

## Pengembangan Media Pembelajaran JPM (Jenga Pemberdayaan Masyarakat) Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

**Shinta Aulia Putri<sup>1)</sup>, Sukma Perdana Prasetya<sup>2)</sup>, Nuansa Bayu Segara<sup>3)</sup>,  
Hendri Prastiyyono<sup>4)</sup>**

1) 2) 3) 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Era globalisasi merupakan era dimana kelangsungan hidup manusia akan terus berkembang dalam kurun waktu yang panjang. Dengan minimnya ketersediaan media pembelajaran, proses pembelajaran IPS sering dilakukan melalui ppt, ceramah dan bercerita pada setiap pertemuan menjadikan siswa merasa mengantuk dan akurang antusias ketika proses pembelajaran IPS. Sehingga perlu adanya pengembangan, penggunaan media pembelajaran dan hiburan yang menarik motivasi siswa dalam belajar untuk menumbuhkan minat belajar dan antusias yang kuat dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran JPM dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa dengan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang ada lima tahap didalamnya *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Hasil pengembangan dan penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran JPM sangat layak digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS dengan dasar validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran; 2) Media pembelajaran JPM sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPS dengan dasar penilaian praktisi pendidik serta dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi terhadap siswa pada dasar respon angket minat belajar oleh siswa dengan kualifikasi sangat tinggi untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** JPM, Media Pembelajaran, Minat Belajar

### Abstract

*The era of globalization is an era where human survival will continue to develop over a long period of time. With the minimal availability of learning media, the social studies learning process is often carried out through ppt, lectures and storytelling at every meeting, thus making students feel sad and less enthusiastic during the social studies learning process. So it is necessary to develop and use learning media and entertainment that attract students' motivation in learning to foster a strong interest in learning and enthusiasm in participating in the social studies learning process. The development of JPM learning media was carried out as an effort to foster students' interest in learning using the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which has five stages including Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of development and research show that: 1) JPM learning media is very suitable to be used to deliver social studies learning material on the basis of validation from media experts and learning material experts; 2) JPM learning media is very practical to use in the social studies learning process based on the assessment of educational practitioners and can foster high interest in learning in students based on the responses to the student interest questionnaire with very high qualifications to foster students' interest in learning in the social studies learning process.*

**Keywords:** JPM, Learning Media, Interest in Learning



**How to Cite:** Putri, S.A. Dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran JPM (Jenga Pemberdayaan Masyarakat) Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5(No. 01): halaman 123 – 136

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk perkembangan individu dan masyarakat. Globalisasi membawa perubahan signifikan yang mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen untuk membentuk karakter individu yang adaptif terhadap dinamika zaman. Dalam konteks ini, proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi kunci utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas belajar didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, sementara pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan edukatif tertentu (Aprida Pane, 2017).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas VII A di SMP Labschool Unesa 2, ditemukan bahwa siswa menunjukkan minat belajar yang rendah. Ketika guru menyampaikan materi, sebagian siswa tampak tidak tertarik dan asyik berbicara dengan teman atau terlibat dalam aktivitas lain. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya optimalisasi penggunaan media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang tersedia masih terbatas pada papan tulis, proyektor LCD, dan buku modul siswa. hal ini menyebabkan pembelajaran IPS sering dilakukan dengan metode ceramah yang monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias (Laila et al, 2022). Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Minat merujuk pada rasa ketertarikan seseorang terhadap suatu hal (Ananda, 2021; Lestarina, 2019). Untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang membantu menciptakan interaksi yang efektif dalam proses pembelajaran, menyederhanakan proses pengajaran, dan memperjelas umpan balik siswa (Rachmadyanti, 2020; Yaumi, 2016). Media ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dinamis.

Salah satu media pembelajaran yang potensial untuk dikembangkan adalah permainan edukatif, seperti permainan Jenga (Palazon, 2000). Permainan Jenga memiliki keunggulan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, strategis, dan emosional siswa. Dengan memodifikasi balok-balok kayu dalam permainan Jenga menjadi media pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Khordah, 2022). Media ini dirancang dengan tambahan kartu soal dan kartu "truth or dare" yang relevan dengan materi pembelajaran IPS, khususnya pada tema pemberdayaan masyarakat sesuai Kurikulum Merdeka (Hidayat, 2022). Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa (Lutfianah, W., 2017; Septian Rinata, 2022).

