

## Permainan Jenga Tematik sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk Siswa Kelas V

A. Nuril Khoridah<sup>1\*</sup>, M. G. Rini Kristiantari<sup>2</sup>, N. Nym. Ganing<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [alifianuril037@gmail.com](mailto:alifianuril037@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran di kelas. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan kelayakan permainan Jenga Tematik. Jenis penelitian menggunakan model Hannafin dan Peck dengan tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan (*Needs Assess*), perancangan (*Design*), serta pengembangan dan implementasi (*Develop/Implement*). Metode pengumpulan data adalah wawancara, observasi, kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini meliputi: (a) hasil rancang bangun permainan Jenga Tematik adalah produk berupa alat permainan edukatif, dan (b) hasil uji kelayakan produk meliputi: (1) hasil penilaian uji ahli isi pembelajaran memperoleh skor persentase sebesar 95%; (2) hasil penilaian uji ahli desain pembelajaran memperoleh skor persentase sebesar 92.85%; (3) hasil penilaian ahli media pembelajaran memperoleh skor persentase sebesar 91.66%; (4) hasil penilaian uji coba perorangan memperoleh skor persentase sebesar 90.7%; dan (5) hasil penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh skor persentase sebesar 92.6% dengan semuanya mendapat kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Permainan Jenga Tematik*

### Abstract

The research was motivated by not maximizing the use of learning media in the classroom. This study aims to describe the design and feasibility of the Thematic Jenga game. This type of research uses the Hannafin and Peck model with three stages, namely needs analysis (*Needs Assess*), design (*Design*), and development and implementation (*Develop/Implement*). Data collection methods are interviews, observations, questionnaires. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. The results of this study include: (a) the results of the design of the Jenga Thematic game are products in the form of educational game tools, and (b) the results of product feasibility tests include: (1) the results of the assessment of the learning content expert test obtaining a percentage score of 95%; (2) the results of the assessment of the learning design expert test obtained a percentage score of 92.85%; (3) the results of the assessment of learning media experts obtained a percentage score of 91.66%; (4) the results of the individual trial assessment obtained a percentage score of 90.7%; and (5) the results of the small group trial assessment obtained a percentage score of 92.6% with all of them having very good qualifications. Therefore, it can be concluded that the game Jenga Thematic theme of events in life is sub-theme 1 of learning 1 for fifth grade students of SD No. 4 Kerobokan is suitable for use in the learning process.

**Keywords:** *Learning Media, Thematic Jenga Games*

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa era globalisasi sangatlah penting. Era globalisasi merupakan era dimana keberlangsungan hidup seseorang dalam jangka waktu yang lama akan semakin berkembang pesat. Pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan kegiatan pembelajaran atau kegiatan edukatif. Dalam kegiatan edukatif, belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan dan membentuk proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu secara sadar atau sengaja untuk memperoleh pengetahuan maupun pengalaman sebagai hasil interaksi dirinya dengan lingkungannya dan menyebabkan timbulnya perubahan dalam diri individu tersebut. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan sebagai rangkaian kegiatan dari berbagai komponen yang saling berinteraksi dan melibatkan peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, alat atau media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia, dunia pendidikan juga selalu mengalami perubahan dan pembaharuan guna menyiapkan generasi bangsa agar memiliki daya saing di era globalisasi saat ini. Penyempurnaan dan pengembangan kurikulum menjadi salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum pendidikan dan hingga kini diberlakukannya Kurikulum 2013 yang dianggap lebih relevan dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman.

