

## **PENGEMBANGAN MEDIA JENGA BOARD GAME MAJAS PERSONIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Meivina Resti Andarini**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (meivina.20188@mhs.unesa.ac.id)

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Berdasarkan wawancara dengan guru di sekolah yang diteliti, terdapat permasalahan pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis deskripsi dengan majas personifikasi. Jika hal tersebut dibiarkan akan berdampak pada keterampilan menulis siswa. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Menghasilkan media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi kelas IV Sekolah Dasar. (2) Mengetahui pengaruh kepraktisan dan keefektifan media terhadap kualitas media *Jenga Board Game* majas personifikasi untuk pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Data penelitian didapat dari angket validasi media, angket respon siswa, dan wawancara guru. Penelitian dilakukan di SDN 1 Ngetal dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV berjumlah 30 anak dan 2 guru sebagai pengamat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Jenga Board Game* majas personifikasi memperoleh persentase kevalidan sebesar 89% dari ahli media, kepraktisan sebesar 79% dan keefektifan sebesar 80% dari angket respon siswa. Hasil tersebut didukung dengan respon guru sebagai pengamat bahwa media dapat digunakan untuk belajar menulis kalimat deskripsi bermajas personifikasi dengan mudah dan menjadikan kegiatan belajar lebih berkualitas sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar sesuai dengan kemampuan siswa serta alokasi waktu pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kepraktisan dan keefektifan media berpengaruh positif signifikan terhadap kualitas media. Dengan demikian, media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang dikembangkan termasuk valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** pengembangan, media *Jenga Board Game*, majas personifikasi.

### **Abstract**

*Based on the interviews with teacher at the school, there are learning problems, namely the lack of use of media in Indonesian language learning activities, the material is writing descriptions with personification figures of speech. If this is left unchecked it will have an impact on students' writing skills. The aims of this research are (1) To produce Jenga Board Game media for personification figures of speech that is valid, practical, and effective for descriptive text writing skills in fourth-grade elementary school. (2) To determine the effect of the practicality and effectiveness of Jenga Board Game media for personification figures of speech for descriptive text writing skills in fourth-grade elementary school. This media development uses the ADDIE development model which consists of five stages. The data were collected by media validation questionnaires, student response questionnaires, and teacher interviews. The research was conducted at SDN 1 Ngetal with research subjects namely 30 grade IV students and 2 teachers as observers. The results of this research show that the Jenga Board Game media for personification figures of speech media obtained a validity percentage of 89% from media experts, practicality of 79% and effectiveness of 80% from student response questionnaires. These results are supported by the teacher's response as an observer that the media can be used to learn to write descriptive sentences with personification figures easily and make higher quality learning activities so that students are more enthusiastic about learning according to students' abilities and allocated learning time. The result also show that the practicality and effectiveness of media have a significant positive effect on media quality. Thus, the Jenga Board Game media for personification figure of speech developed is valid, practical and effective for use in learning activity.*

**Keywords:** development, *Jenga Board Game*, personification figure of speech.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022, Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib pada pendidikan dasar. Tujuan utama pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam menikmati dan memanfaatkan suatu karya, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, dan mengembangkan kepribadian mereka (Susanto, 2019: 247). Keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, hingga menulis merupakan keterampilan berbahasa yang diajarkan kepada siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia (Susanto, 2019: 243). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain dan tentunya harus diperhatikan untuk menaikkan tingkat keterampilan berbahasa siswa (Ilham & Wijati, 2020: 1).

Berdasarkan perolehan informasi dari kegiatan wawancara pada tanggal 29 September 2023 dengan guru kelas IV SDN 1 Ngetal, Kabupaten Trenggalek tentang pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi majas personifikasi diketahui bahwa siswa kelas IV masih kesulitan menulis kalimat deskripsi dengan majas personifikasi yang sesuai. Selain itu, gurupun belum mengoptimalkan penggunaan media dalam setiap pembelajaran dan metode yang sering diterapkan adalah ceramah dan diskusi. Alasan guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran adalah guru kesulitan untuk menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirasa termasuk materi yang sulit untuk dikonkretkan. Selain itu, guru kesulitan menentukan media yang sesuai karakteristik siswa yang masih suka bermain dan sulit fokus jika diberi penjelasan dalam waktu lama.

Sementara itu, agar sebuah pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan, tentu guru perlu menghadirkan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 pasal 9 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pembelajaran dilakukan di lingkungan yang interaktif, menarik, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi. Dengan lingkungan belajar tersebut akan sangat memungkinkan siswa untuk berinisiatif, kreatif, dan mandiri sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis mereka. Pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar tersebut dapat ditunjang dengan cara menerapkan media pembelajaran di dalamnya (Baitijannah dan Hendratno 2020). Penerapan pembelajaran menggunakan media yang menarik tentu dapat mendukung peningkatan motivasi siswa untuk belajar sehingga suasana belajar menjadi tidak monoton (Rachmatullah & Hendratno 2021). Dengan

adanya penggunaan media pembelajaran juga dapat mmenyongsong proses interaksi antara siswa dan guru serta siswa dan lingkungan (Rusman, 2017: 90). Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membuat anak memahami materi dengan baik dan mudah di tahap operasional konkret (Nugrahaeni dkk., 2023). Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa di kelas (Astutik dkk., 2021).

