

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Gotong royong merupakan nilai luhur yang melekat dalam kehidupan sosial masyarakat. Konsep ini diwujudkan melalui kerja sama antarindividu maupun kelompok yang dilakukan secara sukarela untuk mencapai tujuan bersama.² Gotong royong itu salah satu ciri khas dari budaya Indonesia, yang memiliki peran besar untuk membangun solidaritas sosial di masyarakat. Dengan gotong royong, pekerjaan yang berat bisa diselesaikan lebih cepat dan efisien, dan hasilnya bisa dinikmati bersama-sama.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara interaksi sosial dalam masyarakat. Walaupun menawarkan banyak keuntungan, penggunaan teknologi secara berlebihan bisa memicu perilaku egois, mengurangi kepekaan sosial, dan menghambat budaya saling membantu. Oleh sebab itu, diperlukan usaha yang maksimal dalam pendidikan karakter untuk menanamkan nilai gotong royong kepada siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep tersebut secara intelektual, tetapi juga bisa menginternalisasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.³

Perkembangan teknologi digital yang makin cepat ini membuat pola interaksi

² Rojimah, Siti Rohmiyati, and Bonifatius Sigit Yuniarto, "Telaah Nilai Gotong Royong Pada Fabel Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter," *E D U K A S I Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 14, no. 01 (2022): 73, doi:<https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7164>.

³ Ibid.

sosial anak berubah total. Karena akses gawai sama media online, anak-anak sekarang lebih suka interaksi lewat virtual dari pada langsung sama orang sekitarnya. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan bersama seperti kerja bakti, kebersihan lingkungan, maupun saling membantu teman di sekolah. Oleh karena itu, sekolah dasar maupun Madrasah ibtidaiyah memiliki tanggung jawab strategis untuk menghidupkan kembali budaya gotong royong melalui pembelajaran kontekstual dan berkelanjutan.

Sejalan dengan kondisi tersebut pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih sering berorientasi pada pencapaian aspek kognitif siswa, sehingga proses internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran belum berlangsung secara optimal.⁴ Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung memahami konsep-konsep kewarganegaraan hanya sebatas pengetahuan tanpa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung agar nilai-nilai karakter, khususnya gotong royong, tidak hanya dipahami secara teoritis tetapi juga dapat dihayati dan dipraktikkan oleh siswa dalam lingkungan sosialnya.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa, termasuk menanamkan nilai-nilai sosial seperti toleransi, kerja sama, dan gotong royong yang merupakan perwujudan nilai-nilai luhur Pancasila. Pembelajaran

⁴ Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana and Ayok Ariyanto, "Restrukturisasi Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Langkah Menghadapi Era Disrupsi," *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE)* 5, no. 1 (2020): 83–85, doi:<https://doi.org/10.24269/ajbe.v5i1.3319>.

Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga bertujuan mengembangkan aspek afektif dan perilaku siswa melalui proses pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, penyajian pembelajaran yang kontekstual dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sangat diperlukan supaya siswa mengembangkan sikap saling menghargai, saling tolong menolong, serta mengimplementasikan nilai-nilai gotong royong dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat.⁵

Di lingkungan sekitar siswa, baik di rumah maupun sekolah, masih sering dijumpai bahwa nilai gotong royong lebih banyak diajarkan dalam bentuk nasihat atau penjelasan verbal, bukan melalui pengalaman langsung yang melibatkan tindakan nyata bersama teman sebaya. Akibatnya, pemahaman siswa tentang gotong royong cenderung bersifat kognitif, sementara perilaku konkret dalam kegiatan sehari-hari seperti kerja kelompok, menjaga kebersihan kelas, dan membantu teman belum konsisten muncul.

Proses penyampaian materi gotong royong dalam pendidikan Madrasah Ibtidaiyah hingga saat ini masih tergantung pada metode konvensional seperti pengejaran ekspositori dan tugas tertulis, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman serta menerapkan gotong royong belum optimal. Pendekatan instruksional yang bersifat transmisif ini menyebabkan siswa hanya menyerap materi gotong royong pada tingkat konsep kognitif

⁵ Netty Elisabeth Antonetha Nawa, Habibi Musa, and Martha Khristina Kota, "Peran PPKn Dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Dan Gotong Royong Pada Siswa Sekolah Dasar," *Intelektual: Jurnal ilmiah multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi* 1, no. 2 (2025): 129, doi:<https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i2.263>.

saja, tanpa pengalaman nyata yang mendukung penghayatan nilai secara mendalam melalui perilaku sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran kolaboratif yang melibatkan siswa secara aktif, agar mereka berubah dari penerima pasif menjadi pelaku langsung dalam mengeksplorasi, merasakan, dan mengaplikasikan gotong royong dalam kehidupan sosial mereka.