Tujuan Kurikulum 2013 dalam Salinan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Proses pembelajaran Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar adalah dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif merupakan suatu konsep pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran kedalam satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Hidayah, 2015). Satu tema dalam pembelajaran tematik integratif terdiri dari beberapa subtema yang memuat mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, Bahasa Indonesia, dan SBdP yang kemudian dipadukan dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 menggeser pola pelajaran yang mulanya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menjadikan proses pembelajaran bersifat lebih interaktif. Dalam Kurikulum 2013, guru berperan sebagai fasilitator yang memiliki kewajiban untuk memberikan pelayanan maupun fasilitas guna memudahkan kegiatan belajar siswa. Guru juga dituntut untuk mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan interaktif sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan mencari ide-ide dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan alat bantu berupa media pembelajaran dalam menyampaikan bahan ajar.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD No. 4 Kerobokan pada tanggal 24 November 2021, serta berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama mengikuti program Asistensi Mengajar di SD No. 4 Kerobokan, peneliti menemukan bahwa guru masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran di kelas. Penyampaian materi yang monoton dan hanya terfokus pada buku pelajaran membuat tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah. Media yang disediakan masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga kurang menarik minat serta perhatian siswa. Hal ini sangat disayangkan karena pada Kurikulum 2013 guru yang seharusnya menjadi fasilitator justru lebih mendominasi dan membuat pembelajaran tidak lagi berpusat pada siswa. Penelitian ini difokuskan pada kompetensi dasar Tema Peristiwa Dalam Kehidupan kelas V sekolah dasar. Terdapat beberapa pembelajaran yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Materi pada tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, sebagian besar memuat konten tentang peristiwa penjajahan hingga sejarah kemerdekaan Indonesia dan bersifat tematik. Materi sejarah biasanya cenderung dianggap sebagai pelajaran membosankan yang memerlukan hafalan. Hal ini dikarenakan kebanyakan siswa menganggap bahwa sejarah hanya sebuah deretan peristiwa dan urutan tahun yang harus diingat lalu diutarakan kembali saat menjawab soal-soal ulangan sehingga menyebabkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa (Saidillah, 2018). Guru pun dalam menyampaikan materi sejarah cenderung melakukannya melalui metode ceramah. Padahal jika guru mampu mengeksplorasi media-media pembelajaran yang menarik akan dapat membantu guru untuk memudahkan penyampaian materi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan ajar dalam sebuah proses pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi serta minat belajar siswa karena media mampu mengemas materi secara singkat dan menyeluruh (Sukmanasa, 2017). Media juga diartikan sebagai suatu perantara yang seringkali membantu guru dalam melakukan transfer ilmu kepada peserta didik pada saat mengajar (Kristianto & Rahayu, 2020). Media pembelajaran seringkali digantikan dengan istilah-istilah tertentu seperti bahan ajar, alat peraga, media penjas, alat bantu, dan masih banyak lagi lainnya (Azizi & Prasetyo, 2018). Seorang guru jika ingin pembelajaran tidak

membosankan dan tidak terkesan monoton maka guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar karena media mampu merangsang siswa untuk berpikir secara kritis serta mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar (Rohani, 2019). Media harus memiliki sifat yang luwes atau dapat mengikui perkembangan situasi penggunaannya agar media tidak kaku saat digunakan dan mudah untuk diakses oleh siapa saja (Rashid, 2021).

Dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu dengan mengembangkan permainan edukasi berupa permainan Jenga pada pembelajaran tematik. Pengembangan permainan Jenga merupakan salah satu usaha kreatif untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran untuk menyampaikan suatu informasi atau bahan ajar melalui perantara permainan dengan efektif dan menyenangkan, serta diharapkan dapat membangkitkan antusias dan meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Permainan merupakan kegiatan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan dan bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Melalui permainan, banyak aspek kecerdasan yang akan terasah dengan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya. Namun, tidak semua permainan memiliki unsur edukasi atau pendidikan sehingga diperlukan rancangan khusus dalam permainan untuk kepentingan pendidikan (Abdul Khobir, 2009).

Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media edukasi adalah permainan Jenga. Jenga berasal dari kata *kujenga* dalam bahasa Swahili yang memiliki arti membangun. Melalui permainan Jenga, siswa dapat melatih kemampuan berpikir, strategi, fokus dan mengontrol emosi siswa, serta meningkatkan kemampuan sosial (Chayani & Rachmadyanti, 2020). Permainan Jenga untuk edukasi dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan belajar sambil bermain ini dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

Permainan Jenga dimainkan secara berkelompok dengan pemain berjumlah minimal 2 orang. Inti dari permainan jenga adalah setiap pemain harus memindahkan balok kayu ke puncak balok dan menyeimbangkan susunannya hingga menjadi susunan balok setinggi mungkin. Permainan akan berakhir apabila susunan balok rubuh. Pada pengembangan permainan Jenga Tematik, balok kayu telah dimodifikasi sedemikian rupa dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Balok-balok tersebut diwarnai agar menarik perhatian peserta didik saat memainkan permainan Jenga Tematik. Permainan Jenga Tematik dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan kartu pengetahuan yang dibuat berdasarkan kompetensi dasar seputar materi yang termuat pada pelajaran tema Peristiwa Dalam Kehidupan khususnya pada subtema 1 pembelajaran 1. Untuk variasi permainan, disediakan pula kartu aksi berisikan tantangan atau perintah yang harus dilakukan oleh pemain ketika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan. Permainan jenga yang dimainkan secara berkelompok ini, diharapkan pula dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif, serta kemampuan berkolaborasi pada siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media belajar berupa permainan Jenga yang telah dimodifikasi untuk mendukung proses belajar siswa pada pembelajaran tematik.

## **METODE**

Model penelitian pengembangan yang digunakan pada pengembangan permainan Jenga Tematik tema Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan tahun ajaran 2021/2022 adalah model Hannafin dan Peck. Model ini dipilih berdasarkan atas pertimbangan bahwa model Hannafin dan Peck berorientasi produk pembelajaran. Selain itu, penyajian model Hannafin dan Peck dilakukan secara sederhana sehingga tidak memerlukan waktu lama (Kurniawan et al., 2016). Model Hannafin dan Peck tiga tahapan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, tahap desain atau perancangan, serta tahap pengembangan dan implementasi. Ketiga tahapannya terhubung dengan tahap evaluasi dan revisi yang dilakukan secara berkesinambungan. Tahap-tahap yang dijalankan dalam model Hannafin dan Peck dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1.** Tahapan Model Hannafin dan Peck  
(Sumber: Tegeh et al., 2014)

Prosedur penelitian pengembangan media ini menggunakan tahapan-tahapan dari model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri atas tahap analisis kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi (Affandi & Badarudin, 2011).

Subjek uji coba produk pada penelitian pengembangan ini adalah para ahli dan siswa. Para ahli yang dimaksudkan yaitu satu orang ahli isi materi, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang ahli media pembelajaran. Ahli materi adalah dosen yang berkualifikasi di bidangnya. Sementara ahli desain dan ahli media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berlatar belakang pada pendidikan teknologi. Sedangkan siswa yang dilibatkan yaitu siswa dari kelas V SD No. 4 Kerobokan. Data yang diperoleh berdasarkan pengumpulan hasil pelaksanaan evaluasi formatif dengan dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil *review* ahli isi pembelajaran, data hasil *review* ahli desain pembelajaran, dan data hasil *review* ahli media pembelajaran, (2) data dari evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, dan data hasil uji coba kelompok kecil berupa hasil *review* siswa. Seluruh data menggunakan data kuantitatif yang diperoleh melalui angket uji coba yang dikonversikan menjadi skor dengan kategori yaitu Sangat Setuju (SS) = 4 Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini terdiri atas metode non tes berupa wawancara, kuisisioner atau angket dan metode tes. Untuk pengambilan data awal, peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur. Sementara jenis kuisisioner atau angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuisisioner tertutup yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah berisi jawaban sehingga responden perlu mengisi kuisisioner dengan memberikan tanda ceklis pada butir pertanyaan yang sesuai. Kuisisioner atau angket berisi rangkaian pertanyaan yang dibuat berdasarkan aspek yang akan diukur. Kuisisioner ini dibagi menjadi dua yaitu kuisisioner untuk para ahli (yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran), serta kuisisioner yang diperuntukkan bagi siswa.