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran JPM (Jenga Pemberdayaan Masyarakat) pada pembelajaran IPS di kelas VII A SMP Labschool Unesa 2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, sekaligus memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode yang digunakan adalah research and development (R&D) yang didasarkan pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dirancang untuk menghasilkan produk yang dapat diuji tingkat efektivitasnya menggunakan pendekatan mixed method, yang menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2022; Septian Rinata, 2018).

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan (Segara, 2018). Pertama, pada tahap analisis (*Analysis*), dilakukan identifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Kemudian, pada tahap desain (*Design*), komponen media dirancang, termasuk materi, skenario, dan elemen visual yang mendukung proses pembelajaran. Pada tahap pengembangan (*Development*), elemen permainan Jenga diintegrasikan dengan pertanyaan dan tantangan pembelajaran, dan dilakukan validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan media. Pada tahap implementasi (*Implementation*), media pembelajaran diterapkan kepada siswa kelas VII A SMP Labschool Unesa 2 untuk mengumpulkan data respons dan efektivitasnya. Terakhir, pada tahap evaluasi (*Evaluation*), dilakukan evaluasi formatif selama proses pengembangan dan evaluasi sumatif setelah media digunakan (Kristanto, 2015).

Desain penelitian ini menggunakan *one-shot case study*, di mana perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran diterapkan, dan hasilnya diukur melalui instrumen yang mengumpulkan respons siswa terhadap media tersebut.



Gambar 1. Desain Penelitian *One Shot Case Study*

Penelitian ini melibatkan X, yaitu penggunaan media pembelajaran JPM, dan O, yang merupakan pengamatan terhadap respons siswa setelah perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Unesa 2, Kampus Unesa Ketintang, Surabaya, dengan pemilihan lokasi yang didasarkan pada kebutuhan inovasi dalam pembelajaran IPS yang selama ini dilakukan secara konvensional.

Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas VII A SMP Labschool Unesa 2 (12 laki-laki dan 13 perempuan), yang dipilih secara acak untuk memastikan keberagaman data. Pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis data: data kualitatif, yang mencakup tanggapan dan saran dari ahli media dan materi, dan data kuantitatif, yang berupa hasil evaluasi belajar siswa setelah menggunakan media JPM.

Analisis data dilakukan setelah seluruh data terkumpul. Proses analisis melibatkan beberapa aspek utama, dimulai dengan analisis data kelayakan, di mana data dari validasi ahli dihitung menggunakan skala Likert. Hasil validasi kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran, yang akan mengklasifikasikan media sebagai sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, atau sangat tidak layak. Media pembelajaran Jenga dinyatakan "cukup layak" jika memperoleh persentase 41%-60% pada validasi materi dan media (Milala et al., 2022).

Selanjutnya, analisis kepraktisan media dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan secara praktis dalam kelas. Hasil analisis ini diklasifikasikan ke dalam kualifikasi sangat praktis, praktis, cukup praktis, atau tidak praktis, dengan ambang batas 41%-60% untuk kualifikasi "cukup praktis". Terakhir, analisis angket minat belajar digunakan untuk mengukur

efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data dari angket ini diklasifikasikan berdasarkan persentase hasilnya, dengan rentang persentase yang menggambarkan tingkat minat belajar siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran IPS (Prastiyono, Purwanto, & Amirudin, 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analyze

Tahap analisis merupakan langkah penting dalam penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan menentukan solusi yang tepat. Pada tahap ini, dilakukan dua analisis utama: analisis fasilitas pembelajaran dan analisis pelaksanaan pembelajaran di kelas. Analisis fasilitas pembelajaran di SMP Labschool Unesa 2 menunjukkan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, seperti kurangnya media tiga dimensi dan kebutuhan akan persiapan terlebih dahulu untuk menggunakan LCD, yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang simpel dan mudah digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS agar lebih menyenangkan dan efektif. Analisis pelaksanaan pembelajaran di kelas mengungkapkan bahwa pembelajaran sering dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan. Namun, siswa kurang memperhatikan materi dan memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini memerlukan variasi dalam pengajaran, seperti pengembangan media pembelajaran yang menarik, seperti media Jenga yang dilengkapi dengan pertanyaan yang relevan dengan materi untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

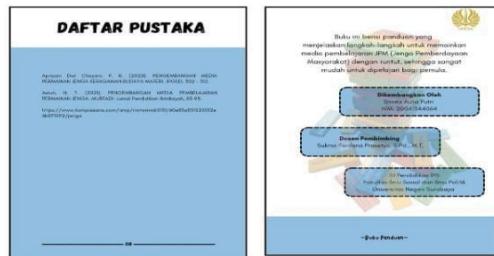
### Design

Tahap desain merupakan tahap dimana kerangka dan bentuk media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini dilakukan setelah menemukan pokok permasalahan dan ide pemecahan masalah yang teridentifikasi. Kegiatan berikut dilakukan selama tahap desain:

