pusat pendidikan dan penyebaran agama Buddha.

[https // Google.com](https://Google.com)

### b. Kerajaan Kalingga



Kerajaan kalingga adalah kerajaan bercorak Buddha yang terletak di Jepara Jawa Tengah. Puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Ratu Sima. Beliau dikenal sebagai Ratu yang tegas dan bijaksana serta sangat patuh terhadap hukum yang berlaku di kerajaan.

[https // Google.com](https://Google.com)

## 3. Kerajaan Islam

### a. Samudera Pasai



Kerajaan Islam yang pertamakali muncul di Indonesia adalah Kerajaan Samudera Pasai. yang terletak di Aceh. Kerajaan ini berdiri pada sekitar tahun 1267. Kerajaan ini dibangun oleh raja Silu yang bergelar Sultan Malik Al-Saleh. Pada masa kepemimpinannya beliau berhasil membawa Kerajaan Samudera Pasai mencapai puncak kejayaannya. Kerajaan Samudera Pasai ini berkembang pesat sehingga merupakan pusat perkembangan agama islam.

[https // Google.com](https://Google.com)

#### b. Kerajaan Aceh



Kerajaan Aceh terletak di sepanjang Selat Malaka yang berpusat di Kutaraja, Banda Aceh. Raja terkenal dari kerajaan aceh adalah Sultan Iskandar Muda. Beliau memimpin kerajaan ini dari tahun 1607 sampai 1636. Di bawah kepemimpinannya berhasil membawa kerajaan aceh ini mencapai puncak kejayaannya.

[https // Google.com](https://Google.com)

#### c. Kerajaan Demak



Kerajaan Islam pertama di Jawa adalah Kerajaan Demak. Kerajaan Demak terletak di Demak, Jawa Tengah. Kerajaan Demak dibangun oleh Raden Fatah. Beliau berhasil membawa puncak kejayaan pada masa kepemimpinannya. Di bawah pimpinan Raden Fatah kerajaan Demak ini berkembang menjadi pusat perkembangan dan penyebaran agama Islam di Jawa.

[https // Google.com](https://Google.com)

#### d. Kerajaan Mataram Islam



Raja yang populer di kerajaan Mataram Islam adalah Sultan Agung Hanyokrokusumo. Di masa pemerintahannya beliau berhasil membawa Kerajaan Mataram Islam mencapai puncak kejayaannya. Beliau menentang kekerasan yang merajalela dilakukan para tentera Belanda terhadap rakyatnya. Sultan Agung pernah menyerang Belanda namun kalah karena kurangnya senjata yang dimiliki oleh pasukannya.

[https // Google.com](https://Google.com)

#### e. Kerajaan Banten



[https // Google.com](https://Google.com)

Sultan Ageng Tirtayasa di waktu kecil ia bernama Abdul Fatah. Beliau berhasil membawa kerajaan banten mencapai kejayaannya. Pada masa pemerintahannya, beliau tidak menyukai adanya kekerasan yang dilakukan oleh Belanda. Sulttan ageng akhirnya memerintah rakyatnya untuk menyerang Belanda, sehingga terjadilah pertempuran diantara rakyat Banten dan Belanda.

#### f. Kerajaan Gowa Tallo Makassar



[https // Google.com](https://Google.com)

Sultan Hasanuddin adalah raja dari Kerajaan Gowa Tallo yang berada di Makassar, Sulawesi Selatan. nama kecil Sultan Hasanuddin adalah Muhammad Bakir. Ia dijuluki dengan sebutan "*ayam jantan dari Timur*" karena beliau berani menentang penjajahan Belanda. Meskipun seorang raja, beliau berani mengorbankan seluruh hidup, kesenangan, serta kemewahannya untuk membela kehormatan bangsa dan negaranya.

**C. Alat dan Bahan**

**I. Alat untuk Media *Jenga* Balok**

**a. Gergaji**



**b. Mesin potong kayu**



**c. Meteran kayu**



**d. Penggaris**



**e. Amplas**



**f. Pensil**



**g. Kuas**



**h. Mesin serut**



## 2. Bahan untuk Media Jenga

### a. Kayu



### b. Cat



### c. Vernis



Buku Panduan Permainan Edukatif Jenga

### 3. Alat dan Bahan untuk Pembuatan Kartu Materi dan Pertanyaan

#### a. Aplikasi Canva



Canva: Desain, Foto, dan Video  
Canva • Seni & Desain  
Terinstal

#### b. Aplikasi Photo Lab



Photo Lab Picture Editor & Art  
Linerock Investments LTD • Fotografi  
Terinstal

#### c. Gunting



**d. Mistar/Penggaris**



**e. Cutter**



## **D. Cara Pembuatan Permainan Edukatif *Jenga***

### **1. Cara Pembuatan Balok *Jenga***

- a. Siapkan kayu yang akan digunakan.