Dari tinjauan permasalahan keterbatasan guru saat menggunakan media pembelajaran yang terjadi di lapangan, digunakan ide alternatif sebagai solusi permasalahan tersebut serta keterbatasan materi majas personifikasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia melalui pengembangan produk berupa media *Jenga Board Game*. Media *Jenga Board Game* ini termasuk salah satu permainan dan media visual yaitu media dengan penyampaian pesan atau informasinya hanya bisa ditangkap oleh indera penglihatan (Chusni, Muhammad Minan dkk., 2018:5). Permainan *jenga* merupakan sebuah permainan yang diciptakan oleh Leslie Scott. Dalam bahasa Indonesia, kata "*jenga*" sendiri memiliki makna "membangun". Kata "*jenga*" tersebut berasal dari bahasa Swahili yaitu kata "*kujenga*" (ox.ac.uk 2020). Permainan *jenga* ini dimainkan dengan cara memindahkan balok kayu dari susunan menara dan meletakkannya di bagian puncaknya sehingga susunan menara semakin tinggi dan kurang stabil atau kokoh (Huang dan Luk 2015). Dengan memindahkan balok kayu secara hati-hati agar susunan menara tidak roboh tersebut juga mampu melatih mental dan kepribadian anak sehingga anak menjadi lebih sabar dan tekun (Chayani dan Rachmadyanti 2020).

Media dapat digunakan sebagai wadah dari pesan yang dimanfaatkan oleh sumbernya untuk diteruskan kepada sasarannya, materi yang diterima adalah pesan instruksional. Tercapainya proses pembelajaran menjadi tujuan dari media pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020: 4-5). Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan (Katona dkk., 2023). Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis dalam kegiatan belajar mengajar yaitu (1) Media pembelajaran mampu mengkonkretkan penyampaian materi atau informasi pelajaran sehingga meningkatkan kelancaran proses belajar dan hasilnya; (2) Media pembelajaran mampu menambah tingkat motivasi siswa untuk belajar, melakukan interaksi dengan sesama siswa dan lingkungannya, memperbesar peluang bagi siswa untuk belajar mandiri dan menyesuaikan dengan kemampuan dan minat mereka; (3) Media pembelajaran juga bisa menjadi alternatif penyelesaian untuk beberapa masalah

keterbatasan seperti keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (Arsyad, 2016: 29).

Media *Jenga Board Game* yang dikembangkan ini ditujukan untuk kualitas pembelajaran dan membantu keterampilan menulis siswa sesuai dengan permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditemukan di lapangan. Keterampilan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu menulis kalimat deskripsi dengan majas personifikasi yang terdapat dalam pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi kelas IV SD. Kegiatan menulis disebut sebagai perpaduan proses dari berpikir dan berbahasa karena menulis dimulai dengan kegiatan penggalian ide, pikiran atau perasaan yang diteruskan dengan kegiatan mengutarakan ide, pikiran atau perasaan tersebut melalui bahasa ragam tulisan maupun aksara dalam wujud catatan, informasi, dan pengetahuan sebagai alat komunikasi tak langsung dengan harapan bisa dipahami oleh pembaca (Yusuf dkk., 2017: 24). Keterampilan menulis menjadi bagian dari keterampilan berbahasa yang memiliki definisi yaitu sebuah kegiatan penyampaian pesan yang berupa ide, pemikiran, maupun perasaan seseorang dalam bentuk lambang-lambang grafis yang merepresentasikan suatu bahasa sehingga dapat dipahami oleh seseorang yang membacanya. Menurut Dalman (2018: 6), terdapat beragam manfaat yang tentunya bisa kita dapat dari kegiatan menulis. Manfaat dari kegiatan menulis di antaranya yaitu (1) Dapat mendukung tingkat kepintaran; (2) Mendukung pengembangan inisiatif dan kreativitas; (3) Membantu penumbuhan keberanian; (4) Mengembangkan keinginan dan kemampuan dalam pengumpulan informasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Jenga Board Game* sebagai media belajar materi majas personifikasi sehingga judul yang diambil adalah “Pengembangan Media *Jenga Board Game* Majas Personifikasi untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar”. Adapun tujuan pengembangan media ini yaitu (1) Menghasilkan media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang valid untuk pembelajaran keterampilan menulis tesk deskripsi kelas IV Sekolah Dasar; (2) Menghasilkan media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang praktis untuk pembelajaran keterampilan menulis tesk deskripsi kelas IV Sekolah Dasar; (3) Menghasilkan media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang efektif untuk pembelajaran keterampilan menulis tesk deskripsi kelas IV Sekolah Dasar; (4) Mengetahui pengaruh kepraktisan dan keefektifan terhadap kualitas media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi kelas IV Sekolah Dasar.

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Produk tersebut akan dinilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sehingga layak untuk digunakan.

Untuk langkah-langkah penelitian pengembangan ini, digunakan model *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Untuk pengembangan sebuah produk seperti media pembelajaran, model ini dipilih karena urutan tahapnya yang sistematis, mudah dipahami dan diimplementasikan (Tegeh dkk., 2014: 41).

Subjek dalam penelitian pengembangan ini yaitu ahli media dengan kriteria minimal S2. Validasi ahli dilaksanakan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan. Uji validasi dilakukan sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran.

