

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN JENGA PADA MATERI GOTONG ROYONG DI LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK SISWA KELAS V MIN 5 TULUNGAGUNG

Ratu Nirwana Aurea

UIN Sayyid Ali Rahmattullah Tulungagung

E-mail: araratu814@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong di MIN 5 Tulungagung masih menghadapi berbagai kendala, terutama karena penggunaan metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah dan buku teks. Peserta didik menjadi kurang aktif, bosan, dan sulit untuk memahami dan menerapkan prinsip gotong royong dalam kehidupan sehari-hari karena kondisi ini. Selain itu, sikap kolaboratif dan interaksi sosial peserta didik berkurang karena kemajuan teknologi. Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan yang menarik, interaktif, dan mendorong kerja sama siswa. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) menjelaskan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi gotong royong; (2) menguji tingkat kelayakan media yang dikembangkan; dan (3) mengetahui respon siswa terhadap media. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk tersebut adalah media pembelajaran berbasis permainan Jenga yang digunakan bersama dengan kartu aktivitas dan hukuman untuk memungkinkan siswa berpartisipasi secara interaktif dan bekerja sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media ini memperoleh validasi dari ahli media sebesar 89,4%, ahli materi sebesar 93,8%, dan ahli pembelajaran sebesar 91,1% dengan kategori sangat layak. Respon siswa menunjukkan hasil positif, dengan 82,5% pada uji coba kelompok kecil dengan kategori menarik dan 90,5% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat menarik. Jadi, media permainan Jenga valid, sangat layak, dan efektivitas digunakan untuk mengajar materi gotong royong di kelas V MIN 5 Tulungagung.

Kata kunci: Media pembelajaran, jenga, pendidikan Pancasila, gotong royong

PENDAHULUAN

Gotong royong merupakan nilai luhur bangsa Indonesia yang terwujud melalui kerja sama sukarela antarindividu maupun kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Rojimah, dkk., 2022). Nilai gotong royong memungkinkan pekerjaan yang berat diselesaikan lebih cepat dan lebih efisien, dan hasilnya dinikmati bersama, nilai ini menjadi salah satu ciri khas budaya Indonesia yang berperan penting dalam membangun solidaritas sosial. Namun, kemajuan teknologi digital telah mengubah cara orang berinteraksi satu sama lain, terutama anak-anak, yang lebih suka berinteraksi secara virtual melalui gawai dan media online daripada berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitar mereka. Sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah memiliki tanggung jawab strategis untuk menghidupkan kembali



budaya gotong royong melalui pembelajaran kontekstual dan berkelanjutan. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat dalam kegiatan bersama seperti kerja bakti, kebersihan lingkungan, dan tolong menolong antar teman di sekolah.

Urgensi ini semakin jelas karena pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah lebih banyak berfokus pada aspek kognitif. Akibatnya, proses internalisasi nilai terhambat dan siswa hanya memahami konsep kewarganegaraan sebatas pengetahuan tanpa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Erfiana & Ariyanto, 2020). Namun, pendidikan Pancasila memiliki potensi strategis untuk membentuk karakter siswa melalui penerapan nilai-nilai luhur Pancasila, seperti toleransi, kerja sama, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. (Elisabeth Antonetha Nawa dkk., 2025). Di lapangan, nilai gotong royong diajarkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah lebih banyak melalui nasihat atau penjelasan verbal dan metode ekspositori daripada tindakan nyata bersama teman sebaya. Akibatnya, pemahaman siswa cenderung bersifat kognitif tanpa perilaku konkret seperti menjaga kebersihan kelas, saling membantu, dan kerja kelompok.