Kisi-kisi instrumen digunakan dalam penelitian ini untuk dapat mengetahui kelayakan dari permainan Jenga Tematik adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pelajaran

Aspek	Indikator
Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar b. Kesesuaian materi dengan indikator c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten
Materi	a. Kecakupan materi b. Mudah untuk dipahami c. Kesesuaian isi materi d. Kedalaman materi
Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan indikator dan tujuan pembelajaran

(Sumber: Dewi, 2021)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tujuan	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
Strategi	a. Kesesuaian strategi penyampaian dengan tujuan pembelajaran b. Pemberian motivasi c. Kemenarikan materi d. Diberikan soal latihan untuk pemahaman konsep
Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal b. Kesesuaian soal dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran

(Sumber: Dewi, 2021)

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tampilan	a. Ketepatan pemilihan ukuran Jenga b. Ketepatan pemilihan ukuran kartu c. Keamanan bahan pembuatan Jenga d. Kerapian ukuran balok-balok Jenga
Warna	a. Pemilihan warna yang digunakan b. Kombinasi warna yang digunakan
Gambar	a. Ketepatan pemilihan gambar b. Kejelasan gambar
Tulisan	a. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan b. Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan c. Penggunaan bahasa baku dan komunikatif
Penggunaan	a. Kejelasan petunjuk penggunaan b. Kemudahan penggunaan media c. Kemudahan membawa dan menyimpan d. <i>Reusable</i> (permainan Jenga Tematik dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan tema pelajaran yang lainnya)

(Sumber: Prayogo, 2015 dengan modifikasi penulis)

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

Indikator
a. Kemudahan penyajian materi
b. Kemenarikan gambar
c. Kejelasan tulisan
d. Kesesuaian bahasa
e. Petunjuk penggunaan media cukup jelas dan sederhana
f. Kemudahan dalam menggunakan
g. Kemenarikan penyajian materi dengan permainan Jenga Tematik
h. Termotivasi untuk belajar

(Sumber: Prayogo, 2015)

Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan secara sistematis dengan cara menyusun data yang berupa angka maupun persentase mengenai suatu objek yang diteliti sehingga memperoleh kesimpulan umum (Agung, 2018a). Teknik analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini bertujuan sebagai pengolahan data yang diperoleh dari data kualitatif melalui angket dan dikonversikan menjadi skor. Penilaian yang digunakan berupa pengukuran skala 4 (*Skala Likert*) yang dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 5. Skala Likert**

Skor	Keterangan
Skor 1	Sangat Tidak Setuju
Skor 2	Tidak Setuju
Skor 3	Setuju
Skor 4	Sangat Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Setelah konversi skor didapat, kemudian skor tersebut diubah menjadi bentuk persentase dengan menggunakan rumus perhitungan persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan, maka digunakanlah ketentuan sebagai berikut.

**Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90% – 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% – 89%	Baik	Sedikit direvisi
65% – 79%	Cukup	Direvisi secukupnya
55% – 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1% – 54%	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber : Tegeh &amp; Kirna, 2014)

Permainan Jenga Tematik dikatakan layak diaplikasikan apabila mencapai skor diatas 90% dengan kualitas sangat baik dan tidak perlu direvisi atau sedikit revisi berdasarkan pada seluruh saran dalam menilai media permainan Jenga Tematik pada materi tema peristiwa dalam kehidupan” subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Rancang bangun pengembangan permainan Jenga Tematik ini mengacu pada model Hannafin dan Peck yang memiliki tiga tahapan, yaitu tahap analisis kebutuhan (*Needs Assess*), tahap desain atau perancangan (*Design*), serta tahap pengembangan dan implementasi (*Develop/Implement*) yang semua tahapannya melibatkan proses evaluasi dan revisi.