Berdasarkan observasi pembelajaran yang terjadi masih dikuasai oleh guru dengan menggunakan metode ceramah, sehingga interaksi antara guru dengan menggunakan metode ceramah, sehingga interaksi antara guru dan siswa cenderung terjadi secara monoton. Sebagai akibatnya, semangat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum mencapai optimal, dan pemahaman mengenai nilai-nilai gotong royong lebih banyak terbentuk dari segi pengetahuan tanpa adanya pengalaman belajar yang bisa mendukung siswa untuk merasakan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sesuatu inovasi pendidikan yang sanggup menghasilkan suasana belajar yang menarik, interaktif, serta berpusat pada siswa. Salah satu alternatif yang digunakan merupakan media pendidikan berbasis Jenga. Media ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pendidikan sehingga partisipan siswa bisa ikut serta secara aktif dalam aktivitas belajar.

Media pembelajaran berperan esensial dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi abstrak, khususnya konsep gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai jenis media yang ada di sekolah mulai dari

cetak, visual, hingga interaktif berfungsi sebagai penunjang yang memungkinkan siswa menyerap informasi tidak hanya lewat penjelasan verbal, melainkan juga melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan konkret. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta cocok dengan ciri siswa bisa meningkatkan keaktifan mereka dalam kegiatan belajar serta membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.⁶

Dalam praktiknya, media cetak seperti buku cerita bergambar atau poster dapat menyajikan contoh penerapan gotong royong dalam situasi sehari-hari yang mudah diidentifikasi siswa. Media visual seperti video atau film pendek mampu menampilkan konsekuensi dari perilaku yang sesuai dengan gotong royong secara lebih dramatis dan berkesan. Sementara media interaktif seperti permainan edukatif atau simulasi digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat keputusan moral dan merasakan dampaknya secara langsung. Kombinasi berbagai jenis media ini menciptakan pengalaman belajar yang multisensori dan komprehensif, sehingga konsep gotong royong tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga tertanam dalam kesadaran dan kebiasaan perilaku siswa.

Kondisi ini memunculkan urgensi untuk merancang media pembelajaran yang memanfaatkan permainan fisik seperti Jenga. Aktivitas menyusun balok dalam permainan ini sudah melekat mengharuskan adanya keterampilan koordinasi motorik, kemampuan berkomunikasi antar anggota,

⁶ Herman Syafri et al., "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, no. 1 (2024): 17, <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/65375>.

dan kolaborasi kelompok demi mempertahankan stabilitas struktur bangunan. Apabila mekanisme dan alur permainan didesain ulang dengan muatan edukatif, maka Jenga dapat berfungsi sebagai sarana praktis untuk melatih sikap tanggung jawab kolektif, kemampuan bermusyawarah dalam proses pengambilan keputusan, serta kemauan untuk saling menolong ketika tim menghadapi ancaman "kegagalan" yang ditandai dengan robohnya susunan balok. Nilai-nilai fundamental gotong royong yang mencakup sikap saling menyongkong, distribusi tanggung jawab bersama, dan mengutamakan kepentingan kolektif daripada kepentingan personal pada hakikatnya memiliki keselarasan dengan mekanisme permainan Jenga yang dilaksanakan secara berkelompok.

Media permainan Jenga merupakan media visual yang memanfaatkan susunan balok sebagai sarana bermain dan belajar. Siswa (pemain) hanya butuh mengambil salah satu balok pada satu struktur bangunannya kemudian meletakkan kembali pada lapisan bagian atas tanpa buatnya runtuh buat memainkan game Jenga.⁷ Pengintegrasian materi pembelajaran ke dalam permainan Jenga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Dalam praktik di lapangan, guru sering menghadapi keterbatasan waktu, sumber daya, dan akses terhadap media yang mudah disiapkan sehingga media pembelajaran yang bersifat low-prep, dapat digunakan

⁷ Arnia Pahri, Rosdiana, and A. Riawarda, "Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan Dengan Tema 'Pahlawanku' Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2024): 116, doi:10.31538/adrg.v3i2.1313.