Kondisi ini menunjukkan bahwa ada perlunya inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memahami materi abstrak seperti gotong royong karena memberi mereka kesempatan untuk menyerap informasi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret selain penjelasan verbal. (Syafri dkk., 2024). Salah satu alternatif yang berpotensi digunakan adalah media pembelajaran *low-prep* yang sederhana, mudah digunakan, dan tidak membutuhkan biaya besar dalam pembuatannya, sehingga lebih berpotensi dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di kelas (Khasanah dkk., 2023). Karena aktivitas yang membutuhkan koordinasi motorik, komunikasi, dan kerja sama untuk mempertahankan stabilitas struktur, media permainan Jenga menjadi pilihan yang tepat. Dengan mengubah mekanismenya dengan muatan edukatif, Jenga dapat belajar tanggung jawab kolektif, musyawarah dalam pengambilan keputusan, dan sikap saling menolong saat kelompok menghadapi risiko “kegagalan”. Nilai-nilai ini sesuai dengan semangat gotong royong (Pahri dkk., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga melalui pendekatan *Research and Development*. Ningsih dkk. mengembangkan Jenga bermuatan bioedutainment untuk materi sistem pencernaan manusia di SMP dan memperoleh tingkat validitas sangat tinggi (rata-rata 3,75) serta kepraktisan tinggi (rata-rata 3,5), dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 77 dan ketuntasan klasikal 96% (Ningsih dkk., 2023). Sejalan dengan itu, Margiaty dan Kowiyah mengembangkan Jenga dua dimensi untuk siswa sekolah dasar dan menemukan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dan rata-rata *pretest* 56,8 menjadi 75,6 pada *posttest* setelah penggunaan media tersebut (Margiaty & Kowiyah, 2024). Pada jenjang menengah atas, Frida dan Hartoyo mengembangkan Jenga untuk melatih keterampilan berbicara Bahasa Inggris dan memperoleh hasil validasi ahli yang sangat tinggi (92,1% dan 90%), sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran *speaking* (Devi Frida & Hartoyo, 2021). Sementara itu, Nisa dan Bustami mengintegrasikan Jenga ke dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS dan mencatat kenaikan motivasi belajar siswa dari kategori cukup (60,8%) menjadi sangat baik (89,7%), diiringi peningkatan nilai rata-rata dari 63,8 menjadi 79,1 (Nisa & Bustami, 2024). Temuan-temuan tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa media Jenga yang dikembangkan melalui

pendekatan R&D terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi peserta didik pada berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan Jenga berdasarkan materi gotong royong lokal masih sangat sedikit. Fokus penelitian di atas lebih pada peningkatan hasil belajar kognitif atau motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seperti IPA, Bahasa Inggris, dan IPS. Sebaliknya, pembiasaan dan internalisasi nilai gotong royong melalui media permainan belum banyak dipelajari. Selain itu, penelitian tentang pengembangan media Jenga yang diterapkan secara kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah, terutama di kelas V, sangat jarang. Penelitian yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Jenga yang dirancang secara sistematis untuk materi gotong royong di lingkungan sekitar siswa didasarkan pada celah ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian materi gotong royong ke dalam permainan Jenga melalui kartu soal bertingkat kesulitan (mudah, sedang, sulit) yang disertai kartu punishment ringan, yang dirancang khusus untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila konteks mata pelajaran, jenjang, dan materi yang belum banyak disentuh oleh penelitian-penelitian Jenga sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan proses pembuatan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi gotong royong di lingkungan sekitar, (2) menguji kelayakan media pembelajaran tersebut, dan (3) mengukur respon siswa kelas V MIN 5 Tulungagung terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi gotong royong di lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya, dengan pengembangan produk yang dilandasi hasil analisis kebutuhan sebagai arah pengembangan (Fayrus & Slamet, 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, dipilih karena tahapannya sistematis dan sesuai untuk menyusun bahan ajar melalui proses instruksional yang efektif, efisien, dan interaktif (Bulhayat dkk., 2021). Prosedur penelitian mengikuti lima tahap ADDIE. Tahap pertama analisis, dilakukan dengan mengkaji kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas V, menganalisis karakteristik peserta didik, serta menyelaraskan materi gotong royong di lingkungan sekitar dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap kedua desain, mencakup penyusunan capaian pembelajaran, alur, dan aktivitas belajar, rancangan konseptual perangkat ajar (balok Jenga, kartu aktivitas, kartu *punishment*), serta mengikuti perancangan instruksional yang sistematis (Syahid dkk., 2024). Tahap ketiga pengembangan, membuat rancangan tersebut menjadi produk fisik dengan menyusun konten, desain visual, kartu aktivitas, kartu punishment, dan aturan permainan. Semua ini kemudian divalidasi oleh ahli media, materi dan pembelajaran sebagai dasar revisi produk. Dalam tahap keempat implementasi, produk diuji secara langsung dalam pembelajaran di kelas untuk mengukur efektivitas, kemenarikan, dan respon siswa terhadap media. Tahap kelima evaluasi, menilai kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon siswa. Tahap merupakan dasar perbaikan terakhir agar media dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran gotong royong.

