

TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 SISWA KELAS V
SD NO. 4 KEROBOKAN KUTA UTARA BADUNG
TAHUN AJARAN 2021/2022

Oleh

Alifia Nuril Khoridah, NIM 1811031002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan kelayakan permainan Jenga Tematik tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin and Peck yang memiliki tiga tahapan, yaitu tahap analisis kebutuhan (*Needs Assess*), tahap perancangan (*Design*), serta tahap pengembangan dan implementasi (*Develop/Implement*) yang semua tahapannya melibatkan proses evaluasi dan revisi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket atau kuesioner serta teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini meliputi: (a) hasil rancang bangun permainan Jenga Tematik adalah produk berupa alat permainan edukatif yang terdiri dari 42 buah balok kayu berukuran 7,5 cm x 2,5cm x 1,5 cm dan di tiap sisi balok terdapat ikon tanda tanya, ikon kaca pembesar, ikon *skip*, dan ikon *reverse*. Permainan Jenga Tematik dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan, kartu aksi, kartu ringkasan materi, kartu pertanyaan dan kartu pengetahuan yang memuat materi tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD yang terdiri dari mata pelajaran IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia; (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-kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Jenga Tematik, Model *Hannafin and Peck*.

ABSTRACT

This development research aims to describe the design and feasibility of the Jenga Thematic game with the theme of events in life in sub-theme 1 learning 1 for fifth grade students of SD No. 4 Kerobokan. This type of research is a development research using the Hannafin and Peck model which has three stages, namely the needs analysis stage (Needs Assess), the design stage (Design), and the development and implementation stage (Develop/Implement) which all stages involve an evaluation and revision process. . The data collection methods used were interviews, observations, questionnaires or questionnaires and the data analysis techniques used were descriptive quantitative and descriptive qualitative. 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 consisting of 42 wooden blocks measuring 7.5 cm x 2.5 cm x 1.5 cm and on each side of the block there is a question mark icon, magnifying glass icon, skip icon, and reverse icon. The thematic Jenga game is equipped with a user manual, action cards, material summary cards, question cards and knowledge cards that contain material on the theme of events in life in sub-theme 1 learning 1 grade V elementary school which consists of social studies, science, and Indonesian language subjects; (b) the results of the product feasibility test 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: Development, Learning Media, Thematic Jenga Game, Hannafin and Peck Model.