Tahap yang pertama yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis materi, analisis kebutuhan media, dan penentuan kompetensi dasar serta indikator pembelajaran. Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan. Untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran bagi siswa, maka dilakukan kegiatan observasi pada siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran bagi siswa, terutama berupa media pembelajaran, materi, serta sumber belajar. Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi, dapat diketahui bahwa jenis media pembelajaran yang tersedia di sekolah kurang bervariasi. Guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan mengandalkan buku ajar sebagai sumber belajar tanpa didukung dengan penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang memahami materi dengan baik, padahal dengan adanya media siswa dapat terbantu untuk memahami sebuah materi pembelajaran. Selanjutnya analisis materi dilakukan wawancara dengan wali kelas V SD No. 4 Kerobokan sebagai narasumber. Analisis materi dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait materi pembelajaran pada siswa kelas V SD No.4 Kerobokan. Identifikasi permasalahan pada materi pembelajaran dilakukan guna menyesuaikan materi dengan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan masih kurang memahami materi-materi yang hanya dituntut untuk membaca dan menghafal seperti pada mata pelajaran IPS yang bermuatan sejarah pada pembelajaran tematik. Guru menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kejadian ataupun runtutan-runtutan peristiwa. Selain itu, kecenderungan guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran menyebabkan minimnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Selanjutnya analisis kebutuhan media dilaksanakan untuk mengidentifikasi materi dan media pembelajaran yang tepat dalam menunjang keberhasilan pengembangan media tersebut. Analisis kebutuhan media juga dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa siswa cenderung bosan dengan penyampaian

materi yang cenderung monoton tanpa melibatkan partisipasi langsung siswa. Oleh karena itu, pengembangan permainan Jenga Tematik dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut karena siswa tidak hanya mendengar, membaca, dan menghafal saja, tetapi siswa juga dapat berpartisipasi secara aktif selama proses belajar mengajar dengan bermain, berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Dengan permainan Jenga Tematik juga dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Analisis selanjutnya yaitu penentuan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis instruksional terkait kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa kelas V SD. Adapun hasil analisis kompetensi dasar dan indikator pembelajaran adalah sebagai berikut.

**Tabel 7.** Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.5.1 Menguraikan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.	4.5.1 Mengidentifikasi informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menganalisis sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 3.7.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.
	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Mendiskusikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.2 Menyebutkan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan evaluasi berupa tinjauan ulang dari berbagai analisis yang telah dilakukan serta melakukan tinjauan dengan para ahli, lalu revisi dilakukan pada bagian yang perlu sesuai saran ahli. Hasil *need assesment* ini akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan permainan Jenga Tematik sehingga kesulitan yang dialami siswa dapat teratasi.

Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap desain, informasi yang didapat dari tahap analisis kebutuhan dipindahkan kedalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 1) Pengumpulan bahan dan penetapan *software* yang digunakan, 2) Pembuatan *storyboard*, 3) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kegiatan pengumpulan bahan dilakukan untuk mempermudah dalam pengembangan permainan Jenga Tematik. Kegiatan pengumpulan bahan meliputi pengumpulan alat maupun bahan-bahan dasar untuk membuat permainan Jenga Tematik seperti balok kayu berukuran 7,5 cm × 2,5 cm × 1,5 cm, pemilihan jenis cat, amplas, dan kuas. Sementara aplikasi atau *software* yang digunakan untuk membuat desain kartu-kartu permainan Jenga Tematik yang meliputi kartu aksi, kartu pertanyaan, kartu pengetahuan, kartu ringkasan materi, serta buku petunjuk permainan Jenga Tematik

menggunakan aplikasi *Canva Pro*. Sedangkan dokumen *storyboard* berisi susunan rancangan desain permainan Jenga Tematik. Terakhir yaitu kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan untuk mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran menjadi sistematis dan terstruktur dengan baik. Pada tahap desain, evaluasi dilakukan selama proses pengerjaan media dengan berkonsultasi pada ahli. Sementara revisi dilakukan sesuai dengan saran ahli. Hasil dari tahap desain adalah draf media yang akan dikembangkan dan implementasi pada tahap berikutnya.