Pada tahap pengembangan penelitian ini, fokus pengembangan difokuskan pada pembuatan bagian fisik permainan Jenga edukatif. Tahap pengembangan ini mencakup pembuatan kartu soal bertingkat kesulitan (mudah, sedang, sulit) yang dipadukan dengan kartu hukuman ringan yang menunjukkan karakteristik pengembangan yang belum banyak dilaporkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis model ADDIE, khususnya pada media pembelajaran cetak maupun digital (Bulhayat dkk., 2021).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 5 Tulungagung. Penentuan jumlah subjek uji coba merujuk pada klasifikasi Arikunto sebagaimana dikutip oleh Ulwawiyah, yang menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil dapat melibatkan 4–14 responden, sedangkan uji coba kelompok besar dapat melibatkan 15–50 responden (Idfi Ulwawiyah, 2018). Untuk menyesuaikan klasifikasi dengan kondisi populasi kelas V yang tersedia, sampel penelitian diambil melalui teknik sampling total pada dua tahap. 12 siswa dalam uji coba kelompok kecil dan 24 siswa dalam uji coba kelompok besar, yang merupakan satu kelas penuh. Tujuan dari uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui reaksi awal siswa terhadap produk, sedangkan uji coba kelompok besar adalah untuk mengevaluasi reaksi siswa secara keseluruhan.

Data dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V; wawancara dengan guru digunakan untuk menggali kebutuhan media pembelajaran, angket disebarkan kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan dan respon terhadap media; sedangkan validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk media. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) angket validasi ahli media; (2) angket validasi materi; (3) angket validasi pembelajaran; dan (4) angket respon siswa. Keempat instrumen tersebut disusun dan dimodifikasi secara khusus dari kisi-kisi validasi ahli media pembelajaran pada umumnya agar relevan dengan karakteristik permainan Jenga sebagai media fisik.

Kuantitatif dan kualitatif adalah dua metode yang digunakan untuk melakukan analisis data. Metode kualitatif melibatkan pengaturan kumpulan data, yang kemudian disusun ke dalam pola, kategori, dan uraian dasar (Nurdewi, 2022), yang pada penelitian ini diterapkan melalui teknik deskriptif analitis dengan menyajikan, menguraikan, dan menafsirkan data secara sistematis sehingga menghasilkan informasi yang bermakna (Muid dkk., 2026). Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kualitatif berupa pendapat ataupun masukan dari ahli media, materi, pembelajaran, dan respon siswa.

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil angket validasi ahli dan angket respon siswa, menggunakan skala Likert sebagai pedoman pemberian skor (5= sangat baik, 4= baik, 3= cukup, 2= kurang, 1= sangat kurang) (Sugiyono, 2013). Nilai kelayakan dihitung dengan rumus persentase berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi/ideal}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam kategori kelayakan berikut untuk instrumen validasi ahli (Sugiyono, 2013):

Tabel 1 Kategori Kelayakan

Persentase	Kategori
84% - 100%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi
68% - 83%	Layak, dapat digunakan tanpa revisi
52% - 67%	Cukup layak, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
36% - 51%	Kurang layak, perlu revisi besar
20% - 35%	Tidak layak, tidak dapat digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Permainan Jenga pada Materi Gotong Royong

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi gotong royong di lingkungan sekitar dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna, sehingga mampu memfasilitasi proses pengembangan media pembelajaran secara efektif sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, model ini dinilai mudah dipahami dan praktis diterapkan dalam penelitian pengembangan, sehingga banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Muna & Wardhana, 2021).

Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu Pendidikan Pancasila kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi buku paket dan metode ceramah, dengan media yang tersedia di sekolah masih terbatas pada gambar dan tayangan video, sehingga siswa cenderung mudah bosan dan kurang aktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan berperan sebagai landasan utama dalam pengembangan media pembelajaran, karena menentukan kesesuaian bentuk media, materi, dan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa serta kebutuhan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan pendapat bahwa analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan guru sebagai dasar pengembangan media yang efektif (Feri & Zulherman, 2021). Hasil wawancara dengan siswa turut memperkuat temuan tersebut: siswa menyatakan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan terasa lebih menyenangkan dan membantu mereka memahami serta mengingat materi dibandingkan pembelajaran tanpa media. Kecenderungan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif lebih sesuai digunakan pada jenjang tersebut (Babullah, 2022).

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media permainan Jenga yang terdiri atas balok susun bernomor, kartu aktivitas bertingkat kesulitan, kartu *punishment*, dadu permainan, petunjuk penggunaan, dan desain kemasan produk. Rancangan ini mengadaptasi mekanisme permainan kartu UNO pada penggunaan kartu aktivitas dan kartu hukuman, serta mengadaptasi konsep UNO Stako pada penggunaan balok susun sebagai media utama yang menuntut keterampilan, konsentrasi, dan kerja sama antarpemain. Modifikasi yang dilakukan dalam penelitian

ini selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu UNO dapat meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas pembelajaran prinsip tersebut diadopsi dalam pengembangan media permainan Jenga dengan mengintegrasikan kartu aktivitas dan kartu punishment untuk mendorong partisipasi, interaksi, dan kolaborasi antarpeserta didik selama proses pembelajaran (Simatupang dkk., 2025). Serta temuan bahwa permainan UNO Stacko dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan interaksi sosial dan kemampuan komunikasi peserta didik melalui aktivitas bermain kelompok (Fithriyah dkk., 2023). Karakteristik yang selaras dengan tujuan pembelajaran gotong royong yang menekankan kerja sama, komunikasi, dan partisipasi aktif kelompok.

Pada tahap pengembangan, produk awal yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebelum diujicobakan kepada siswa; proses validasi dalam penelitian pengembangan berperan penting untuk memastikan produk telah sesuai kebutuhan peserta didik dan layak digunakan dalam pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Pada tahap implementasi, media diujicobakan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (12 siswa) dan uji coba kelompok besar (24 siswa), dengan hasil respon siswa yang meningkat dari kategori menarik menjadi sangat menarik. Peningkatan keterlibatan siswa selama implementasi ini sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Afidah & Subekti, 2024). Pada tahap evaluasi, umpan balik dari validator — berupa penyempurnaan petunjuk permainan dan penambahan angka pada dadu — ditindaklanjuti melalui revisi produk, sejalan dengan fungsi tahap evaluasi dalam model ADDIE untuk mengidentifikasi kekurangan produk sebagai dasar perbaikan agar media lebih efektif digunakan (Muna & Wardhana, 2021).

Secara keseluruhan, proses pengembangan media permainan Jenga pada materi Gotong Royong berhasil menghasilkan produk yang telah melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan konseptual berbasis adaptasi mekanisme UNO dan UNO Stacko, validasi ahli, uji coba lapangan, dan revisi berkelanjutan, sehingga media dinyatakan siap digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Kelayakan Media Permainan Jenga

Tingkat kelayakan media permainan Jenga ditentukan melalui proses validasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil rekapitulasi validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Ahli

Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Media	76	85	89,4%	Sangat layak, tidak revisi
Ahli Materi	61	65	93,8%	Sangat layak, tidak revisi
Ahli Pembelajaran	82	90	91,1%	Sangat layak, tidak revisi

Ketiga validator memberikan penilaian pada kategori sangat layak, dengan persentase kelayakan berkisar antara 89,4% hingga 93,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan Jenga telah memenuhi standar kelayakan dari aspek tampilan dan kemudahan penggunaan (ahli media), kesesuaian isi materi dan bahasa (ahli materi), serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa (ahli pembelajaran). Proses validasi ini sejalan dengan pandangan bahwa validasi ahli berfungsi memastikan media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, tampilan, dan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Tingginya persentase pada aspek materi turut menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran sebaiknya didasarkan pada kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks ketersediaan sumber daya (Alvian dkk., 2025).