- b. Potonglah kayu tersebut menggunakan gergaji.



- c. Setelah dipotong, kayu tersebut akan dihaluskan menggunakan mesin serut supaya lebih memudahkan.



**h. Setelah itu, maka jadilah balok-balok kecil yang siap diampas.**



**i. Ampaslah balok-balok kecil tersebut hingga halus.**



**j. Lap dan bersihkan sisa ampas balok kecil hingga bersih.**



k. Langkah selanjutnya adalah cat balok kecil tersebut menggunakan kuas dengan tiga warna yang telah disediakan.



l. Biarkan balok tersebut hingga mengering.



d. Kayu yang sudah dihaluskan akan dipotong membentuk balok, kayu tersebut dipotong menggunakan mesin potong kayu.



e. Kemudian ukurlah balok kayu tersebut menggunakan meteran kayu yang telah disediakan.



f. Gunakan pensil untuk menandai ukuran balok tersebut.



g. Lalu potonglah balok kayu tersebut menggunakan gergaji sesuai dengan pola yang ada hingga membentuk balok-balok kecil.



m. Setelah kering, maka jadilah balok *Jenga* yang sudah siap.



n. Tambahkan nomor pada sisi balok sehingga lebih mempermudah mengetahui apabila ada balok yang hilang.



- o. Tambahkan juga nama 'jenga' pada balok sehingga mempermudah siswa untuk mengingat nama permainannya.



- p. Maka jadilah balok jenga yang sudah siap untuk digunakan.



### **E. Pengenalan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Keterampilan Berpikir Tema Pahlawanku**

Permainan edukatif *jenga* ini diperuntukkan untuk siswa SD Kelas IV. Utamanya pada materi Palawanku yang diajarkan disekolah agar siswa mengenal pahlawan-pahlawan yang ada. Hal ini dikarenakan kebanyakan siswa di zaman sekarang tidak mengenal para pahlawan yang ada di Indonesia terutama dalam sistem kerajaan.

Materi yang dipaparkan adalah pahlawan kerajaan-kerajaan di Indonesia, sehingga siswa mampu berpikir dan mengetahui bahwa ternyata di Indonesia pernah ada yang namanya zaman kerajaan. Pahlawan yang diambil yaitu dari kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Selain itu, terdapat 2 kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu materi. Kartu materi berisi gambar pahlawan dengan jelas disertai dengan penjelasan materi. Gambar tersebut disajikan agar siswa dapat memahami dan mengenal pahlawan. Kartu pertanyaan berisi tentang pertanyaan seputar pahlawan yang telah dipaparkan pada kartu materi. Terdapat juga balok *jenga* yang dapat menambah kreatifitas berpikir siswa untuk menyusun dan memainkannya. Melalui cara tersebut siswa dapat mengetahui dan mengenal tokoh pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam.

Balok *jenga*, kartu materi, dan kartu pertanyaan didesain semenarik mungkin. Warna-warna yang cerah digunakan, sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa untuk mempelajari materi tentang Pahlawanku. Hal ini dilakukan agar

kegiatan belajar dapat berlangsung dengan baik dan siswa juga dapat aktif mengikuti proses pembelajaran.

#### **F. Petunjuk Penggunaan Permainan Edukatif *Jenga* Berbasis Berpikir Tema Pahlawanku**

Sebelum memasuki pembelajaran ini siswa perlu memahami Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan memahami hal tersebut pembelajaran akan lebih terarah. Siswa akan secara mandiri mempelajari tanpa harus dijelaskan terlebih dahulu oleh gurunya namun guru harus tetap mendampingi agar tidak terjadi permasalahan-permasalahan antar siswa didalam kelas. Ditambahkan dengan menggunakan permainan *jenga* serta kartu materi dan kartu pertanyaan yang memuat materi tentang pahlawanku.