Sementara itu, subjek pada saat implementasi adalah siswa kelas IV SDN 1 Ngetal, Kabupaten Trenggalek yang berjumlah 30 anak. Selain siswa, juga terdapat 2 guru sebagai pengamat yang menjadi subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data yaitu pengisian angket dan kegiatan wawancara. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data terdiri dari lembar angket validasi media, angket respon siswa dan wawancara guru sebagai pengamat.

Data yang terkumpul dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapat dari penilaian validator terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan. Di samping itu, data juga didapatkan dari angket respon dengan skala likert 1 sampai 4 tentang kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media oleh siswa kelas IV SDN 1 Ngetal, Kabupaten Trenggalek. Sementara untuk data kualitatif didapat dari hasil wawancara tentang kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media dengan guru wali kelas IV dan guru kelas lain SDN 1 Ngetal, Kabupaten Trenggalek. Wawancara dilakukan dengan mengajukan 6 pertanyaan kepada guru.

Data hasil validasi media yang diperoleh pada pelaksanaan penilaian ahli media dihitung menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase jawaban

$\sum x$  = jumlah skor jawaban

$\sum xi$  = jumlah skor seluruh item

Hasil persentase ini dijadikan acuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *Jenga Board Game* yang dikembangkan dengan kriteria sebagai berikut:

21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Sangat tidak praktis

Sumber: (Riduwan 2018)

Tabel 1. Persentase tingkat kevalidan media

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

Sumber: (Arikunto 2010)

Media *Jenga Board Game* dapat dinyatakan valid jika hasil perhitungan dari validator media memiliki persentase nilai  $\geq 61\%$ .

Selanjutnya, data angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media *Jenga Board Game* berdasarkan respon siswa saat menggunakan media dalam pembelajaran. Data yang terkumpul terlebih dahulu diinput ke dalam *Microsoft Excel* dan diolah menggunakan *software smartPLS 4* untuk mengetahui kevalidan dan reliabilitas data.

Data angket dinyatakan valid jika setiap indikator memiliki nilai *outer loading* lebih besar dari 0,50 dan nilai *Average Variance Extraxted (AVE)* lebih besar dari 0,50 (Ghozali dan Latan 2015). Sementara itu, data angket dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* dan nilai *Composite Reliability* lebih besar dari 0,70 (Muhson, 2022: 3). Setelah dinyatakan valid dan reliabel, data tersebut kemudian dihitung persentase untuk setiap variabel yaitu kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media.

Untuk mengukur persentase kepraktisan media dari angket siswa digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Total skor jawaban}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan ini kemudian dijadikan acuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Jenga Board Game* yang dikembangkan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase tingkat kepraktisan media

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis

Media *Jenga Board game* dinyatakan praktis jika hasil perhitungan angket memiliki persentase nilai rata-rata  $\geq 61\%$ .

Untuk mengukur persentase keefektifan media dari angket siswa digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Total skor jawaban}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan ini kemudian dijadikan acuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *Jenga Board Game* yang dikembangkan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase tingkat keefektifan media

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup efektif
21%-40%	Kurang efektif
0%-20%	Sangat tidak efektif

Sumber: (Nasir 2016)

Media *Jenga Board game* dinyatakan efektif jika hasil perhitungan angket memiliki persentase nilai rata-rata  $\geq 61\%$ .

Untuk mengukur persentase kualitas media dari angket siswa digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Total skor jawaban}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, analisis data hasil wawancara guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan, keefektifan, dan juga kualitas media yang dikembangkan berdasarkan persepsi guru setelah mengamati pembelajaran dengan media *Jenga Board Game* majas personifikasi. Selanjutnya data kualitatif tersebut dianalisis menggunakan *software MAXQDA 2024* dengan *single case model code hierarchy* dan *two cases model*. Dengan demikian dapat diketahui kepraktisan dan keefektifan media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang dikembangkan berdasarkan informasi dari pengamatan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *analyze* ini, penelitian dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Ngetal pada tanggal 29 September 2023. Berdasarkan kegiatan wawancara, diperoleh informasi bahwa terdapat permasalahan terkait keterampilan menulis kalimat dengan majas personifikasi untuk mendeskripsikan suatu peristiwa atau benda. Siswa masih kesulitan untuk menentukan kata kerja yang sesuai agar kalimat yang ditulis bisa memiliki majas personifikasi yang tepat. Hal lain yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran. Guru masih kesulitan membuat media yang sesuai untuk pembelajaran materi bahasa terutama terkait majas personifikasi. Guru beranggapan bahwa materi bahasa termasuk materi yang abstrak sehingga sulit untuk menentukan media pembelajarannya.

Berdasarkan informasi tambahan dari guru kelas IV, diketahui bahwa saat diberi penjelasan dengan ceramah, siswa belum mampu memfokuskan perhatiannya secara penuh terhadap penjelasan guru. Beberapa siswa masih bermain sendiri ataupun bergurau dengan temannya. Sementara itu, saat pembelajaran dengan diskusi, partisipasi siswa dalam diskusi masih kurang. Dalam pembelajaran dengan kuis, siswa tampak lebih tertarik karena metode kuis ini bersifat kompetitif. Akan tetapi guru masih perlu memberi bimbingan/penjelasan agar siswa memahami maksud pertanyaan kuis. Guru juga menambahkan bahwa meski siswa tampak tertarik dengan metode kuis, siswa masih membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menjawab sehingga guru perlu beberapa kali mengulang pertanyaan. Guru juga menegaskan bahwa dibandingkan dengan penjelasan lisan maupun tertulis pada papan tulis, siswa cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan media-media bergambar. Berdasarkan temuan permasalahan tersebut maka dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar sekaligus bermain sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV tersebut.

