



Pengembangan Media Permainan Jenga Balok dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia pada Peserta Didik Kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai

Grace Rumondang¹, Isjoni Ishaq², Yuliantoro³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: grace.rumondang2853@student.unri.ac.id, isjoni@yahoo.com, yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-10 Keywords: <i>Development; Jenga Block Game Media; Colonialism.</i>	This study aims to develop media for playing jenga blocks on the material of colonialism and Indonesian resistance for class XI students of Santo Tarcisius High School, Dumai. This type of research is development research with the ADDIE development model consisting of 5 stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of expert validation for the jenga block game media obtained a percentage of 86.7% from media experts, 92.5% from material experts, 91.1% from students, 96.7% from history subject teachers with the overall percentage results getting the category "very good / very decent". This shows that the development of the jenga block game media on the material of colonialism and Indonesian resistance for class XI students of Santo Tarcisius High School can be said to be good when seen from the overall percentage results obtained.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-10 Kata kunci: <i>Pengembangan; Media Permainan Jenga Balok; Kolonialisme.</i>	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan jenga balok pada materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia pada peserta didik kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil validasi ahli untuk media permainan jenga balok memperoleh persentase 86,7% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, 91,1% dari peserta didik, 96,7% dari guru mata pelajaran sejarah dengan keseluruhan dari hasil persentase mendapatkan kategori "sangat baik/ sangat layak". Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media permainan jenga balok pada materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia pada peserta didik kelas XI SMA Santo Tarcisius dapat dikatakan baik dilihat dari hasil keseluruhan persentase yang didapatkan.

I. PENDAHULUAN

Dalam mencapai tujuan pendidikan, guru mata pelajaran tidak hanya harus memberikan pelajaran, mereka juga harus mampu menjadi pencipta dan inovator yang mendorong kreativitas peserta didik melalui pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran sejarah dan bagaimana hal itu berkontribusi pada pembentukan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat serta individu Indonesia yang memiliki rasa cinta tanah air dan kebangsaan. Namun, masalah utama dalam pembelajaran sejarah adalah bahwa mata pelajaran itu membosankan dan kurang membantu untuk diajarkan di sekolah. Sehingga, peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran sejarah tidak penting. Pembelajaran sejarah cenderung menjadi monoton dan teoritis, sehingga peserta didik menjadi tidak aktif dan bosan.

Kegiatan belajar berbeda dari kegiatan mengajar. Kegiatan mengajar adalah upaya untuk menciptakan lingkungan yang mendorong peserta didik untuk berinisiatif, bermotivasi, dan

bertanggung jawab untuk mengembangkan ide-ide melalui kegiatan belajar. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat peserta didik dalam belajar. Karena dapat mendorong peserta didik untuk berprestasi dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar adalah interaksi aktif antara peserta didik dan guru yang berlangsung di sekolah. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi dan model pembelajaran baru untuk dapat memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan menantang cara mereka berpikir.

Guru sebagai tenaga pendidik, diharapkan dapat menghasilkan media yang inovatif dan kreatif untuk membantu proses belajar mengajar berjalan lancar. Penggunaan media dapat membantu peserta didik memahami pelajaran. Jika media menarik, peserta didik akan lebih termotivasi, yang berarti mereka akan lebih senang berpikir. Dimana pembelajaran sejarah memerlukan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, agar peserta didik dapat tersebut

memahami dan mengambil manfaat dari peristiwa sejarah.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena media dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran yang efektif dan efisien, dan jika media menarik, minat belajar peserta didik akan meningkat. Guru dapat menggunakan media terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, guru memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran.

Media adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media dapat mendorong proses belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena sifatnya yang menyakinkan dan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan mereka. Menurut Sanjaya (Ningsih & Pritandhari, 2019: 51), "media" umumnya merupakan kata jamak dari "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar." Kata ini dapat digunakan untuk berbagai jenis pekerjaan atau aktivitas, seperti media untuk menyampaikan pesan. Dalam bidang pendidikan atau pengajaran, istilah "media" dapat diartikan sebagai media untuk pendidikan atau pembelajaran.