Pada saat menggunakan permainan edukatif *jenga* ditambah dengan kartu materi dan kartu pertanyaan, siswa tidak hanya bisa memahami dan membaca materi tetapi juga tokoh-tokoh pahlawan bisa dilihat dengan jelas pada tampilan kartu. Permainan edukatif *jenga* ini disuguhkan kepada siswa sehingga siswa aktif, kreatif, serta inovatif dalam pembelajaran dan dapat mengoptimalkan pembelajaran yang ada sebelumnya.

### **6. Peraturan Permainan Edukatif *Jenga***

1. Hanya dibolehkan menggunakan satu tangan ketika mengambil balok pada susunan.
2. Pemain hanya memiliki dua kali kesempatan untuk bermain, apabila dadu yang dilempar tidak menunjukkan angka 6 bisa diulang untuk yang kedua kalinya.
3. Apabila pemain merobohkan susunan balok, nilai akan dikurangi sebanyak 10 poin dan poin tersebut diberikan kepada lawan main.
4. Pemain yang tidak bisa menjawab pertanyaan akan dikurangi sebanyak 5 poin dan poin tersebut diberikan kepada lawan main.
5. Pemain yang berhasil melakukan tugas serta berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar akan diberi skor yaitu 15 poin.
6. Permainan berakhir apabila semua pertanyaan telah selesai dijawab atau pergantian mata pelajaran.

#### H. Cara Bermain Permainan Edukatif *Jenga*

1. Permainan ini bisa dimainkan 2-6 siswa secara berkelompok.
2. Siapkan seluruh komponen yang akan digunakan untuk bermain.
3. Susunlah balok *jenga* tersebut.
4. Setiap susunan balok *jenga* terdiri dari 3 buah yang disusun dengan warna berbeda secara acak.
5. Kelompokkan kartu materi sesuai dengan jenisnya, kartu yang berwarna hijau untuk pahlawan kerajaan Islam, kartu yang berwarna merah untuk pahlawan kerajaan Hindu, dan kartu yang berwarna coklat untuk pahlawan kerajaan Buddha.
6. Setiap ketua kelompok mengambil satu jenis kartu materi dan membagikan kepada anggota kelompoknya untuk dibaca dan dipahami terlebih dahulu.
7. Waktu yang diberikan hanya 15 menit untuk 3 jenis kartu materi jadi setiap komponen materi 5 menit waktu yang diberikan lalu berganti ke materi berikutnya.
8. Suit dengan teman-temanmu untuk menentukan kelompok siapa yang akan terlebih dahulu bermain.
9. Lempar dadu terlebih dahulu, apabila dadu menunjuk angka 6 barulah permainan dapat dimulai dan jika tidak menunjuk angka 6 maka masih ada kesempatan satu kali.
10. Mulai permainan dengan mengambil sebuah balok dari susunan, kemudian lawan main akan mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna balok yang diambil oleh pemain tersebut.

## BIOGRAFI PENULIS



Arnia Pahri, lahir di Desa Ulusalu, Kecamatan Latimojong, Kabupaten Luwu pada tanggal 16 Juli 1999. Penulis adalah anak ke-empat dari enam bersaudara. Dari pasangan Ayahanda Drs. Pahri dan Ibunda Mariani. Penulis menempuh pendidikan pertama di SDN 230 Ulusalu pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 01 Ulusalu dan lulus tahun 2014. Setelah lulus kemudian penulis kembali melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 02 Belopa (tahun 2017). Hingga pada akhirnya penulis kembali melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yaitu di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

TEMA 5

# PAHLAWANKU

Buku panduan adalah buku petunjuk yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran tema 5 Pahlawanku



## RIWAYAT HIDUP



Arnia Pahri adalah penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 16 Juli 1999 di Ulusalu, Kecamatan Latimojong, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak ke empat dari enam bersaudara dari pasangan Ibu Mariani dan Bapak Drs. Pahri. Penulis pertamakali menempuh

pendidikannya di Sekolah Dasar Negeri 230 Ulusalu dan tamat pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan berikutnya di SMP Negeri 01 Ulusalu hingga tamat pada 2014. Setelah lulus penulis kembali melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 02 Belopa dan lulus pada tahun 2017. Hingga akhirnya pada tahun 2017 penulis kembali mendaftarkan diri di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir Pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Stu (SI) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).