berulang, dan ramah guru memberi nilai tambah operasional. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang memiliki desain sederhana, mudah digunakan, serta tidak membutuhkan biaya yang besar dalam proses pembuatannya. Kondisi ini menjadikan media tersebut lebih berpotensi untuk dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran kelas secara optimal.⁸

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada beragam materi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, kajian yang secara khusus mengembangkan media permainan Jenga pada materi gotong royong di lingkungan sekitar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif atau minat belajar siswa pada tema-tema akademik tertentu, sementara aspek pembiasaan dan internalisasi gotong royong melalui media permainan belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Selain itu, penelitian pengembangan media Jenga yang diterapkan secara kontekstual pada satuan pendidikan madrasah ibtidaiyah, khususnya pada siswa kelas V, juga masih jarang ditemukan.

Keterbatasan kajian tersebut menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga yang dirancang secara sistematis untuk digunakan pada materi gotong royong di lingkungan sekitar siswa. Pengembangan media

⁸ Sholekhah Nur Khasanah, Nana Hendrapipta, and Encep Andriana, "Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 15, no. 02 (2023): 217.

ini tidak hanya menitikberatkan pada penyusunan desain dan isi media, tetapi juga pada pengujian kelayakan media melalui validasi ahli serta respon siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Pendekatan Research and Development (R&D) secara metodologis dianggap paling sesuai untuk mengembangkan produk media yang valid serta praktis. Model ADDIE beserta adaptasi model R&D lainnya menyediakan proses yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan prototype, uji coba skala terbatas, hingga evaluasi efektivitas. Tahapan-tahapan tersebut dirancang untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas, keterpraktisan, dan keefektifan.⁹ Selain itu, pendekatan ini memungkinkan pengembang melakukan perbaikan secara bertahap berdasarkan masukan dari para ahli maupun hasil uji coba lapangan, sehingga produk yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode R&D dalam penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan Jenga yang layak digunakan sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong di lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian permasalahan, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung penanaman nilai gotong royong pada siswa. Media pembelajaran berbasis permainan Jenga dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa Madrasah Ibtidaiyah, yaitu menyajikan

⁹ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

kegiatan belajar yang melibatkan partisipasi aktif, kerja sama, serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui pengembangan media ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi gotong royong secara konseptual, tetapi juga mampu menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Jenga pada Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas V MIN 5 Tulungagung**”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar di kelas V MIN 5 Tulungagung sering kali kurang menarik bagi siswa, karena metode tradisional seperti ceramah atau buku membuat mereka bosan dan kurang aktif terlibat.
- b. Kurangnya variasi media pembelajaran interaktif menyebabkan siswa sulit memahami konsep gotong royong dalam kehidupan nyata.
- c. Kesulitan untuk menarik perhatian siswa dan mengevaluasi pemahaman gotong royong secara mendalam, sehingga diperlukan media inovatif yang bisa menggabungkan bermain dan belajar.
- d. Kesulitan untuk menarik perhatian siswa dan mengevaluasi pemahaman gotong royong secara mendalam, sehingga diperlukan media inovatif yang bisa menggabungkan bermain dan belajar.

- e. Pengembangan media berbasis Jenga perlu diuji untuk memastikan apakah efektif, layak dan mendapat respon positif dari siswa.

2. Batasan Masalah

- a. Penelitian ini fokus pada proses pengembangan dan pengujian media pembelajaran berbasis permainan Jenga khusus untuk materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar di kelas V MIN 5 Tulungagung.
- b. Penelitian dilakukan di lingkungan MIN 5 Tulungagung dengan subjek siswa kelas V, tanpa memperluas ke sekolah lain atau siswa di luar kelas V.
- c. Ruang lingkup terbatas pada aspek proses pengembangan menggunakan metode R&D, kelayakan media, dan respon siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk siswa kelas V MIN 5 Tulungagung ?
2. Apakah media pembelajaran berbasis permainan Jenga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar pada siswa kelas V MIN 5 Tulungagung ?
3. Bagaimana respon siswa kelas V MIN 5 Tulungagung terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Jenga pada materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan proses pembuatan media pembelajaran berbasis permainan Jenga.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis permainan Jenga.
3. Mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan Jenga.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Jenga yang inovatif dan menyenangkan yang bertemakan materi gotong royong di lingkungan sekitar untuk kelas V. Dalam produk ini, dibahas secara detail tentang apa saja isi materi yang ada dalam permainan, serta bagaimana tampilan dan aspek teknisnya dibuat supaya mudah dipakai dan menarik perhatian anak-anak. Adapun rincian spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Spesifikasi Isi Materi