Penggunaan media pada SMA Santo Tarcisius diperlukan, karena dalam aktivitas pembelajaran yang berlangsung para peserta didik keseringan bosan terhadap pembelajaran yang berlangsung monoton. Dalam pembelajaran guru biasanya selalu membentuk sebuah kelompok dan peserta didik dipertemuan berikutnya akan melakukan presentasi hingga waktu ulangan sekolah tiba. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti, untuk membuat suatu media yang dapat menghapus pembelajaran yang monoton dan peserta didik yang bosan. Peserta didik pasti sudah tidak asing lagi dengan media permainan yang akan diterapkan peneliti. Permainan ini lebih dikenal dikalangan masyarakat dengan nama uno stacko. Tetapi terdapat perbedaan, dimana uno stacko terbuat dari bahan plastik, sedangkan jenga balok yang akan diterapkan peneliti terbuat dari bahan kayu.

Pada mata pelajaran sejarah, terkhususnya materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia, media permainan jenga balok ini akan diterapkan dalam bimbingan kelompok. Dimana, para peserta didik yang ada dalam satu kelompok akan bermain bersama. Untuk

peraturan bermain jenga balok dalam mata pelajaran sejarah ini, sama seperti aturan (cara bermain) permainan jenga balok biasanya. Penambahannya terdapat pada setiap balok jenga yang akan ditempelkan pertanyaan seputar materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia. Peserta didik yang mengambil balok jenga digilirannya, diharapkan mampu menjawab pertanyaan yang ada. Akan tetapi jika tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut akan dilemparkan ke teman sekelompoknya yang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang ada. Setiap jawaban yang benar akan diberikan nilai 1 poin.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Research and Development adalah serangkaian langkah atau proses yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan tujuan yang dapat dipertanggungjawabkan. Menggunakan model penelitian ADDIE (Cahyadi, 2019:36-37) yang terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Santo Tarcisius Dumai dengan subjek uji coba penelitian ini adalah satu kelas dari peserta didik kelas XI IPS SMA Santo Tarcisius Dumai yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data guna mendapatkan informasi yang akurat adalah dengan menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang diperoleh langsung dari narasumber di lapangan yaitu guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik. Sumber data primer dapat diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan kuesioner dengan informan yang dianggap tepat oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap ini adalah tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mendapatkan permasalahan yang dapat diteliti. Lalu, peneliti melakukan pra-observasi melalui tanya jawab dengan peserta didik kelas XI serta wawancara

dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Serta melihat secara langsung media pembelajaran yang digunakan.

Terdapat permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang ditemukan saat proses pembelajaran berlangsung seperti kurangnya variasi dalam pembelajaran sejarah, masih digunakan metode konvensional dengan menggunakan slide powerpoint yang disertai diskusi kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Hal ini menyebabkan kurangnya antusias peserta didik karena metode yang digunakan berulang dari materi satu ke materi lainnya. Pernyataan ini dibuktikan dengan wawancara yang dilakukan bersama guru yang bersangkutan, bahwa kurangnya variasi dalam pembelajaran sejarah dan dengan sangat antusias ingin melihat bagaimana media permainan yang ingin dikembangkan. Sehingga, dari hasil wawancara bersama guru digunakanlah media permainan jenga balok yang menyesuaikan pembelajaran yang selanjutnya akan dipelajari serta kondisi yang terdapat di lapangan.

SMA Santo Tarcisius merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Materi yang akan difokuskan pada penelitian pengembangan ini adalah materi mata pelajaran sejarah kelas XI yaitu "Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia". Materi ini sebenarnya sudah sering didengar dan dipelajari, namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui bagaimana sejarah kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia. Hal ini terlihat pada saat ditanyakan beberapa pertanyaan terkait hal tersebut masih banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab.

Sementara itu, materi yang dibuat dikhususkan pada kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia, yang menyesuaikan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, sesuai berkomunikasi dengan guru mata pelajaran sejarah yang mengajar dikelas XI tersebut. Selain itu, dari tema yang akan dibahas mengenai kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia akan digabungkan dengan memanfaatkan media permainan jenga balok yang dikembangkan peneliti. Serta adanya tambahan bahan pelengkap lain agar media jenga balok

dapat dikembangkan dengan baik oleh peneliti.

