

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Jenga pada Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas V MIN 5 Tulungagung” ini ditulis oleh Ratu Nirwana Aurea, NIM. 1860205223216, dengan pembimbing Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Jenga, Pendidikan Pancasila, Gotong Royong, Model ADDIE.

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. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perkembangan teknologi turut memengaruhi berkurangnya interaksi sosial dan sikap kolaboratif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan mendorong kerja sama antarpeserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi gotong royong bagi siswa kelas V MIN 5 Tulungagung, (2) menguji tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis permainan Jenga yang dikembangkan, (3) dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Jenga yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan Jenga yang dipadukan dengan kartu aktivitas dan kartu punishment yang berkaitan dengan materi gotong royong sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan alat bantu pembelajaran berbasis permainan untuk mengajarkan konsep Gotong Royong di lingkungan sekitar. Tahap analisis dilanjutkan dengan tahap perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil akhirnya adalah permainan Jenga, yang terdiri dari balok-balok susun, kartu aktivitas, kartu hukuman, dadu, instruksi penggunaan, dan kemasan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas lima di MIN 5 Tulungagung; (2) media yang dikembangkan dinilai berdasarkan hasil validasi dari ahli media (89,4%), ahli materi (93,8%), dan ahli pembelajaran (91,1%) menunjukkan bahwa kategori penilaian media layak digunakan.; (3) media pembelajaran tersebut mendapat tanggapan positif dari siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 82,5% menunjukkan bahwa media tersebut “menarik”, serta hasil uji coba kelompok besar sebesar 90,5% menunjukkan media tersebut “sangat menarik”. Dengan demikian, media

pembelajaran berbasis permainan Jenga dinilai valid, sangat sesuai, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Learning Media Based on the Jenga Game on Mutual Cooperation Material in the Surrounding Environment for Class V Students of MIN 5 Tulungagung" was written by Ratu Nirwana Aurea, NIM. 1860205223216, with supervisor Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I.

Keyword: *Learning Media, Jenga, Pancasila Education, Mutual Cooperation, ADDIE Model.*

Learning Pancasila education on mutual cooperation material at MIN 5 Tulungagung still faces various obstacles, especially due to the use of conventional learning methods which are dominated by lectures and textbooks. This condition causes students to be less active, get bored easily, and experience difficulties in understanding and applying the values of mutual cooperation in everyday life. Apart from that, technological developments have also influenced the reduction in social interaction and collaborative attitudes of students. Therefore, learning media are needed that are able to create an interesting, interactive learning atmosphere and encourage cooperation between students.

This research aims to (1) describes the process of developing Jenga-based learning materials on the topic of mutual cooperation for fifth-grade students at MIN 5 Tulungagung, (2) test the level of feasibility of the Jenga game-based learning media developed, (3) and student responses to the use of the developed Jenga game-based learning media.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The product developed is Jenga game-based learning media combined with activity cards and punishment cards related to mutual cooperation material as an interactive and collaborative learning tool.

The research results show that: (1) The ADDIE model was used to develop a game-based learning tool to teach the concept of Gotong Royong in the local community. The analysis phase was followed by the design, development, implementation, and evaluation phases. The final result is the Jenga game, which consists of stackable blocks, activity cards, penalty cards, dice, instructions for use, and packaging tailored to the characteristics of fifth-grade students at MIN 5 Tulungagung; (2) the media developed was assessed based on validation results from media experts (89.4%), material experts (93.8%), and learning experts (91.1%) indicating that the media assessment category was suitable for use; (3) the learning media received a positive response from students, as shown by the results of the small group trial with a percentage of 82.5% indicating that the media was "interesting", as well as the results of the large group trial of 90.5% indicating the media was "very interesting". thus, the Jenga game-based learning media is considered valid, very suitable and effective for use as a learning media

*for Pancasila Education with mutual cooperation material for class V MIN 5
Tulungagung students.*

الملخص

كتبت هذه الرسالة الجامعية بعنوان : " تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة جينغا في موضوع التعاون والتكافل في البيئة المحيطة لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بتولونغ أغونغ"، من إعداد الطالبة راتو نيروانا أوربا، ذات الرقم الجامعي: ١٨٦٠٢٠٥٢٢٣٢١٦، تحت إشراف الدكتور أناس رباب سيبيلانا، الماجستير في التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، لعبة جينغا، التربية على مبادئ بانجاسيلا، التعاون والتكافل، نموذج أدّي.