Tahap ketiga yaitu pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan diagram alur atau *flowchart*. Dokumen *storyboard* dijadikan landasan bagi proses pembuatan permainan Jenga Tematik. Selain membuat diagram alur, komponen dan *layout* desain yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan diproduksi. Tahap ini dimulai dengan membuat balok-balok Jenga Tematik dari bahan dasar kayu yang ringan sebanyak 42 buah dengan ukuran panjang 7,5 cm, lebar 2,5 cm, dan tinggi 1,5 cm. Balok-balok kayu tersebut kemudian diampelas sehingga permukaan kayu menjadi halus dan rata serta ujung-ujung kayu yang runcing menjadi tumpul dan tidak berbahaya bagi siswa. Setelah proses pengampelasan, balok-balok kayu kemudian di cat dengan menggunakan cat kayu dan pada sisi-sisi balok diberi gambar ikon kaca pembesar, tanda tanya, *skip*, dan *reverse*.



**Gambar 2.** Balok Permainan Jenga Tematik

Selanjutnya adalah proses produksi kartu-kartu yang terdapat pada permainan Jenga Tematik. Kartu-kartu tersebut meliputi kartu aksi sebanyak 15 buah, kartu pertanyaan sebanyak 20 buah, kartu pengetahuan sebanyak 20 buah, kartu ringkasan materi sebanyak 5 buah, serta buku petunjuk permainan Jenga Tematik menggunakan aplikasi *Canva*. Untuk kartu aksi, kartu pertanyaan dan kartu pengetahuan dibuat dengan ukuran 12 cm x 7 cm yang dicetak menggunakan kertas *Art Paper 260* dan dipotong sesuai ukuran kartu. Kartu-kartu tersebut kemudian disimpan dalam *card box* yang dicetak dengan jenis kertas *Art Paper 260*. Sementara kartu ringkasan materi dibuat dengan ukuran A6 yang dicetak menggunakan kertas *Art Paper 260*, dan buku petunjuk permainan dicetak dengan bentuk *booklet* berukuran A6 menggunakan jenis kertas *Art Paper 150*.





### Gambar 3. Tampak Depan dan Belakang Kartu Jenga Tematik

Pada tahap implementasi dilakukan kegiatan penilaian secara formatif. Penilaian formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan media. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup validasi oleh para ahli serta berkonsultasi kepada para ahli. Melalui konsultasi kepada ahli, diharapkan dapat memberikan masukan atau saran terhadap media yang dikembangkan. Uji validitas produk dilakukan oleh para ahli yaitu meliputi ahli isi pembelajaran, ahli isi desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta dilaksanakan uji coba produk yang diterapkan kepada kelas V SD No. 4 Kerobokan meliputi uji perorangan yang terdiri dari 3 siswa, uji kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang siswa. Produk permainan Jenga Tematik ini seharusnya diterapkan saat pelaksanaan pembelajaran. Namun dikarenakan adanya pandemi Covid-19 dan dilihat dari kondisi sekolah yang belum memungkinkan, sehingga produk tidak dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Evaluasi dan revisi dilakukan berdasarkan hasil kuisisioner yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa untuk memperbaiki produk sesuai dengan komentar dan saran para ahli dan siswa sehingga mendapatkan hasil akhir produk yang layak digunakan.

Pada tahap validitas permainan Jenga Tematik, dilaksanakan penilaian oleh 3 ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta dengan hasil uji coba produk yang meliputi uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Uji validitas permainan Jenga Tematik menggunakan instrumen berupa kuisisioner dengan menggunakan skala *Likert*. Perolehan persentase hasil uji coba permainan jenga tematik yaitu mendapatkan persentase sebesar 95% dari uji ahli isi mata pelajaran, 92,85% berdasarkan uji ahli desain pembelajaran, 91,66% berdasarkan uji media pembelajaran, 90,7% berdasarkan uji coba perorangan, dan 92,6% berdasarkan uji coba kelompok kecil dengan semua berkualifikasi sangat baik.