Berdasarkan pemaparan di atas, media permainan jenga balok ini dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran yang ada. Penggunaan media permainan jenga balok dalam pembelajaran sejarah ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik karena dalam penggunaannya dilakukan sambil bermain. Selain itu, dalam media ini sudah dimuat pertanyaan serta jawaban yang berkaitan dengan tema pelajaran yang akan dibahas.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

a) Pengumpulan bahan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data terkait ukuran media jenga balok, pembuatan angka pada jenga balok, kartu soal dan jawaban, serta warna yang akan menandai tingkat kesulitan soal pada tema "Kedatangan Bangsa Belanda ke Indonesia". Selain itu, peneliti membuat materi dengan memanfaatkan buku kehidupan bangsa Indonesia pada masa kolonial, pergerakan nasional, penjajahan Jepang hingga kemerdekaan serta menggunakan buku ajar sejarah kelas XI kurikulum Merdeka terbitan kemendikbud. Sementara itu gambar pendukung materi diambil dari internet yang sebagian besar merupakan gambar dari tokoh-tokoh yang terlibat dalam kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia.

Pada tahap penyusunan soal, peneliti membagi soal berdasarkan tingkat kesulitannya yang dikenal dengan taksonomi Anderson. Tingkat kesulitan soal ini dibagi menjadi 6 kelompok yaitu: C1 (mengingat), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (evaluasi), C6 (penciptaan), yang diperkecil menjadi 4 kelompok tanpa mengurangi salah satu dari keenam jenis tingkat kesulitan soal. Dengan menyusun soal sebanyak 54 soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, dimana C1 dan C2; serta C4 dan C5 digabungkan, sedangkan C3 dan C6 dipisahkan. Alasan peneliti menggabungkan tingkat kesulitan tersebut menjadi satu, karena melihat adanya kemiripan saat proses pembuatan soal.

Dalam tahap perancangan jenga balok, balok jenga yang dibuat terdiri dari 54 balok. Serta setiap balok jenga akan diberi angka 1 sampai 54. Untuk pembeda tingkat kesulitan soal yang dibagi menjadi 4 kelompok, balok jenga akan diberi warna yang berbeda secara runtut.

b) Perancangan angket validasi dan penilaian

Angket validasi ini digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui kelayakan media permainan, yang terdiri dari 2 yaitu angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Angket validasi ahli media dibagi menjadi 4 aspek yaitu aspek tampilan, aspek materi, aspek aksesibilitas, dan kualitas teknis yang memuat 9 butir pertanyaan. Angket validasi ahli materi dibagi menjadi 4 aspek yaitu kelayakan isi materi, kebahasaan, kemanfaatan dan penyajian, yang memuat 8 butir pertanyaan.

Lembar penilaian peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui kelayakan media permainan. Kelayakan media ini menurut pendapat peserta didik yang langsung mencoba serta guru sebagai pengamat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media permainan jenga balok sebagai objek untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Lembar penilaian peserta didik terdiri 10 butir pertanyaan dan lembar penilaian guru terdiri dari 6 butir pertanyaan yang harus dinilai.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dibagi menjadi 3 yaitu pembuatan produk, validasi produk dan revisi.

a) Pembuatan Produk

Kegiatan pembuatan media ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1) Pembuatan kartu soal

Berdasarkan modul pembelajaran yang telah dibuat, pada tahapan ini kartu soal dibuat berdasarkan materi yang terdapat didalam modul pembelajaran. Pembuatan kartu soal ini dimulai dengan menyusun soal berdasarkan tingkat kesulitan yang dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu: 1)

C1 dan C2 yang terdiri dari 15 butir soal; 2) C3 yang terdiri dari 15 butir soal; 3) C4 dan C5 yang terdiri dari 12 butir soal; 4) C6 yang terdiri dari 12 butir soal.

Pembuatan kartu soal dibuat dengan bantuan *powerpoint*. Sesudah soal selesai disusun di *Ms. word*, selanjutnya dipindahkan ke *powerpoint*. Setiap *slide* diberikan warna yang berbeda menurut pembagian kelompok tingkat kesulitan soal, pembagiannya sebagai berikut: 1) C1 dan C2 diberi warna hijau; 2) C3 diberi warna biru; 3) C4 dan C5 diberi warna jingga; dan 4) C6 diberi warna merah. Pemberian warna ini juga menandakan poin yang akan didapatkan peserta didik jika berhasil menjawab pertanyaan yang terdiri 1 sampai 4 poin secara berurutan sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Terakhir kertas soal dicetak, yang setiap 1 *HVS* terdiri dari 6 *slide powerpoint*, yang setiap *slidenya* terdiri dari 1 soal pilihan ganda. Mengenai jawaban dari soal yang diberikan diberikan dikertas terpisah, yang digabung bersama dengan soal yang telah disusun diawal pada *Ms. Word*.