Tabel 1. Progres pengembangan media JPM

Progres 1 pemilihan media	 <p>JPM (Pemberdayaan Masyarakat Jenga) merupakan media tiga dimensi berupa menara balok yang terbuat dari balok kayu warna-warni. Menara ini terdiri dari 18 lapis balok. Setiap lapisan terdiri dari 3 balok yang disusun menyilang pada setiap lapisan.</p>
Progres 2 pemilihan format	<p>Deposito atau simpanan di bank yang dapat diambil melalui cek, giro, atau surat perintah pembayaran lain yang sah disebut ....</p> <p>Untuk meningkatkan nilai tambah yang dimiliki yaitu tujuan dari?</p> <p>Gambar disamping adalah contoh uang?</p> <p>Salah satu wadah yang digunakan untuk menghimpun dana dari masyarakat dan kemudian diinvestasikan kembali dalam bentuk portofolio efek oleh Manajer investasi adalah ....</p> <p><b>Truth or Dare</b></p> <p><b>Truth or Dare</b></p>

	<p>Media ini berkonsep permainan dan memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan. Media mempunyai tampilan yang menarik dengan warna balok yang berwarna-warni. Selanjutnya disetiap balok terdapat stiker yang berisi pertanyaan terkait dengan apa yang dipelajari yaitu pemberdayaan masyarakat, dan juga terdapat kartu truth or dare.</p>
Progres 3 penamaan media	<p>Media pembelajaran ini disebut JPM yang merupakan singkatan dari Jenga Pemberdayaan Masyarakat. Nama tersebut terbentuk dari huruf pertama setiap kata. Hal ini memudahkan untuk mengingat nama media pembelajaran tersebut.</p>
Progres 4 pembuatan buku panduan score board	<p>The image shows several pages from the 'BUKU PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN "JPM (JENGA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT)"'. The pages include:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>DAFTAR ISI:</b> Lists chapters such as 'Kata Pengantar', 'Tujuan Pembelajaran Jenga', 'Sasaran Media Pembelajaran JPM', and 'Penutup'.</li> <li><b>PENGERTIAN PERMAINAN JENGA:</b> A detailed explanation of the game's rules and objectives.</li> <li><b>TUJUAN MEDIA PEMBELAJARAN JPM:</b> Outlines the educational aims of the game.</li> <li><b>SASARAN MEDIA PEMBELAJARAN JPM:</b> Describes the target audience and learning outcomes.</li> <li><b>LANGKAH - LANGKAH MEDIA PEMBELAJARAN JPM:</b> Step-by-step instructions for using the learning media.</li> <li><b>CARA MEMAINKAN MEDIA PEMBELAJARAN JPM:</b> Rules for playing the game.</li> <li><b>PENUTUP:</b> Concluding remarks and final thoughts.</li> </ul>



Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan panduan dan score board. Buku panduan ini diberikan siswa sebagai panduan singkat tentang langkah-langkah yang diperlukan untuk memainkan media JPM. Sebaliknya saat memainkan media JPM, score board tersebut untuk menampilkan skor di depan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan semangat siswa dalam memainkan media JPM.

### ***Development***

Tahap pengembangan media pembelajaran JPM melibatkan pembuatan media 3D berbentuk menara balok yang terdiri dari 54 balok kayu berukuran 7,5 cm x 2,5 cm x 1,5 cm dan disusun dalam 18 lapis secara menyilang. Media ini terdiri dari 4 warna balok merah, kuning, hijau, dan biru. Dari 54 balok, 12 diantaranya berisi kartu *truth or dare*, yang dapat diambil oleh siswa tanpa menjawab pertanyaan, sementara 42 balok lainnya berisi soal materi pemberdayaan masyarakat, yang harus dijawab oleh siswa. jawaban yang benar akan memberikan skor bagi kelompok.