Meski memperoleh kategori sangat layak, proses validasi tetap menghasilkan masukan perbaikan, yaitu penyempurnaan petunjuk permainan agar lebih sistematis dan penambahan angka 7, 8, 9, dan 0 pada dadu permainan. Masukan tersebut ditindaklanjuti melalui revisi sebelum tahap implementasi, sehingga validasi tidak hanya berfungsi menentukan kelayakan tetapi juga meningkatkan kualitas produk. Temuan ini konsisten dengan penelitian pengembangan media permainan edukatif Jenga Pintar (JETAR), yang juga menunjukkan bahwa proses validasi ahli berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas produk hingga media dinyatakan sangat layak digunakan (Khasanah dkk., 2023). Dengan demikian, tingginya tingkat kelayakan yang diperoleh media permainan Jenga pada penelitian ini memperkuat bukti bahwa media berbasis permainan Jenga secara konsisten dapat mencapai kategori kelayakan tinggi ketika dikembangkan melalui prosedur R&D yang sistematis.

3. Respon Siswa terhadap Media Permainan Jenga

Respon siswa terhadap media permainan Jenga diukur melalui angket yang disebarkan pada dua tahap uji coba, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi Respon Siswa

Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor	Persentase	Kategori
Kelompok kecil	12 siswa	483	82,5%	Menarik
Kelompok besar	24 siswa	978	90,5%	Sangat Menarik

Hasil tersebut menunjukkan peningkatan persentase respon siswa sebesar 8%, dari kategori menarik pada uji coba kelompok kecil menjadi sangat menarik pada uji coba kelompok besar. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penyempurnaan produk berdasarkan masukan pada uji coba awal berhasil meningkatkan penerimaan siswa terhadap media. Selama proses implementasi, siswa terlihat antusias mengikuti permainan, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, dan berpartisipasi menyelesaikan tugas pada kartu aktivitas — kondisi yang sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran mampu memperkaya pengetahuan siswa secara langsung, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan motivasi dan konsentrasi belajar (Nurfadhillah dkk., 2021).

Tingginya respon siswa pada penelitian ini sejalan dengan temuan pada pengembangan media Jenga Pintar (JETAR), yang melaporkan rata-rata skor respon siswa sebesar 88,83% dengan kategori sangat baik serta peningkatan minat belajar dari kategori sedang menjadi tinggi setelah penggunaan media (Khasanah dkk., 2023). Kesesuaian ini memperkuat bukti bahwa media permainan berbasis Jenga secara konsisten memperoleh penerimaan positif dari siswa Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan penelitian penerapan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kolaborasi siswa melalui aktivitas yang melibatkan interaksi langsung antaranggota kelompok (Arif dkk., 2025), serta penelitian mengenai game based learning yang menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Rona Islam dkk., 2024).

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media permainan Jenga tergolong sangat baik pada kedua tahap uji coba, dengan kecenderungan peningkatan penerimaan seiring dilakukannya revisi produk. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis permainan Jenga layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong di lingkungan sekitar bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi gotong royong di lingkungan sekitar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media (89,4%), ahli materi (93,8%), dan ahli pembelajaran (91,1%). Selain itu, hasil uji coba menunjukkan respon yang sangat positif dari siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase respon dari 82,5% pada uji coba kelompok kecil menjadi 90,5% pada uji coba kelompok besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Jenga dapat digunakan alternatif untuk media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong. Media ini juga memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

REFERENSI

- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944-1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Alvian, R., Febrianto, S., & Faishol, R. (2025). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Berdasarkan Analisis Karakteristik Peserta Didik dan Tujuan Pembelajaran. *AZ-ZAHRA Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(6), 282–293. <https://albaayaninstitute.org/index.php/azzaida/article/view/398>
- Arif, K., Khosiah, N., & Fadilah, Y. (2025). Implementasi Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah. *Best Journal (Biology Education, Science & Technology)*, 8(2), 828–834.