2) Pembuatan jenga balok

Pembuatan jenga balok dilakukan dengan bantuan pengetaman kayu dalam proses pemotongannya. Terbentuk dari kayu berukuran kurang lebih 16,5 cm dengan ukuran setiap balok yaitu: 1) Panjang 5 cm; 2) lebar 1,7 cm; tinggi 0,8 cm, yang setelah dipotong terdiri dari 54 balok kayu. Setelah jenga balok selesai dibentuk, selanjutnya adalah proses pewarnaan. Dalam proses pewarnaan, balok kayu dibagi menjadi 4 warna, yaitu hijau, biru, jingga, dan merah. Pembagian warna untuk balok dilakukan secara berurutan. Untuk balok kayu berwarna hijau, dimulai dari angka 1, 2, 3, 13, 14, 15, dan seterusnya. Balok kayu berwarna biru terdiri dari angka 4, 5, 6, 16, 17, 18, dan seterusnya. Balok kayu berwarna jingga dimulai dari angka 7, 8, 9, 19, 20, 21, dan seterusnya. Balok kayu berwarna

merah terdiri dari angka 10, 11, 12, 22, 23, 24, dan seterusnya. Sebelum memulai proses pewarnaan, terlebih dahulu balok kayu diberi angka pada setiap baloknya menggunakan spidol berwarna hitam.

Perwarnaan balok kayu menggunakan bubuk *wantex*. Balok kayu direndam menggunakan air panas yang telah dicampurkan *wantex* kira-kira setengah sendok teh, sesuai dengan warna yang diinginkan. Perendaman dilakukan selama kurang lebih 4 menit, setelah itu balok kayu dijemur dibawah sinar matahari sampai kering.

Pada proses selanjutnya merupakan pembuatan tempat jenga balok, yang terbuat dari kertas karton berukuran, yaitu panjang 18 cm; lebar 5,5 cm; dan tinggi 5,5 cm. Setelah proses pembuatan tempat jenga balok, jenga balok dapat diletakkan didalam dengan disusun secara rapi sesuai angka yang terdapat pada balok jenga. Setelah itu, lalu balok jenga dapat diserahkan kepada validator untuk divalidasi.

b) Validasi dan Revisi

1) Ahli media

Validasi pertama dengan ahli media yaitu Bapak Dr. Bunari, M.Si yang dilakukan sebanyak satu kali pertemuan pada hari Senin, 12 Agustus 2024 pukul 09.30 WIB yang berlokasi di Laboratorium pendidikan sejarah Universitas Riau. Pada pertemuan ini, diberikan saran terhadap media jenga balok yaitu perubahan warna pada warna biru dan hijau, karena terlalu rancu atau terdapat kemiripan warna, disebabkan oleh warna yang terlalu pekat. Serta dilakukan pengisian angket penilaian ahli media. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media, didapatkanlah hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor
Aspek Tampilan		
1.	Kejelasan petunjuk	5
2.	Ketepatan pemilihan warna	4
Aspek Materi		
3.	Soal dan materi yang terdapat pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	4
4.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4
Aspek Aksesibilitas		
5.	Kemampuan media untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar	4
6.	Kemampuan media untuk memfasilitasi guru	5
7.	Kemudahan dalam mengakses media	4
Kualitas Teknis		
8.	Keesuaian media dengan taraf berpikir peserta didik	4
9.	Media jenga balok sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Jumlah		39
Persentase		86,7%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli media diatas, ahli media memberikan komentar dan kesimpulan bahwa “Media permainan jenga balok pada mata pelajaran sejarah layak untuk diuji coba dilapangan tanpa revisi”.

2) Ahli Materi

Validasi kedua dengan ahli materi yaitu Bapak Dr. Suroyo, M.Pd pada hari Selasa, 13 Agustus 2024 pukul 09.00 WIB yang berlokasi di Dekanat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, didapatkanlah hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Skor
Kelengkapan Isi Materi		
1.	Materi yang disajikan sistematis	4
2.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
3.	Cakupan materi yang berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
4.	Materi jelas dan spesifik	4
Kebahasaan		
5.	Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami	5
Kemudahan		
6.	Media yang dibuat dapat mendukung pengamatan materi	5
7.	Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar	5
Penyajian		
8.	Langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran mudah diikuti	5
Jumlah		37
Persentase		92,5%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi diatas, kesimpulan yang diberikan mengenai media permainan jenga balok pada mata pelajaran sejarah dinilai dari aspek materinya adalah “layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi”.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat dari model ADDIE adalah implementasi atau penerapan. Setelah melalui tahapan pengembangan, validasi dan revisi dari para ahli, serta sudah mendapatkan penilaian sangat baik/sangat layak untuk uji coba lapangan, selanjutnya media permainan jenga balok ini diimplementasikan. Implementasi ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan di kelas XI B SMA Santo Tarcisius Dumai dengan jumlah 28 orang peserta didik. Penerapan ini dilakukan pada hari Selasa, 3 September 2024 pukul 12.55-14.15 WIB dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan jenga balok pada pokok bahasan kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia.