Sumber: Dokumentasi pribadi

Validasi Media

Tujuan validasi media adalah untuk menciptakan produk media pembelajaran yang sesuai standar dan mudah digunakan. Media pembelajaran dianggap layak apabila telah dilakukan penilaian oleh ahli (validator). Media Pembelajaran JPM telah tervalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidik. Hasil evaluasi, kritik, dan saran akan tercermin dalam peningkatan kualitas media. Hasil validasi dijelaskan sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui kualitas tampilan dan isi media pembelajaran JPM yang kami kembangkan, kami melakukan validasi oleh ahli media. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian penyajian dan kesesuaian penggunaan bahasa. Media Pembelajaran JPM diverifikasi oleh ahli media yaitu Dr. Kusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Jumlah Item	Hasil	
			Nilai	%
1	Kelayakan Penyajian	14	65	92,8%
2	Kelayakan Penggunaan Bahasa	2	10	100%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yang dipaparkan pada tabel 4.3 memperoleh total skor 75, dari jumlah skor maksimal 80. Hasil analisis validasi dari ahli media diperoleh nilai 75 kemudian diprosentasekan menjadi 93% berdasarkan kualifikasi kelayakan skala likert masuk pada kualifikasi **Sangat Layak**, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JPM sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dilakukan untuk menyatakan media pembelajaran JPM yang dikembangkan layak dari segi materi. Aspek yang dinilai diantaranya kesesuaian modul ajar, penyajian materi dan kelayakan penggunaan bahasa. Media pembelajaran JPM divalidasi oleh validator ahli materi yakni Katon Galih Setyawan, S.Sos., M.Sosio. Hasil validasi dituliskan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Jumlah Item	Hasil	
			Nilai	%
1	Modul Ajar	8	34	85%
2	Penyajian Materi	2	10	100%
3	Kelayakan Penggunaan Bahasa	3	15	100%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yang dipaparkan pada tabel 4.4 memperoleh total skor 59, dari jumlah skor maksimal 65. Hasil dari analisis validasi materi diperoleh nilai 59 kemudian diprosentasekan menjadi 90% berdasarkan kualifikasi kelayakan skala likert masuk pada kualifikasi **Sangat Layak**. Dengan demikian hasilnya bisa disimpulkan bahwa materi dalam media JPM layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Produk media pembelajaran JPM yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli, validasi dilakukan oleh 2 ahli yang terdiri dari 1 ahli

media dan 1 ahli materi pembelajaran. Hasil validasi oleh para ahli terhadap media pembelajaran JPM dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekap Hasil Validasi Ahli

No	Ahli	Validasi	Kualifikasi
1	Ahli Media	93,75%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	90,76%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		92,25%	Sangat Layak

Berdasarkan paparan pada tabel 4.5 rekap hasil validasi ahli dimana, hasil validasi ahli media memperoleh nilai 93,75% dan validasi ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 90,76% kemudian diperoleh rata-rata hasil validasi media pembelajaran JPM oleh para ahli memperoleh nilai 92,25% yang masuk pada kualifikasi Sangat Layak, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JPM telah lulus validasi para ahli dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS pada materi pemberdayaan masyarakat.

### ***Implementation***

Pada tahap uji coba media pembelajaran JPM, dilakukan penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap minat belajar mereka dalam pembelajaran IPS. Uji coba dilakukan pada siswa 25 siswa kelas VII A SMP Labschool Unesa 2 dengan menggunakan angket tertutup yang terdiri dari 15 pernyataan. Hasil dari angket sebelum penggunaan media. JPM menunjukkan skor total 1.125 dengan persentase 75%, yang masuk dalam kualifikasi **tinggi**. Setelah menggunakan media JPM, hasil angket menunjukkan peningkatan skor total menjadi 1.330 dengan persentase 88,6%, yang masuk dalam kualifikasi **sangat tinggi**. Hal ini menunjukkan bahwa media JPM secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi pemberdayaan masyarakat.

### ***Evaluation***

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran JPM. Evaluasi tidak hanya dilakukan setelah uji coba pada siswa, tetapi juga dilakukan sebelumnya berdasarkan saran dan komentar dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi oleh praktisi pendidik digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media JPM dalam pembelajaran IPS. Validasi dilakukan oleh Edwin Irzard Maulana, S.Pd., yang memberikan masukan untuk perbaikan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil uji kepraktisan oleh praktisi pendidik

No	Aspek	Jumlah Item	Hasil	
			Nilai	%
1	Kelayakan Materi	5	23	92%
2	Segi Fisik	4	18	90%
3	Penggunaan	4	19	95%
4	Warna	3	12	80%

5	Tulisan	1	5	100%
---	---------	---	---	------

Hasil analisis penilaian dari praktisi pendidik media pembelajaran JPM memperoleh nilai 90,58% yang masuk pada kualifikasi **Sangat Praktis**, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JPM sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII pada materi pemberdayaan masyarakat. Pada tahap pengembangan media yang telah divalidasi oleh seorang validator media dikembangkan sampai media dinyatakan layak untuk diujicoba pada uji coba terbatas dan uji coba luas (Prasetya, Segara, & Khotimah, 2019). Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi perbaikan judul media, kesesuaian soal dengan materi, kejelasan aturan dan petunjuk, serta penggunaan material yang lebih kuat untuk tempat balok Jenga. Perbaikan ini dilaksanakan sebelum uji coba media JPM kepada siswa, sehingga media dapat digunakan secara maksimal berdasarkan saran yang diterima.