Tahap kedua yaitu *design* yang dilakukan dengan perancangan ide dari produk sehingga menghasilkan bentuk desain yang jelas dan rinci yang dapat dijadikan sebagai dasar tahapan pengembangan berikutnya. Berdasarkan informasi dari guru kelas tentang permasalahan pembelajaran dan karakteristik siswa yang masih suka belajar dengan bermain maka dipilihlah media *Jenga Board Game* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. Media *Jenga Board Game* ini dipilih karena media ini merupakan sebuah permainan dengan cara bermain yang mudah bagi siswa. Hal tersebut dapat mendukung proses pembelajaran agar terlaksana dengan baik.

Media *Jenga Board Game* dirancang untuk membantu siswa dalam menulis kalimat deskripsi dengan majas personifikasi yang sesuai. Untuk itu pada setiap balok jenga memiliki dua macam ilustrasi. Ilustrasi yang pertama yaitu ilustrasi peristiwa alam, peristiwa benda mati, ataupun makhluk hidup selain manusia yang dideskripsikan siswa dalam bentuk kalimat dengan majas personifikasi. Untuk membantu siswa dalam membayangkan jika benda-benda selain manusia tersebut seolah-olah sebagai manusia, maka diberi petunjuk berupa ilustrasi kedua yaitu ilustrasi kegiatan manusia yang relevan. Perancangan ilustrasi dilakukan melalui proses penggambaran digital. Jumlah ilustrasi yang dibuat adalah 42 ilustrasi peristiwa alam, benda mati, makhluk hidup selain manusia dan 42 ilustrasi kegiatan manusia yang relevan. Selanjutnya, proses penentuan kata kerja yang dicantumkan pada media sebagai petunjuk bagi siswa dalam menulis kalimat deskripsi bermajas personifikasi. Kata kerja disesuaikan dengan ilustrasi-ilustrasi yang telah dirancang. Balok *jenga* dibuat dari kayu dengan ukuran  $13,5\text{cm} \times 4,5\text{cm} \times 3,5\text{cm}$ . Setiap balok *jenga* memiliki nomor. Setiap balok juga memiliki warna yang berbeda sesuai tingkat kesulitan soal.

Untuk strategi pembelajaran di dalam kelas dirancang dalam bentuk kegiatan permainan secara berkelompok. Kelompok dibentuk berdasarkan tingkat keterampilan awal siswa dalam menulis kalimat deskripsi dengan majas personifikasi. Keterampilan awal tersebut mengacu pada hasil tes awal. Kategori kelompok terdiri dari kelompok tinggi, sedang, dan rendah.

Tahap ketiga yaitu *development* dengan realisasi dari rancangan produk yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk pembelajaran meliputi pencetakan ilustrasi dan kata kerja. Ilustrasi yang telah dirancang dicetak menggunakan kertas stiker berukuran  $4,3\text{cm} \times 5,5\text{cm}$  dan ditempel di salah satu bidang sisi persegi panjang dari balok-balok *jenga*. Sementara kata kerja dicetak menggunakan kertas stiker berukuran  $10,5\text{cm} \times 4,2\text{cm}$  dan ditempelkan di bidang sisi persegi panjang yang lain.

Untuk menambah ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran maka ditambahkan *Powerpoint* yang akan ditampilkan saat pembahasan hasil kerja kelompok setelah siswa belajar dengan media *Jenga Board Game*. *Powerpoint* berisi ilustrasi-ilustrasi dan kata kerja yang ada pada seluruh balok *Jenga Board Game*. Berikut tampilan media *Jenga Board Game* majas personifikasi:

Tabel 5. Tampilan media *Jenga Board Game*

No.	Desain	Keterangan
1		<p>Tampilan media secara keseluruhan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Media <i>Jenga Board Game</i> majas personifikasi terdiri dari 42 balok yang disusun membentuk menara</li> <li>- Setiap tingkat susunan terdiri dari tiga balok dan disusun dengan posisi menyilang</li> <li>- Terdapat 3 jenis balok yaitu balok kuning, biru, dan merah sesuai tingkat kesulitan soal</li> </ul>
2		<p>Terdapat 12 balok jenis 1 (warna kuning) yang memiliki satu ilustrasi peristiwa benda mati atau makhluk hidup selain manusia dan satu ilustrasi kegiatan manusia. Selain itu, terdapat satu kata kerja dari ilustrasi kegiatan manusia pada bidang sisi lain balok.</p>
3		<p>Terdapat 17 balok jenis 2 (warna biru) yang memiliki satu ilustrasi peristiwa benda mati atau makhluk hidup selain manusia dan satu ilustrasi kegiatan manusia</p>