Pada pertemuan ini dimulai dengan peserta didik bersiap mengikuti pembelajaran serta berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing. Setelah itu, peneliti mengabsensi peserta didik yang tidak hadir. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi tentang kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia. Pemaparan materi ini dilakukan dengan bantuan slide *powerpoint* yang telah dipersiapkan. Setelah peneliti selesai menjelaskan, peserta didik diberi pertanyaan secara lisan dan acak mengenai materi yang telah dijelaskan. Setelah penyampaian materi, peserta didik dibagi kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 5/6 peserta didik didalamnya.

Sebelum mulai menggunakan media permainan jenga balok, peneliti menjelaskan mengenai petunjuk serta aturan permainan jenga balok yaitu:

Keterangan:

- a) Warna hijau : merupakan soal C1 dan C2 (mendapatkan poin 1)
- b) Warna Biru : merupakan soal C3 (mendapatkan poin 2)
- c) Warna Jingga: merupakan soal C4 dan C5 (mendapatkan poin 3)
- d) Warna Merah: merupakan soal C6 (mendapatkan poin 4)
- e) Angka yang terdapat dalam setiap balok jenga (terdapat 54 angka) melambangkan soal yang didapatkan, sesuai angka yang terdapat dalam kertas soal.

Aturan:

- a) Setiap balok jenga memiliki poin yang berbeda tergantung tingkat kesulitan yang dilambangkan dengan warna (dapat dilihat di keterangan)
- b) Balok jenga yang telah diambil dan berhasil dijawab, akan diletakkan dibagian paling atas dari jenga balok.
- c) Setiap peserta didik yang mendapat giliran mengambil balok jenga, jika peserta didik tersebut tidak dapat menjawab, pertanyaan yg terdapat dalam balok jenga dapat di jawab oleh teman lain yang mengetahui jawabannya. Serta yang mendapatkan poin adalah peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan.
- d) Kesempatan menjawab 2 kali (berbeda orang), jika salah dalam menjawab pada orang yang pertama kali menjawab.
- e) Kesempatan menjawab 3 kali (berbeda orang), jika pada orang yang pertama menjawab tidak tahu/ pas/ tidak ada menjawab.

Cara penggunaan media permainan jenga balok:

- a) Guru membagi kelas menjadi lima (5) kelompok, disetiap kelompok terdapat 1 orang yang bertugas menjadi notulen (mencatat poin dari setiap soal yang telah terjawab serta memberikan pertanyaan).
- b) Untuk menentukan peserta didik yang mengambil pertama kali, dapat dilihat dari nomor absen (sesuai abjad nama yang dimulai dari huruf a) dan urutan selanjutnya sesuai dengan arah jarum jam.
- c) Sesuai dengan urutan bermain, peserta didik mengambil satu balok jenga secara acak, setelah soal terjawab atau tidak dapat terjawab, balok jenga kembali diletakkan dipaling atas.
- d) Permainan dikatakan berakhir, jika jenga balok jatuh atau runtuh.

Setelah itu peserta didik berkumpul dengan anggota kelompoknya untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan media permainan jenga balok. Peserta didik ditiap kelompok bergantian memainkan jenga baloknya dan notulis membacakan atau memberikan kertas pertanyaan sesuai dengan angka yang telah dipilih peserta didik, peserta

didik yang tidak dapat menjawab, pertanyaannya dapat dilemparkan ke peserta didik yang ada didalam kelompok, sesudah pertanyaan terjawab, notulis menuliskan poin yang didapatkan peserta didik di lembar hasil permainan jenga balok. Setelah balok jenga jatuh, menandakan permainan jenga balok telah selesai.