Tabel 6. Perbaikan media JPM

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           Di Indonesia berdasarkan Lembaga pembuatnya, uang dibedakan menjadi dua yaitu uang kartal dan ....         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           Berikan contoh uang kartal?         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           Berikan contoh uang giral?         </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           Dalam menyusun rencana pengeluaran harus dapat membedakan antara .... dan ....         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           Apa saja keuntungan dari menabung?         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           Berikan 2 contoh yang termasuk kebutuhan serta alasannya ....         </div>
2		

Pengembangan media pembelajaran JPM dalam bentuk tiga dimensi untuk mata pelajaran IPS. Tema 04 tentang Pemberdayaan Masyarakat, menghasilkan produk yang valid, layak, dan praktis digunakan. Media ini terdiri dari 42 balok berisi soal-soal dan 12 balok berisi kartu *truth or dare*. Media ini efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas VII A SMP Labschool Unesa 2. Siswa memberikan komentar positif terkait penyajian soal yang menarik dan dapat mengilustrasikan materi dengan cara yang menyenangkan, membuat mereka penasaran untuk memahami lebih lanjut. Selain itu, kartu *truth or dare* menambah elemen seru dan menantang, sehingga membuat pembelajaran IPS lebih menarik dibandingkan metode pengajaran konvensional.

### Kelayakan Media Pembelajaran JPM

Produk dalam media pembelajaran JPM yang sudah telah selesai di rancang dan dikembangkan pada pembelajaran IPS dengan materi pemberdayaan masyarakat dilakukan ujicoba kelayakan media dengan meminta validasi media kepada ahli media dan ahli materi pembelajaran. Hasil validasi media JPM memperoleh skor 75 dari total skor maksimal 80 dengan prosentase 93,75% yang masuk pada kualifikasi “Sangat Layak” dan hasil validasi media JPM oleh ahli materi memperoleh skor 59 dari skor maksimal 65 dengan prosentase 90,76% yang masuk pada kualifikasi “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi oleh ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JPM layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPS karena memiliki kualitas yang sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran JPM kualitasnya memperoleh hasil yang sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pembelajaran aspek kelayakan penyajian menunjukkan hasil validasi yang sangat baik dengan prosentase 92,8% desain produk media yang sesuai dengan pemilihan warna, gambar, proporsi gambar dengan lebar media, tata letak gambar dengan tulisan, kesesuaian pemilihan jenis, ukuran huruf yang digunakan pada media, ketepatan penentuan jumlah balok, pemilihan kualitas balok serta tingkat keawetan media. Kesesuaian isi soal dengan materi yang disisipkan dalam media JPM dengan baik. Pada aspek kelayakan penggunaan bahasa menunjukkan hasil yang sangat baik yang memperoleh prosentase 100%, dengan bahasa yang digunakan dalam peraturan permainan jelas dan mudah dipahami serta bahasa yang digunakan dalam soal media JPM jelas, singkat, dan juga mudah dipahami.

Berdasarkan hasil validasi materi dalam media pembelajaran JPM kualitasnya memperoleh hasil yang baik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS validasi oleh ahli materi pada aspek kelayakan modul ajar menunjukkan hasil yang baik dengan prosentase 85% kesesuaian tema pada kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan. Pada aspek penyajian materi menunjukkan hasil yang baik memperoleh prosentase sebesar 100%, dalam media JPM soal yang dipaparkan jelas. Pada aspek penggunaan bahasa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan prosentase 100%, pemaparan soal dalam media JPM dengan penggunaan istilah yang tepat sesuai terhadap tingkat berpikir siswa SMP/MTs dan alur materi dengan bahasa yang digunakan mempermudah siswa untuk memahami soal yang dipaparkan serta tidak sulit untuk dibaca.

Pada media pembelajaran JPM bisa dikatakan layak untuk digunakan dengan dasar ujicoba kelayakan media yang telah dilakukan, namun disisi lain media JPM terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan evaluasi atau perbaikan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh praktisi pendidik. Saran dan komentar oleh ahli praktisi pendidik dimana pada bagian soal dalam media JPM lebih diperhatikan kesesuaian soal dengan materi, kejelasan aturan dan petunjuk bisa diperbaiki dan tempat balok jenga bisa menggunakan material yang sangat kuat.