		<p>di salah satu bidang sisi balok. Selain itu, terdapat dua kata kerja dari ilustrasi kegiatan manusia pada bidang sisi lain dari balok tersebut.</p>
4		<p>Terdapat 13 balok jenis 3 (warna merah) yang tidak dilengkapi kata kerja dan hanya memiliki satu gambar ilustrasi peristiwa benda mati atau makhluk hidup selain manusia dan satu ilustrasi kegiatan manusia di salah satu bidang sisi balok.</p>
5		<p>Tampilan powerpoint sebagai pelengkap media <i>Jenga Board Game</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat bagian <i>cover</i> pada <i>slide</i> pertama</li> <li>- Terdapat <i>slide</i> berisi pilihan nomor sesuai dengan nomor pada balok <i>jenga</i></li> <li>- Terdapat bagian isi powerpoint sesuai soal yang terdapat pada balok <i>jenga</i></li> </ul>

Selanjutnya validasi media *Jenga Board Game* oleh ahli media. Validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya yaitu Ibu Eva Amalia, M.Pd. menggunakan instrumen lembar validasi yang telah disusun untuk mengetahui capaian produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Perolehan hasil validasi media

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pernyataan	Skor
1	Tujuan dan karakteristik siswa	1, 2, 3	12
2	Bentuk media	4, 5	8
3	Penggunaan media	6, 7, 8	9
4	Ilustrasi	9, 10	6
5	Tulisan	11, 12	8
Jumlah skor			43

Berdasarkan hasil validasi media didapatkan skor total 43 dengan persentase kevalidan sebesar:

$$P = (43/48) \times 100\%$$

$$P = 0,89 \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh persentase kevalidan media *Jenga Board Game* sebesar 89%. Berdasarkan hasil tersebut, media *Jenga Board Game* yang dikembangkan memenuhi kevalidan  $\geq 81\%$  dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Jenga Board Game* yang dikembangkan untuk materi majas personifikasi layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi di kelas IV Sekolah Dasar. Kevalidan media *Jenga Board Game* ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriyani Dwi Chayani (Chayani dan Rachmadyanti 2020) bahwa media *Jenga Board Game* layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut terdapat pada muatan materi, langkah model penelitian, dan elemen media yang digunakan. Elemen pada media yang digunakan pada penelitian tersebut adalah *Jenga Board Game* yang memuat gambar keragaman budaya dan kartu *clue*/ kartu pertanyaan. Sementara itu, pada penelitian ini menggunakan *Jenga Board Game* yang tiap balok memuat ilustrasi peristiwa alam, benda mati atau makhluk hidup selain manusia dan ilustrasi kegiatan manusia yang relevan serta kata kerja sebagai petunjuk. Selain itu media dalam penelitian ini dilengkapi dengan *powerpoint* yang memuat ilustrasi-ilustrasi seluruh balok dan ditampilkan saat pembahasan hasil kerja kelompok.

Tahap keempat yaitu *implementation* yang dilakukan dengan implementasi media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang telah divalidasi dan direvisi sesuai saran ahli. Implementasi dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Ngetal, Kabupaten Trenggalek dengan siswa berjumlah

30 anak pada tanggal 25 April 2024. Sebelum implementasi dilaksanakan, terlebih dahulu dilaksanakan tes awal pada tanggal 24 April 2024. Hasil tes awal dijadikan acuan dalam menentukan kelompok sesuai keterampilan awal mereka. Saat implementasi, siswa dibentuk kelompok sesuai hasil tes awal dan dikenalkan dengan media *Jenga Board Game* yang digunakan untuk belajar majas personifikasi. Siswa diberi LKPD sesuai kelompok mereka dan pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti petunjuk pada LKPD. Pada kegiatan pembahasan hasil kerja kelompok, *powerpoint* ditampilkan untuk memusatkan perhatian dan memudahkan seluruh siswa menyimak soal yang sedang dibahas. Di akhir pembelajaran, siswa diberi tes akhir.

Setelah pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket respon pengguna yang berisi 12 pernyataan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media *Jenga Board Game* yang sudah mereka gunakan dalam pembelajaran. Pengumpulan data juga dilakukan wawancara dengan guru sebagai pengamat saat implementasi berlangsung.

Terakhir yaitu tahap *evaluation* dengan melakukan evaluasi media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Evaluasi didasarkan pada hasil respon siswa dan hasil wawancara guru sebagai pengamat kegiatan belajar menggunakan media *Jenga Board Game* untuk belajar materi majas personifikasi. Instrumen yang digunakan dalam proses evaluasi ini berupa angket respon siswa terhadap media yang telah diimplementasikan pada pembelajaran. Hasil angket respon siswa dijadikan acuan perhitungan tingkat kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media.