Setelah selesai permainan, setiap notulis mengumpulkan hasil permainan jenga balok. Sesudah itu peserta didik kembali membereskan permainan jenga balok serta menyusun dan merapikan kembali meja serta kursinya ketempat semula. Disaat pembelajaran berakhir, peserta didik diminta untuk mengisi angket penilaian peserta didik yang telah dipersiapkan. Berikut hasil angket peserta didik.

Tabel 3. Hasil Angket Peserta Didik

No.	Indikator	Skor
1.	Tampilan jenga balok menarik	129
2.	Kualitas jenga balok	124
3.	Soal yang disajikan dalam media permainan jenga balok jelas	124
4.	Kejelasan materi pada proses pembelajaran	127
5.	Kemanfaatan dalam materi yang disajikan	132
6.	Materi yang disajikan dapat memberikan pemahaman peserta didik	128
7.	Soal sesuai dengan materi yang diberikan	124
8.	Kunci jawaban sesuai dengan soal	134
9.	Materi yang disajikan runtut	123
10.	Aturan permainan media permainan jenga balok mudah dipahami	130
Jumlah		1275
Persentase		91,1%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh peserta didik adalah 1275, sedangkan persentase yang didapat adalah 91,1%, dan nilai angket tersebut masuk kedalam kategori "**Sangat Baik**". Setelah angket peserta didik terkumpul, selesai pembelajaran peneliti memberikan angket kepada guru mata pelajaran sejarah yang mengikuti serta memperhatikan sebagai pengamat disaat pembelajaran berlangsung. Berikut hasil angket penilaian guru.

Tabel 4. Hasil Angket Guru

No.	Aspek	Skor
1.	Kelengkapan materi	5
2.	Memuat materi yang secara jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik	4
3.	Dapat meningkatkan pemahaman	5
4.	Media permainan jenga balok dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik	5
5.	Keakuratan data dan fakta	5
6.	Tampilan media permainan jenga balok menarik	5
Jumlah		29
Persentase		96,7%
Skor		Sangat Baik

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh guru adalah 29, sedangkan persentase yang didapat adalah 96,7%, dan nilai angket tersebut masuk kedalam kategori "**Sangat Baik**".

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melakukan tahap implementasi, Langkah selanjutnya adalah *evaluation/* evaluasi dari pengembangan media permainan jenga balok. Pada tahapan ini dilakukan analisis data kualitas media permainan jenga balok setelah melakukan uji validitas dari ahli media, ahli materi, serta hasil lembar penilaian peserta didik dan guru terhadap media permainan jenga balok berdasarkan implementasi pada peserta didik kelas XI B SMA Santo Tarcisius. Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kualitas media permainan jenga balok oleh para ahli baik ahli media, ahli materi, peserta didik dan juga guru adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Penilaian Ahli Media, Materi, Peserta Didik, dan Guru

No.	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Media	39	86,7%	Sangat Baik
2.	Penilaian Ahli Materi	37	92,5%	Sangat Baik
3.	Penilaian Peserta Didik	1275	91,1%	Sangat Baik
4.	Penilaian Guru	29	96,7%	Sangat Baik

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Permainan Jenga Balok

Pada penelitian ini setiap tahap dalam pengembangan dilakukan bertahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE ini tahap awal yang dilakukan adalah analisis yang dimulai dari mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Dalam mengidentifikasi masalah, peneliti mencoba melakukan observasi dengan mewawancarai guru mata pelajaran sejarah tentang bagaimana kondisi pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai. Maka, dari permasalahan yang ada tersebut peneliti kemudian berpikir untuk mengembangkan media permainan berupa jenga balok, yang bukan hanya sebagai sekedar alat bantu dalam pembelajaran sejarah tetapi juga dapat membantu kembali peserta didik memahami materi yang telah dibahas serta menguji pemahaman peserta didik melalui soal-soal yang terdapat di media permainan jenga balok ini. Selanjutnya analisis kebutuhan yakni dengan, menganalisis konsep pembelajaran seperti kurikulum yang digunakan, kemudian mengkaji KD mengenai materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia. Hal ini dilakukan agar soal-soal yang terdapat dalam media jenga balok, sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan yakni media permainan jenga balok. Pertama, rancangan dimulai dari mengumpulkan data terkait ukuran media jenga balok, warna yang akan digunakan pada media jenga balok, serta setelah melakukan observasi, pembahasan difokuskan kepada Kedatangan Bangsa Belanda ke Indonesia. Setelah selesai, membuat modul pembelajaran, peneliti selanjutnya membuat rancangan angket validasi. Peneliti membuat 4 buah angket, diantaranya, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket penilaian peserta didik, dan angket penilaian guru.