Dalam perbaikan media JPM dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari ahli tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir unsur-unsur yang kurang tepat dalam media pembelajaran, dan diharapkan dengan pengembangan tersebut akan menghasilkan media pembelajaran yang optimal dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa. Perbaikan dilakukan pada bagian yang memperoleh saran dan komentar dengan soal yang lebih disesuaikan dengan materi, memperjelas aturan dan petunjuk dalam menggunakan media JPM, serta mengganti tempat balok jenga menggunakan material yang lebih kuat lagi. Setelah perbaikan media JPM selesai, pengujian selanjutnya yaitu uji kepraktisan media. Uji kepraktisan ini memasuki tahap implementasi dalam model yang dikembangkan pada penelitian ini. Tujuan dari uji kepraktisan media ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran JPM dalam pembelajaran IPS.

## Krepraktisan Media Pembelajaran JPM

Krepraktisan media JPM ditinjau berdasarkan hasil uji oleh praktisi pendidik untuk mengukur mudah tidaknya penggunaan media JPM yang dikembangkan. praktisi pendidik mengimplementasikan media JPM pada siswa kemudian melakukan aktivitas siswa untuk efektif tersampaikan kepada siswa. Keefektifan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran, dan hal ini dapat meningkatkan seberapa baik minat belajar siswa. Uji coba kepraktisan dilakukan dengan meminta penilaian media JPM pada dua guru mata pelajaran IPS dari satuan pendidikan SMP Labschool Unesa 2 dengan menyerahkan media JPM kemudian dinilai oleh praktrisi pendidikan melalui angket penilaian praktisi pendidikan, oleh Bapak Edwin Irzard Maulana, S.Pd. sebagai praktisi dengan hasil penilaian dari tersebut memperoleh skor 77 dari skor maksimal penilaian 85. Dari hasil penilaian oleh praktisi pendidikan kemudian dipersentasekan menjadi 90,58% berdasarkan skala likert yang digunakan masuk pada kualifikasi sangat praktis, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JPM praktis digunakan karena memiliki kualitas yang layak dan sesuai dengan kriteria-kriteria yang ada pada media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian media pembelajaran JPM oleh praktisi pendidik. Dengan adanya media pembelajaran yang diberikan guru, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS sehingga menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya. Pada aspek kelayakan materi menunjukkan hasil yang sangat baik dengan nilai prosentase 92%, media JPM mampu menarik minat belajar siswa dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang jelas dan baku. Pada aspek segi fisik menunjukkan hasil yang sangat baik dengan perolehan nilai prosentase 90%, media JPM memenuhi kriteria kreatif dari segi fisik sebagai media pembelajaran siswa dengan ketepatan pemilihan ukuran jenga, kartu truth or dare, dan bahan yang digunakan untuk media jenga akan memberikan tampilan yang tepat. Pada aspek penggunaan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan perolehan nilai prosentase 95%, media JPM mampu memudahkan siswa dalam kejelasan aturan petunjuk penggunaan saat memainkan jenga dan kemudahan membawa serta menyimpan media tersebut. Pada aspek warna menunjukkan hasil yang baik dengan perolehan nilai prosentase 80%, media JPM memberikan kombinasi warna yang menarik perhatian siswa untuk memainkan media JPM. Pada aspek tulisan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan perolehan nilai prosentase 100%, dalam media JPM soal-soal yang akan dipelajari siswa ditampilkan secara jelas disertai dengan beberapa gambar uang yang akan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran dan memahaminya.

Media pembelajaran JPM dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS, disisi lain media JPM tetapi dilakukan perbaikan sebagai evaluasi dengan saran dan pendapat dari praktisi pendidik, hal ini dilakukan dengan tujuan agar media JPM benar-benar memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran. Beberapa kalimat dan komentar diberikan dengan praktiksi pendidik dimana media JPM lebih dipahami pada bagian soal dalam media JPM lebih diperhatikan kesesuaian soal dengan materi, kejelasan aturan dan petunjuk bisa diperbaiki dan tempat balok jenga bisa menggunakan material yang sangat kuat.