<https://doi.org/10.30743/best.v8i2.12777>

- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *EPISTEMIC: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01(02), 143. <https://journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic>
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Model ADDIE di MTsN 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40-60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612>
- Devi Frida, K., & Hartoyo, I. (2021). *Developing Media By Using Jenga For Teaching Speaking To 10th Grade At SMA Gajah Mada Medan*. <https://doi.org/10.224114/reg.v10i3.29967>
- Elisabeth Antonetha Nawa, N., Musa, H., & Kota, M. K. (2025). Peran PPKn dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi dan Gotong Royong pada Siswa Sekolah Dasar. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(2), 129-140. <https://doi.org/https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i2.263>
- Erfiana, N. A. N. E., & Ariyanto, A. (2020). Restrukturisasi Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Langkah Menghadapi Era Disrupsi. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE)*, 5(1), 79–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/ajbe.v5i1.3319>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Feri, A., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418–426. <https://doi.org/https://d.doi.org/10.23887/jipp.v5i3.3317>
- Fithriyah, D. N., Yulia, N. M., Sutrisno, Amreta, M. Y., & Utami, S. A. (2023). Penanaman Nilai-nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan UNO Stacko. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 421–429. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1293>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ Pancasakti Science Educational Journal*, 6(April), 22-29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Idfi Ulwawiyah, L. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Dan Implementasi Online Assesment Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D Untuk Kelas XI Di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27544>
- Khasanah, S. N., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(02), 213-230.
- Margiaty, A., & Kowiyah. (2024). Development of Two-Dimensional Figure Jenga Media to Improve Student s' Learning Outcome in Elementary School. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 10(1), 89–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v10i1.23940>
- Muid, A., Muhammad Ali Hasby, A. N., Shofiyannah, D., & Nur Hidayatullah, M. P. (2026). Menganalisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Islam*, 15, 51-55.

- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 173-183. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Ningsih, R. D., Jamilah, J., Zulkarnaim, Z., & Rijal, M. (2023). Bioedutainment-Based Jenga Board Game: A Learning Media Development for Human Digestive System Material. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 14(1), 53–65. <https://doi.org/10.24042/biosfer.v14i1.16232>
- Nisa, A. A., & Bustami, A. L. (2024). Penggunaan Media Jenga Dalam Model TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajardi SMPN 4 Kota Malang Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.18>
- Nurdewi. (2022). Implementasi Personal Branding Smart ASN Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297-303. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD NEGERI KOHOD III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 245-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1325>
- Pahri, A., Rosdiana, & A. Riawarda. (2024). Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema “Pahlawanku” untuk Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 114-128. <https://doi.org/10.31538/adrg.v3i2.1313>
- Rojimah, Rohmiyati, S., & Yuniharto, B. S. (2022). Telaah Nilai Gotong Royong pada Fabel Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *E D U K A S I Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 14(01), 69-84. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7164>
- Rona Islam, K., Komalasari, K., Siti Masyitoh, I., Juwita, & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal IDEAS*, 10(3), 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Simatupang, S. Y. S., Husin, R. H., & Harianti, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kartu UNO pada Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 02(2), 233-245. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/64712>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). ALFABETA.
- Syafri, H., Nur, L., Rijal, M., Muharram, W., & Zulfikar, H. A. (2024). Profile of the availability and use of learning media that supports improving numeracy skills in elementary and junior high schools. *Indonesian Journal of Primary Education*, 8(1), 17-24. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/65375>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *BANJARESE: Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268. <https://share.google/pY8apxrqdDuHY0k9J>