Pada tahap pengembangan, peneliti selanjutnya membuat soal-soal yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, yang selanjutnya dibuat dalam bentuk kertas soal menggunakan bantuan

powerpoint. Selagi membuat soal, peneliti sekaligus meminta bantuan di pengetaman kayu untuk membuat media jenga balok yang berjumlah sebanyak 54 balok jenga. Selanjutnya, setelah jenga balok selesai dibuat, setiap balok jenga diberi angka mulai dari 1 sampai 54, serta diberi warna menggunakan *wantex*, yang terdiri dari warna hijau, biru, jingga, dan merah. Serta setelahnya, peneliti membuat tempat jenga balok yang terbuat dari karton.

Tahap selanjutnya adalah implementasi, dimana pada tahap ini dilakukan uji coba media permainan jenga balok. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan melalui angket penilaian peserta didik diperoleh penilaian dengan kategori sangat baik. Sedangkan, pada angket penilaian yang dilakukan oleh guru, didapat perolehan nilai dengan kategori sangat baik, dengan komentar dari peserta didik dan guru, bahwa media jenga balok ini menarik.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan tujuan melihat kualitas dari media permainan jenga balok baik sebelum diuji cobakan ke peserta didik yakni hasil validasi ahli, maupun setelah diuji cobakan ke peserta didik yakni hasil dari penilaian peserta didik maupun guru mata pelajaran sejarah. Maka berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan dari ahli media, ahli materi, peserta didik dan guru, diperoleh kesimpulan bahwa media permainan jenga balok sangat baik untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Khususnya, pada materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia yang difokuskan pada kedatangan bangsa Belanda ke Indonesia di Kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai.

2. Kelayakan Pengembangan Media Permainan Jenga Balok

Kelayakan media permainan jenga balok untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai diperoleh dari tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, penilaian peserta didik serta penilaian guru. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori "Sangat Layak" dengan saran perbaikan pada warna jenga balok. Kemudian, dari ahli materi mendapatkan hasil penilaian secara keseluruhan dengan persentase sebesar

92,5% dengan kategori "Sangat Layak" dengan saran penambahan gambar pada modul.

Pada penilaian peserta didik secara keseluruhan dari jumlah 28 peserta didik, mendapatkan persentase sebesar 91,1% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian, dari penilaian guru mendapatkan persentase sebesar 96,7% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli media dan materi, serta penilaian dari peserta didik maupun guru dapat disimpulkan bahwa media permainan jenga balok "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai.

3. Kelemahan dan Kelebihan Media Permainan Jenga Balok

Setelah penelitian di kelas selesai, ditemukanlah kekurangan serta kelebihan yang terdapat pada media permainan jenga balok ini. Kekurangan pada media permainan jenga balok ini. Diantaranya adalah berdasarkan respon peserta didik kertas soal pada media jenga balok tulisannya terlalu kecil sehingga terkadang pada warna tertentu, terutama pada kertas berwarna merah tulisan sulit untuk dibaca. Selanjutnya, penggunaan media permainan jenga balok ini dipengaruhi tingkat kemampuan peserta didik dalam memproses atau menangkap materi yang disampaikan. Serta yang terakhir, penggunaan teknologi seperti *powerpoint* memungkinkan kemudahan dalam pengambilan soal serta waktu yang digunakan semakin efektif.

Terdapat tiga kelebihan yang pertama adalah berdasarkan respon guru sebagai pengamat dan peserta didik pada proses pembelajaran, media jenga balok ini menarik bagi peserta didik sehingga, disaat pembelajaran berlangsung, tidak membosankan. Selanjutnya, media permainan jenga balok ini dapat melatih konsentrasi dan kesabaran terutama dalam pengambilan balok jenga agar tidak jatuh. Serta, media permainan jenga balok ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, melalui soal serta jawaban yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Jenga Balok pada pembelajaran sejarah materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Media diimplementasikan melalui uji coba lapangan yaitu dikelas XI B dengan jumlah keseluruhan sebanyak 28 peserta didik. Dalam kelayakan menggunakan media permainan jenga balok peserta didik dan guru memberikan penilaian dengan kategori "sangat baik" pada lembar penilaian peserta didik dan guru. Hal ini menjadi bukti bahwa pengembangan media permainan jenga balok layak digunakan di lapangan serta menarik bagi peserta didik pada proses pembelajaran.
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran Jenga Balok dengan validasi dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 86,7% dan dinyatakan "sangat layak". Hasil dari penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori "sangat layak". Penilaian kelayakan juga berdasarkan penilaian peserta didik melalui uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kategori "sangat layak" dan guru dengan persentase 96,7% dengan kategori "sangat layak". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media permainan jenga balok yang dilakukan oleh peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu "sangat baik/sangat layak".
3. Kelebihan dan kelemahan dari media permainan jenga balok dapat diketahui secara pasti oleh penelitian yang telah dilakukan. Kelebihan dari media permainan jenga balok ini antara lain: 1) Berdasarkan respon guru sebagai pengamat dan peserta didik pada proses pembelajaran, media jenga balok ini