Spesifikasi isi materi dalam permainan ini utamanya ada di kartu soal, yang berisi pertanyaan tentang gotong royong. Kartu-kartu ini dibagi menjadi tiga tingkat kesulitan, yaitu mudah, sedang, dan sulit dengan poin yang berbeda untuk masing-masing tingkat. Selain itu, ada kartu punishment yang ringan, seperti lewat giliran atau kurangi poin sedikit, supaya permainan tetap adil. Tujuannya supaya siswa tidak asik bermain saja, tetapi juga belajar melalui diskusi dan jawaban yang mereka berikan.

2. Spesifikasi tampilan dan teknis

Spesifikasi tampilan dan teknis permainan ini dibuat sederhana dan menarik supaya siswa senang. Balok-baloknya pakai kayu ringan. Kartu soal pakai kertas tebal, ukuran seperti kartu remi, ada gambar pada bagian depan kartu. Kotak penyimpanannya dari kardus, mudah dibawa dan disimpan di kelas. Dari segi teknis, permainan ini membutuhkan tempat datar untuk membangun menara, dan bisa dimainkan dengan kelompok kecil maupun individu. Desainnya aman untuk anak-anak karena tanpa bagian tajam atau bahaya.

F. Kegunaan Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran Jenga ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran interaktif Jenga diharapkan mampu membuat siswa belajar materi gotong royong pada kelas V. Media ini membuat belajar lebih seru dan tidak bosan, sehingga siswa lebih semangat dalam belajar. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang dapat mengurangi pasivitas dan meningkatkan keterlibatan emosional.

2. Bagi Pendidik

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga memberikan banyak manfaat bagi pendidik, media ini memudahkan pengelolaan kelas karena aturannya yang jelas, sehingga guru tidak perlu persiapan rumit dan bisa fokus pada siswa. Evaluasi pembelajaran jadi lebih efektif, karena pendidik bisa langsung melihat pemahaman siswa

melalui poin, jawaban soal, dan perilaku saat bermain. Media Jenga ini membantu pendidik mencapai tujuan belajar lebih efisien.

3. Bagi Sekolah

Manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga bisa dijadikan bahan masukan serta pertimbangan ataupun rujukan dalam memastikan media pendidikan yang efisien serta mengasyikkan sehingga membagikan inovasi baru untuk sekolah buat tingkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Jenga ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga mampu menjadi calon pendidik yang kreatif dan berkualitas.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran melibatkan tahapan perancangan hingga implementasi berbagai alat dan sumber daya yang secara fungsional diarahkan untuk mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan agar

membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar.

b. Jenga

Jenga merupakan permainan yang berbasis keahlian, Jenga mengharuskan pemainnya untuk mengambil balok dari susunan yang ada dan meletakkannya kembali di puncak tumpukan dengan tetap menjaga keseimbangan strukturnya. Sementara itu, jenga edukasi merupakan hasil dari upaya kreatif dan inovatif yang dirancang untuk menghasilkan produk pembelajaran, di mana materi atau pesan disampaikan melalui media permainan dengan cara yang efektif sekaligus menyenangkan.¹⁰

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dari **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Jenga Pada Materi Gotong Royong Di Lingkungan Sekitar Untuk Siswa Kelas V Min 5 Tulungagung”** adalah upaya pengembangan media pembelajaran menggunakan jenga di MIN 5 Tulungagung.

¹⁰ Nike Tri Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-Macam Gaya Dan Pemanfaatannya Kelas IV SDN Lenteng Agung 03,” *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 85, <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4802>.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dengan pokok pembahasan, maka peneliti memberikan batasan masalah yang tertera pada ruang lingkup pengembangan adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan mengenai gambaran rencana dan isi dari penelitian, bab ini diawali dengan latar belakang masalah, perumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, kegunaan pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini mencakup deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini mencakup jenis penelitian, model pengembangan penelitian, prosedur penelitian pengembangan, validasi uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini mencakup penyajian data, analisis data, dan revisi produk.

Bab V Pembahasan

Bab ini mencakup kajian produk yang sudah direvisi dan diimplementasikan.

Bab VI Penutup

Bab ini mencakup kesimpulan dan saran pengembangan produk.