### Pembahasan

Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan. Permainan Jenga Tematik dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Permainan Jenga Tematik dimainkan secara berkelompok dan melibatkan partisipasi siswa untuk berperan secara langsung di dalam permainan. Penggunaan permainan Jenga Tematik dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa bukan hanya menjadi objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Dengan demikian siswa memiliki kesempatan untuk melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan Jenga Tematik memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat melatih kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta sosialisasi siswa dengan teman sebaya dan lingkungan, serta menumbuhkan rasa percaya diri, rasa ingin tahu, cermat, teliti, dan melatih konsentrasi.

Proses pengembangan permainan Jenga Tematik menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, sehingga pengembangan permainan Jenga Tematik ini dirancang sesuai dengan tahapan model Hannafin dan Peck. Model Hannafin dan Peck tiga tahapan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, tahap desain atau perancangan, serta tahap pengembangan dan implementasi. Ketiga fasenya terhubung dengan tahap evaluasi dan revisi yang dilakukan secara berkesinambungan. Model Hannafin dan Peck dipilih berdasarkan atas pertimbangan bahwa model Hannafin dan Peck berorientasi produk pembelajaran, serta penyajian model Hannafin dan Peck yang sederhana dan tidak memerlukan waktu yang lama (Kurniawan et al., 2016).

Berdasarkan hasil *review* ahli isi pelajaran permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD oleh ahli isi pembelajaran yaitu bahwa penilaian yang tercantum pada angket tersebar pada skor 3 dengan keterangan setuju dan skor 4 dengan keterangan sangat setuju. Adapun aspek penilaian isi pembelajaran yaitu dinilai dari aspek kurikulum, aspek materi, dan tata bahasa. Untuk persentase yang diperoleh dari ahli isi pembelajaran berdasarkan tabel konversi skala 5, memperoleh persentase skor kelayakan sebesar 95% yang berada pada rentangan 90%-100% dengan kualifikasi sangat baik tanpa revisi. Materi pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran sepatutnya merupakan materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran (Sabarudin, 2018). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa permainan Jenga Tematik yang telah dikembangkan sudah layak sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil *review* ahli desain pembelajaran permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD oleh ahli desain pembelajaran yaitu bahwa penilaian yang tercantum pada angket tersebar pada skor 3 dengan keterangan setuju dan skor 4 dengan keterangan sangat setuju. Adapun aspek penilaian desain pembelajaran yaitu dinilai dari aspek tujuan, strategi, dan evaluasi. Untuk persentase yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran berdasarkan tabel konversi skala 5, memperoleh persentase skor kelayakan sebesar 92,85% yang berada pada rentangan 90%-100% dengan kualifikasi sangat baik dengan sedikit revisi. Komentar ahli yang bersifat revisi pada desain pembelajaran adalah menyalurkan soal evaluasi sesuai dengan indikator. Dalam proses pembelajaran, evaluasi merupakan salah satu komponen yang tak kalah penting dengan proses pembelajaran. Sistem evaluasi yang baik akan mampu memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam merencanakan strategi pembelajaran, sementara bagi siswa sistem evaluasi yang baik dapat memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya (Magdalena et al., 2020). Oleh karena itu, evaluasi juga menjadi salah satu komponen yang termuat dalam desain pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa permainan Jenga Tematik yang telah dikembangkan sudah layak sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil *review* ahli media pembelajaran permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD oleh ahli media pembelajaran yaitu bahwa penilaian yang tercantum pada angket tersebar pada skor 3 dengan keterangan setuju dan skor 4 dengan keterangan sangat setuju. Adapun aspek penilaian media pembelajaran yaitu dinilai dari segi fisik, warna, gambar, tulisan, dan penggunaan. Untuk persentase yang diperoleh dari ahli media pembelajaran berdasarkan tabel konversi skala 5, memperoleh persentase skor kelayakan sebesar 91,66% yang berada pada rentangan 90%-100% dengan kualifikasi sangat baik dengan sedikit revisi. Komentar ahli yang bersifat revisi pada media pembelajaran adalah menambah variasi pertanyaan pada kartu pertanyaan dengan bagaimana dan mengapa, serta mengubah bentuk tanda kaca pembesar pada balok Jenga. Ahli menyarankan untuk menambah variasi pertanyaan dengan mengapa dan bagaimana pada kartu pertanyaan sehingga menyajikan soal-soal yang menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Kemudian dilakukan pula perubahan tanda pada balok Jenga sesuai saran ahli untuk menghindari ambiguitas dari tanda atau ikon-ikon yang digunakan sehingga memudahkan siswa untuk memahami maksud dalam penggunaan ikon-ikon tersebut. Permainan Jenga Tematik dibuat dengan tampilan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan materi serta karakteristik siswa. Kartu-kartu pada permainan Jenga Tematik juga memuat gambar-gambar yang berkaitan dengan materi sehingga dapat menarik minat siswa. Relevan dengan pernyataan (Nurseto, 2012), dalam mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip *VISUALS* yang meliputi *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *Useful* (isinya berguna/bermanfaat), *Accurate* (benar/dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate* (masuk akal/sah), *Structured* (tersusun/terstruktur dengan baik). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa permainan Jenga Tematik yang telah dikembangkan sudah layak sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil *review* uji coba produk permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD oleh para ahli sehingga dinyatakan sangat layak. Kemudian dilaksanakan uji coba kepada siswa. Pada tahap ini, produk diuji cobakan kepada siswa melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan dilaksanakan kepada tiga orang siswa yang memiliki prestasi belajar yang berbeda-beda dari prestasi belajar tinggi, sedang dan rendah. Uji coba perorangan mendapatkan hasil persentase skor sebesar 90,7% dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh sembilan orang siswa. Kesembilan siswa tersebut memiliki prestasi belajar yang berbeda-beda, terdiri dari tiga orang siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, tiga orang siswa yang memiliki prestasi belajar sedang, serta tiga orang siswa yang memiliki prestasi belajar rendah. Uji coba perorangan mendapatkan hasil persentase skor sebesar 92,6% dengan kualifikasi sangat baik. Pada hasil uji coba