menarik bagi peserta didik sehingga, disaat pembelajaran berlangsung, tidak membosankan.; 2) Berdasarkan respon peserta didik media permainan jenga balok ini dapat melatih konsentrasi dan kesabaran terutama dalam pengambilan balok jenga agar tidak jatuh.; 3) Berdasarkan respon peserta didik media permainan jenga balok ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, melalui soal serta jawaban yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Sedangkan, kelemahan dari media permainan jenga balok ini antara lain: Berdasarkan respon peserta didik kertas soal pada media jenga balok tulisannya terlalu kecil sehingga terkadang pada warna tertentu, terutama pada kertas berwarna merah tulisan sulit untuk dibaca; penggunaan teknologi seperti *powerpoint* memungkinkan kemudahan dalam pengambilan soal serta waktu yang digunakan semakin efektif; dan penggunaan media permainan jenga balok ini dipengaruhi tingkat kemampuan peserta didik dalam memproses atau menangkap materi yang disampaikan.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan media permainan jenga balok sebaiknya lebih diperhatikan lagi secara mendetail bagaimana pengelolaan kertas soal, sehingga tidak timbul masalah bahwa soal agak sulit dibaca. Solusi yang dapat diambil dari permasalahan tersebut, dapat menggunakan *powerpoint* yang dirancang untuk memudahkan setiap kelompok dalam membaca dan mengakses soal, selain itu karena digunakannya *powerpoint* sebagai penggunaan media permainan jenga balok, sehingga dibutuhkan laptop minimal 1 disetiap kelompok.
2. Diharapkan penelitian pengembangan media permainan jenga balok ini dapat dijadikan contoh oleh guru bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sejarah memang sangatlah penting, sehingga pembelajaran sejarah tidak terus dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya, bisa melaksanakan uji coba produk secara lebih luas lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Astriadi, R., & Usman, A. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Sejarah Dikelas X SMAN 6 Pontianak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 8(4).
- Amilia Pramita, & Rudiana Agustini. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Sma Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), 336-344.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15787>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Habsy, B. A. (2017). Filosofi Ilmu Bimbingan Dan Konseling Indonesia. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(1), 1.
<https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p1-11>
- Hartanti, J. (2022). Bimbingan Kelompok. In *Book*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hylida, D. (2022). Pengembangan Blog Sederhana www.kennedeutsch.blogspot.com Sebagai Media Ajar Pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Sma Negeri 1 Tarik Sidoarjo Kelas X Semester 1. *E-Journal Laterne*, 11(2). www.kennedeutsch.blogspot.com
- Icam Sutisna. (2020). Statistika Penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1-15.
<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62>

615506/Teknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantitatif20200331-52854-1ovrwlw-libre.pdf?1585939192=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantita.pdf&Expires=1697869543&Signat

- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- Octaviana, dila rukmi, & Ramadhani, reza aditya. (2021). *Hakikat Manusia: Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama*. 5(2), 143–159.
- Purwanti, I. Y. (2020). Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Kesulitan Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Retnaningsih, R. (2016). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Alat Pelindung Telinga Dengan Penggunaannya Pada Pekerja Di Pt. X. *Journal of Industrial Hygiene and Occupational Health*, 1(1), 67–82. <https://doi.org/10.1080/03075079.2017.1401060>
- Sulistiyowati, A. (2020). Sejarah Indonesia. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Sulistiyowati, A. (2020). *Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Bangsa Barat*. 25.
- Ulfah, H. M. (2020). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta didik SMA Kelas XI*. 1–167.
- Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., Pongpalilu, F., & Juansa, A. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. <https://books.google.co.id/books?id=oV63EAAAQBAJ>