Perbaikan media pembelajaran JPM dilakukan sesuai dengan saran dan komentar tersebut dengan soal yang lebih disesuaikan dengan materi, memperjelas aturan dan petunjuk dalam menggunakan media JPM, serta mengganti tempat balok jenga menggunakan material yang lebih kuat lagi. Setelah perbaikan selesai selanjutnya dilakukan ujicoba terhadap siswa kelas VII A SMP Labschool Unesa 2 yang berjumlah 25 siswa. Ujicoba dalam pembelajaran IPS dilakukan selama 6 jam pembelajaran setiap 1 jam pembelajaran sama dengan 40 menit, model pembelajaran yang digunakan adalah *Discovery Learning* yang disesuaikan dengan Modul Ajar untuk media pembelajaran JPM, ujicoba terhadap siswa ini dimaksudkan untuk mengetahui pernyataan minat

belajar siswa dari penggunaan media JPM apakah dapat menumbuhkan minat belajar terhadap siswa. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa menggunakan angket minat belajar yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media JPM.

Dari instrumen yang sudah dibuat, maka untuk mengetahui bahwa instrumen tersebut layak atau tidak layak, valid atau tidak valid, untuk disebarluaskan. Maka dari itu melakukan pengujian terhadap instrumen terlebih dahulu. Pengujian instrumen tersebut dilakukan dengan cara uji validitas dan uji reliabilitas (Afifah, 2021). Instrumen tersebut kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini yang kemudian setelah dikembangkan instrumen tersebut divalidasikan terlebih dahulu kepada ahli dalam hal ini oleh Katon Galih Setyawan, S. Sos., M. Sosio Dosen prodi S1 Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya dengan hasil dari 15 pernyataan minat belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui respon minat belajar siswa dari penggunaan media JPM dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media JPM pada pertemuan yang pertama dibuka dengan salam dan do'a oleh guru, selanjutnya guru menjelaskan materi Pemberdayaan Masyarakat kepada siswa terlebih dahulu sebelum menggunakan media JPM. Proses pembelajaran dengan menggunakan media JPM pada pertemuan yang kedua diawali dengan kegiatan yang sama pada pertemuan pertama yakni dibuka dengan salam dan do'a kemudian dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru menerapkan penggunaan media pembelajaran yaitu media JPM. Media tersebut melibatkan siswa dalam memainkannya. Kemudian guru memberikan aturan dan petunjuk permainan untuk jalannya proses pembelajaran, setelahnya memberikan waktu sepenuhnya untuk siswa belajar menggunakan media JPM secara berkelompok. Guru bertindak untuk mengoreksi jawaban dan mendampingi proses belajar siswa atau dalam hal ini guru sebagai fasilitator, pada saat siswa menjawab soal-soal dari setiap balok jenga tersebut. Jika ada jawaban yang salah maka guru akan memberikan penjelasan secara singkat dan ketika waktu untuk pembelajaran hampir habis dipertemuan yang kedua guru memberikan arahan untuk menggunakan media JPM di pertemuan selanjutnya.

Proses pembelajaran dengan media JPM pada pertemuan yang terakhir diawali dengan kegiatan yang sama pada pertemuan sebelumnya yakni dibuka dengan salam dan do'a kemudian guru mendistribusikan angket minat belajar siswa dengan jenis angket tertutup yang menyediakan jawaban berdasarkan skala likert 4 yang berisikan 15 pernyataan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dari penggunaan media pembelajaran JPM dalam pembelajaran IPS (perlakuan) terhadap minat belajar siswa, apakah media JPM ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar IPS khususnya pada materi Pemberdayaan Masyarakat.

Hasil angket pernyataan minat belajar siswa sebelum menggunakan media JPM yang dilaksanakan terhadap 25 siswa memperoleh total keseluruhan skor 751 maka data yang diperoleh kemudian diolah dan di analisis. Analisis hasil angket minat belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran JPM pada pembelajaran IPS terhadap minat belajar siswa memperoleh hasil 50,06% yang masuk dalam kualifikasi **Rendah**. Sedangkan hasil respon siswa melalui angket seperti yang dipaparkan pada tabel 4.7 dari ujicoba yang dilaksanakan terhadap 25 siswa memperoleh total keseluruhan skor 1.330 maka data yang diperoleh kemudian diolah dan di analisis. Analisis hasil angket minat belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran JPM pada pembelajaran IPS terhadap minat belajar siswa memperoleh hasil 88,6% yang masuk dalam kualifikasi **Sangat Tinggi** dan lebih meningkat dari hasil pernyataannya minat belajar siswa sebelumnya.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JPM dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS, khususnya pada materi pemberdayaan masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Pahri, Rosdiana, & A. Riawarda, 2023) yang mengungkapkan bahwa media jenga dapat motivasi, serta merangsang, dan mendorong mereka

untuk belajar sehingga tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran menjadi menyenangkan bukan membosankan.