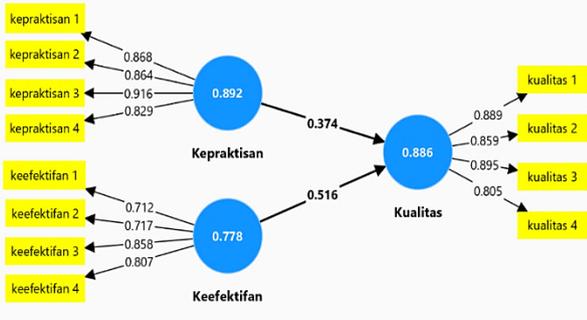
Tabel 7. Hasil angket respon siswa terkait kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media

No.	Indikator	Skor Penilaian				Total Skor
		1	2	3	4	
1	Kepraktisan 1		3	12	15	102
2	Kepraktisan 2		4	13	13	99
3	Kepraktisan 3		3	13	14	101
4	Kepraktisan 4	1	10	16	3	81
5	Keefektifan 1		6	8	16	100
6	Keefektifan 2	1	6	18	5	87
7	Keefektifan 3	2	3	10	15	98
8	Keefektifan 4		3	12	15	102
9	Kualitas 1	1	9	20		79
10	Kualitas 2		6	15	9	93

No.	Indikator	Skor Penilaian				Total Skor
		1	2	3	4	
11	Kualitas 3		2	13	15	103
12	Kualitas 4			9	21	111

Perolehan data angket respon siswa diolah dengan *SmartPLS 4* untuk mengetahui validitas dan reliabilitas serta hasil data sebagai berikut:

Gambar 1. Skema model pengujian *SmartPLS*



Kepraktisan 4			
Keefektifan 1	0.778	0.788	0.857
Keefektifan 2			
Keefektifan 3			
Keefektifan 4			
Kualitas 1	0.886	0.903	0.921
Kualitas 2			
Kualitas 3			
Kualitas 4			

Berdasarkan pengolahan dengan *SmartPLS*, data angket respon siswa termasuk valid dan reliabel dengan nilai *outer loading* dan *AVE* lebih besar dari 0,50 serta nilai *Cronbach Alpha* dan *Composite Reliability* lebih besar dari 0,70. Selain itu, berdasarkan grafik hasil olah data *smartPLS*, juga dapat diketahui bahwa variabel kepraktisan berpengaruh positif terhadap kualitas media dengan nilai sebesar 0.374. Variabel keefektifan juga berpengaruh positif terhadap kualitas media dengan nilai sebesar 0.516.

Tabel 8. Nilai *outer loading* dan *AVE* untuk mengukur validitas data angket respon

Item Pengukuran	Outer Loading	AVE
Kepraktisan 1	0.868	0.756
Kepraktisan 2	0.864	
Kepraktisan 3	0.916	
Kepraktisan 4	0.829	
Keefektifan 1	0.712	0.602
Keefektifan 2	0.717	
Keefektifan 3	0.858	
Keefektifan 4	0.807	
Kualitas 1	0.889	0.745
Kualitas 2	0.859	
Kualitas 3	0.895	
Kualitas 4	0.805	

Tabel 9. Nilai *Cronbach Alpha* dan *Composite Reliability* untuk mengukur reliabilitas data angket respon

Item Pengukuran	Cronbach Alpha	Composite Reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)
Kepraktisan 1	0.892	0.897	0.925
Kepraktisan 2			
Kepraktisan 3			

Data angket respon siswa kemudian dihitung persentase kepraktisan, keefektifan, dan kualitas media. Persentase kepraktisan media *Jenga Board Game* majas personifikasi dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{383}{480} \times 100\%$$

$$P = 0,79 \times 100\%$$

$$P = 79\%$$

Mengacu pada kriteria skala penilaian yang ditentukan yaitu 61%-80% maka media *Jenga Board Game* praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase keefektifan media *Jenga Board Game* yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{386}{480} \times 100\%$$

$$P = 0,80 \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Mengacu pada kriteria skala penilaian yang ditentukan yaitu 61%-80% maka media *Jenga Board Game* efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kualitas media *Jenga Board Game* juga dihitung persentasenya yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{387}{480} \times 100\%$$

$P = 0,80 \times 100\%$   
 $P = 80\%$

Berdasarkan kriteria skala penilaian yang telah ditentukan yaitu 61%-80% maka media *Jenga Board Game* memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kemudian data angket respon siswa juga diuji dengan uji *bootstrapping* untuk mengetahui pengaruh kepraktisan dan keefektifan media terhadap kualitas media. Berikut hasil uji *bootstrapping* data angket respon siswa:

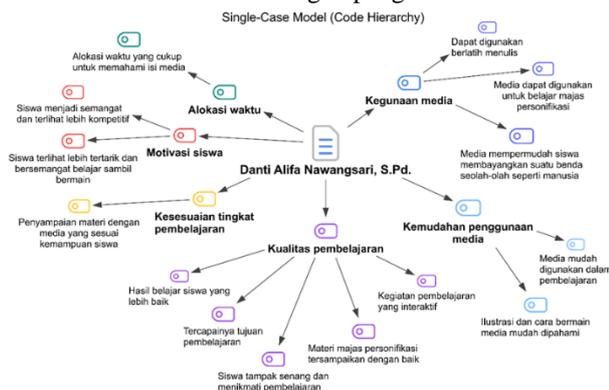
Tabel. 10 Hasil uji bootstrapping data angket respon siswa

Variabel	Path coefficient	T-statistics	P-values
Kepraktisan -> Kualitas	0,374	2,638	0,008
Keefektifan -> Kualitas	0,516	2,931	0,003

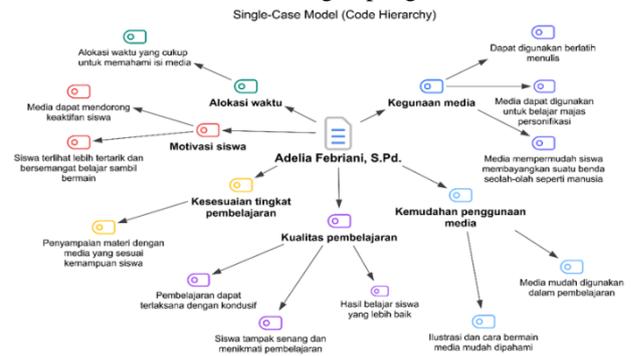
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel kepraktisan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas media dengan nilai *path coefficient* lebih dari 0,1 dan *t-statistic* lebih dari 1,98 serta *p-value* kurang dari 0,05. Variabel keefektifan juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas media dengan nilai *path coefficient* lebih dari 0,1 dan *t-statistic* lebih dari 1,98 serta *p-value* kurang dari 0,05.