لا تزال عملية تعليم التربية على مبادئ بانجاسيلا في موضوع التعاون والتكافل بمدرسة تولونغ أغونغ الإسلامية الحكومية الخامسة تواجه عدداً من التحديات، ولا سيما بسبب اعتماد أساليب التدريس التقليدية التي يغلب عليها الشرح المباشر واستخدام الكتب المدرسية. وقد أدت هذه الظروف إلى ضعف مشاركة المتعلمين في العملية التعليمية، وسرعة شعورهم بالملل، فضلاً عن الصعوبات التي يواجهونها في فهم قيم التعاون والتكافل وتطبيقها في حياتهم اليومية. كما أسهم التطور التكنولوجي في تراجع مستوى التفاعل الاجتماعي وتنمية روح التعاون والعمل الجماعي لدى المتعلمين. ومن ثم، تبرز الحاجة إلى وسيلة قادرة على إيجاد بيئة تعليمية جاذبة وتفاعلية، تسهم في تعزيز التعاون والتشارك بين المتعلمين، وتدفعهم إلى المشاركة الفاعلة في عملية التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى: (١) يهدف هذا البحث إلى وصف عملية تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة جينغا في مادة التعاون والتكافل لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بتولونغ آجونج، (٢) تقويم مستوى صلاحية الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة جينغا التي تم تطويرها، (٣) والتعرف إلى استجابات الطلاب تجاه استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة جينغا المطورة.

والتطوير مع نموذج أدّي، الذي يشتمل على خمس مراحل، وهي: مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التطبيق، ومرحلة التقويم. وتمثل المنتج المطور في وسيلة تعليمية قائمة على لعبة جينغا، دُمجت مع بطاقات الأنشطة وبطاقات العقوبات التعليمية المرتبطة بموضوع

التعاون والتكافل، وذلك بوصفها أداة "تعليمية" تفاعلية" وتعاونية" تُسهم في تعزيز مشاركة المتعلمين وتفاعلهم في عملية التعلم.

أظهرت نتائج الدراسة ما يأتي: (١) استخدم نموذج (أدي) في تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الألعاب بهدف تعليم مفهوم التعاون والتكافل في البيئة المحيطة. وقد بدأت العملية بمرحلة التحليل، ثم تلتها مراحل التصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. وأسفرت النتائج النهائية عن إنتاج لعبة جينغا، التي تتكوّن من مكعبات متراصة، وبطاقات الأنشطة، وبطاقات العقوبات، والنرد، وإرشادات الاستخدام، والتغليف المصمّم بما يتناسب مع خصائص طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بتولونج آجونج؛ (٢) أظهرت نتائج تقييم الوسيلة المطوّرة، استناداً إلى تحكيم خبراء الوسائل التعليمية بنسبة (٨٩،٤٪)، وخبراء المحتوى بنسبة (٩٣،٨٪)، وخبراء التعلم بنسبة (٩١،١٪)، أن الوسيلة تقع ضمن فئة «صالحة للاستخدام»؛ (٣) حظيت الوسيلة التعليمية باستجاباتٍ إيجابية من قبل الطلاب، حيث أظهرت نتائج التجربة على المجموعة الصغيرة نسبة (٨٢،٥٪)، مما يدل على أن الوسيلة «جذّابة»، في حين بلغت نسبة نتائج التجربة على المجموعة الكبيرة (٩٠،٥٪)، مما يشير إلى أن الوسيلة «جذّابة جداً». وبناءً على ذلك، تُعدّ الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة جينغا وسيلةً صالحةً وملائمةً بدرجةٍ عالية وفعّالة للاستخدام في تدريس التربية على مبادئ بانجاسيلا في موضوع التعاون والتكافل لطلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بتولونج أغونغ