ini, peserta didik memberikan komentar dan respon yang positif terkait dengan permainan Jenga Tematik yang telah dikembangkan. Peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Peneliti sadar bahwa dalam penelitian pengembangan media Jenga Tematik ini masih jauh dari kata sempurna. Banyak kekurangan dalam penelitian ini seperti kurang maksimalnya pelaksanaan implementasi media mengingat media yang dikembangkan tidak dapat diakses oleh semua siswa. Untuk itu, berkaca dari hasil validitas yang dilakukan oleh para ahli terhadap produk pengembangan ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya guna melakukan perbaikan ataupun pengembangan media yang nantinya dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pengembangan media Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan untuk siswa kelas V SD, dinyatakan bahwa rancang bangun media menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain atau perancangan, serta tahap pengembangan dan implementasi. Rata-rata kualifikasi yang diperoleh dari uji validitas produk dengan subjek penilai yaitu para ahli dan siswa memperoleh kualifikasi sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut, artinya media pembelajaran Jenga Tematik layak digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar guna membantu siswa dalam memahami materi ajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>
- Affandi, M., & Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar Dengan Memasukkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* (1st ed.). Alfabeta. <http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313015/7452>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perseptif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 185–194. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i2.25>
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08, 302–312.
- Dewi, N. L. P. A. G. (2021). *Media Pembelajaran MultiPly Cards Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD No. 2 Kapal Semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/32173/18337>
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 33–49.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV*. 4(19), 939–946. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>
- Kurniawan, K. U., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2016). Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/7775/5306>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran dan Akibat Manipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prayogo, W. A. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema "Organ Tubuh Manusia Dan Hewan" Kelas V SD*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rashid, A., Farooq, M. S., Abid, A., Umer, T., Bashir, A. K., & Zikria, Y. Bin. (2021). Social media intention mining

- for sustainable information systems: categories, taxonomy, datasets and challenges. *Complex & Intelligent Systems*. <https://doi.org/10.1007/s40747-021-00342-9>
- Rohani.(2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 95.
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 04(01), 1–18. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/69>
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.