Evaluasi juga didasarkan pada respon guru sebagai pengamat implementasi. Data respon guru didapat melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV dan guru mata pelajaran lain. Berikut hasil data wawancara dengan guru setelah dilakukan *coding* menggunakan *software Maxqda 2024* dengan tampilan *single-case model code hierarchy* dan *two-cases model*:

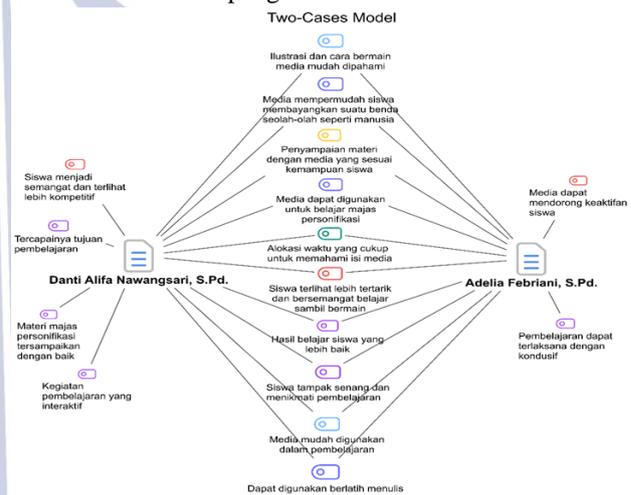
Gambar 1. *Single-Case Model code hierarchy* wawancara dengan pengamat 1



Gambar 2. *Single-Case Model code hierarchy* wawancara dengan pengamat 2



Gambar 3. *Two-Cases Model* wawancara dengan pengamat 1 dan 2



Wawancara yang dilaksanakan dengan mengajukan 6 pertanyaan yang terdiri dari kepraktisan dan keefektifan memperoleh informasi dan respon yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua guru, dapat diketahui bahwa media *Jenga Board Game* majas personifikasi dapat digunakan untuk belajar majas personifikasi, mempermudah siswa dalam belajar dan membayangkan suatu benda seolah-olah seperti manusia dengan ilustrasi-ilustrasi yang jelas serta cara bermain yang mudah, dan dapat digunakan siswa untuk berlatih menulis kalimat deskripsi bermajas personifikasi. Selain itu, kedua guru beranggapan bahwa media *Jenga Board Game* majas personifikasi ini dapat membuat siswa senang dan menikmati pembelajaran sehingga hasil belajar mereka lebih baik. Kedua guru juga menambahkan bahwa media ini dapat digunakan dalam penyampaian materi majas personifikasi sesuai kemampuan siswa dan alokasi waktu pembelajaran sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.

Di samping itu, diperoleh informasi tambahan dari guru kelas yaitu media *Jenga Board Game* majas personifikasi ini mampu membuat siswa menjadi lebih kompetitif dan pembelajaran lebih interaktif sehingga

materi dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Sementara itu, guru kelas lain menambahkan bahwa pembelajaran dengan media *Jenga Board Game* majas personifikasi mampu mendukung keaktifan siswa dan dapat membuat aktivitas belajar yang kondusif.

Pengembangan media *Jenga Board Game* untuk materi majas personifikasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kriteria penelitian pengembangan media terpenuhi dan mendapatkan respon yang baik. Kriteria tersebut terdiri dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Akker dkk., 2012: 127).

Kevalidan media *Jenga Board Game* diperoleh dari hasil validasi ahli media. Hasil validasi media *Jenga Board Game* oleh ahli media mendapat persentase sebesar 89%. Menurut pendapat Arikunto (2010), hasil tersebut telah memenuhi kevalidan  $\geq 81\%$  dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, media *Jenga Board Game* yang dikembangkan untuk materi majas personifikasi dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi di kelas IV Sekolah Dasar.

Kevalidan media tersebut ditunjang dengan hasil penelitian Apriyani Dwi Chayani (Chayani dan Rachmadyanti 2020) bahwa media *Jenga Board Game* termasuk layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut terdapat pada muatan materi, model penelitian pengembangan yang dilakukan, dan elemen media yang digunakan. Elemen media yang digunakan pada penelitian tersebut adalah *Jenga Board Game* yang memuat gambar keragaman budaya dan kartu *clue/* kartu pertanyaan. Sementara itu, pada penelitian ini menggunakan *Jenga Board Game* yang tiap balok memuat ilustrasi peristiwa alam, benda mati maupun makhluk hidup selain manusia dan ilustrasi kegiatan manusia yang relevan serta kata kerja sebagai petunjuk. Selain itu media dalam penelitian ini dilengkapi dengan *powerpoint* yang memuat ilustrasi-ilustrasi seluruh balok dan ditampilkan saat pembahasan hasil kerja kelompok.