Penggunaan media JPM dalam pendidikan IPS didasarkan pada beberapa persepsi siswa terhadap pembelajaran, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan media JPM memberikan dorongan terhadap siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dimana siswa tidak merasakan keterpaksaan dalam mengikuti proses belajar mengajar namun siswa menjadi bersungguh-sungguh, merasa senang, tertarik dengan materi pembelajaran dan menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan pembelajaran kelompok dapat memiliki manfaat yang baik bagi siswa. Seperti adanya antusias pada siswa dan interaksi yang terjalin antar anggota kelompok (Wahyuni, 2022). Berdasarkan pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JPM dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VII untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari IPS.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dilaksanakan di SMP Labschool Unesa 2, dan menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran Jenga yang dikembangkan untuk pembelajaran IPS, khususnya pada materi pemberdayaan masyarakat dalam Kurikulum Merdeka, terbukti sangat layak dan praktis untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media JPM dinyatakan sangat layak digunakan, dengan kualitas soal-soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kualitas media yang sangat baik. Kepraktisan media juga terbukti melalui uji coba produk dengan praktisi pendidik dan siswa kelas VII, di mana guru mata pelajaran IPS menyatakan media tersebut sangat praktis, dan siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap media ini. Penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran IPS membuat siswa lebih tertarik, aktif, antusias, serta mudah menggunakannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran JPM yang dikembangkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah. (2021, Desember). Analisis Pengembangan Instrumen Observasi Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(3), 184. Retrieved from <https://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/download/142/139/491>
- Ananda, R. &. (2021). Variabel Belajar (kompilasi konsep). *CV Pusdika Mitra Jaya*.
- Aprida Pane, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333. doi:10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Gafar Hidayat, T. H. (2022). Pembelajaran Tematik Integratif pada Mata Pelajaran IPS dalam Kurikulum 2013 di SDN Teke Kecamatan Palibelo. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, 3(3), 202-210. doi:<https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.176>
- Khoridah, A. N. (2022). Permainan Jenga Tematik sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam.
- Kristanto, T. d. (2015). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis. *Jurnal Teknik Informatika dan Informasi*, 1(3), 279-290.

- Lutfianah, W. (2017). Pengembangan Media Permainan Jenga Pekerjaan untuk Pemberian Layanan Informasi Karier bagi Siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya. *BK UNESA*, 7(3), 155-162. Retrieved from [https://media.neliti.com/media/publications/253438\\_pengembangan-media-permainan-jenga-pekerjaan-ab98dae2.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/253438_pengembangan-media-permainan-jenga-pekerjaan-ab98dae2.pdf).
- Pahri, A., Rosdiana, & A. Riawarda. (2023, September). Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema 'Pahlawanku' untuk Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 115. doi:<https://doi.org/10.31538/adrg.v3i2.1313>.
- Palazon, M. (2000). *ERIC Database and Reproductions Supplied by EDRS. The Mediaand Transformative Learning*.
- Prastiyono, H., Purwanto, E., & Amirudin, A. (2015). Pengembangan Multimedia Materi Sig untuk SMA. p. 6. Retrieved from [http://mulok.library.um.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=68922](http://mulok.library.um.ac.id/index.php?p=show_detail&id=68922).
- Prasetya, S. P., Segara, N. B., & Khotimah, K. (2019). Pengembangan Blanded Learning dengan Model Rotasi pada Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 11(2), 276. doi:<https://doi.org/10.24114/jupiis.v11i2.13858>
- Rachmadyanti, A. D. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya untuk Kelas IV SD. *JPGSD*, 303.
- Segara, N. B., Yana, E., & Febianti, Y. N. (2018). *Developing an Oral Presentation Assessment to the Teacher Education Program Student. International Educational Research*, 1(1), 43-50. doi:[10.30560/ier.v1n1p43](https://doi.org/10.30560/ier.v1n1p43).
- Septian Rinata, A. Y. (2022). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa Dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 93.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA cv.
- Wahyuni, F. (2022). Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok dengan Social Loafing pada Tugas Kelompok yang Dilakukan Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Multidisciplinary Research and Development*, 4(3). doi:<https://doi.org/10.38035/rrj.v4i3>.
- Yaumi, M. D. (2016). *Integrasi Pembelajaran Blended dalam Mata Kuliah Umum dan Matematika*. Makassar: LP2M UIN Alauddin: Modul Teknologi Pendidikan.