Kepraktisan media *Jenga Board Game* diperoleh dari hasil angket respon siswa dan wawancara dengan guru sebagai pengamat terkait kegunaan dan kemudahan penggunaan media. Hal tersebut sebagaimana pendapat Akker dkk. (2012) bahwa kepraktisan produk pendidikan meliputi kegunaan dan kemudahan produk. Sebagaimana kategori kepraktisan menurut pendapat Riduwan (2018), angket respon siswa terkait kepraktisan memperoleh hasil sebesar 79% dan termasuk pada kategori praktis.

Sementara itu, hasil wawancara dengan Ibu Danti sebagai pengamat 1 dan Bu Adelia sebagai pengamat 2

menunjukkan bahwa media *Jenga Board Game* dapat digunakan untuk belajar menulis kalimat deskripsi bermajas personifikasi dengan mudah. Hal tersebut berdasarkan pendapat pengamat yang menjelaskan bahwa media memiliki beragam ilustrasi peristiwa alam, benda mati, hewan, dan tumbuhan serta dilengkapi dengan ilustrasi kegiatan manusia yang relevan dan kata kerja sebagai petunjuk sehingga siswa dapat menulis kalimat deskripsi menggunakan majas personifikasi dengan mudah. Adanya ilustrasi-ilustrasi pada balok *jenga* membantu siswa saat membayangkan jika benda selain manusia seolah-olah adalah manusia. Dengan pembahasan hasil kerja kelompok menggunakan *powerpoint* juga mempermudah siswa belajar majas personifikasi. Berdasarkan informasi tersebut, media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang dikembangkan termasuk praktis digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi di kelas IV Sekolah Dasar.

Keefektifan media *Jenga Board Game* juga diperoleh dari hasil angket respon siswa dan wawancara dengan guru sebagai pengamat. Sesuai dengan pendapat Nasir (2016), keefektifan media *Jenga Board Game* dari hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 80% dan termasuk kategori efektif. Hasil tersebut juga didukung dengan pendapat pengamat tentang keefektifan media yang terdiri dari aspek kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, motivasi siswa, dan waktu. Aspek-aspek tersebut sesuai dengan pendapat Slavin (dalam S. Astuti, 2021) bahwa keefektifan dapat diukur berdasarkan aspek kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, motivasi, dan waktu.

Pengamat 1 dan 2 menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung baik, interaktif, dan kondusif sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran serta materi majas personifikasi dapat tersampaikan dengan baik kepada mereka. Pengamat 1 dan 2 menjelaskan bahwa kegiatan belajar siswa menjadi asyik dan menyenangkan dengan adanya media *Jenga Board Game* ini. Selain itu, jawaban pada tes akhir siswa menjadi lebih bagus dan beragam dibandingkan dengan jawaban tes awal mereka. Pengamat 1 menambahkan bahwa dengan adanya media ini, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Terkait kesesuaian materi, pengamat 1 dan 2 berpendapat bahwa materi majas personifikasi yang dijelaskan menggunakan media *Jenga Board Game* juga sesuai dengan kemampuan siswa sehingga tidak terlalu sulit bagi mereka. Selain itu, berkaitan dengan aspek motivasi, pembelajaran materi majas personifikasi menggunakan media *Jenga Board Game* ini mampu menjadikan siswa bersemangat dan menikmati kegiatan belajarnya karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa dapat belajar materi majas personifikasi melalui kegiatan bermain dengan media. Kegiatan tersebut dapat melatih sikap kompetitif siswa dan

mendukung keaktifan siswa seperti diskusi kelompok. Alokasi waktu yang diberikan dinilai sudah cukup dalam artian tidak terlalu lama maupun terlalu cepat atau terburu-buru. Berdasarkan informasi wawancara tersebut, media *Jenga Board Game* yang dikembangkan untuk materi majas personifikasi termasuk efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi di kelas IV Sekolah Dasar.

Berpedoman pada pendapat (Ghozali dan Latan 2015), hasil uji *bootstrapping* angket respon siswa, menunjukkan bahwa kepraktisan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas media dengan nilai *path coefficient* lebih dari 0,1 dan *t-statistic* lebih dari 1,98 serta *p-value* kurang dari 0,05. Variabel keefektifan juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas media dengan nilai *path coefficient* lebih dari 0,1 dan *t-statistic* lebih dari 1,98 serta *p-value* kurang dari 0,05. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa respon siswa menunjukkan semakin praktis dan efektif media maka semakin berkualitas media tersebut.

## PENUTUP

### Simpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan pada bagian di atas mengenai media *Jenga Board Game* majas personifikasi, dapat diperoleh kesimpulannya yang terdiri yaitu (1) Tahapan pengembangan media *Jenga Board Game* majas personifikasi menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Tahapan pertama yang dilakukan adalah analisis masalah pembelajaran dan analisis karakteristik siswa melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas. Setelah informasi terkait masalah pembelajaran dan karakteristik siswa diperoleh, maka peneliti melakukan perancangan produk meliputi penentuan produk yang dikembangkan dan perancangan desain produk sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang ada. Desain awal produk yang sudah dirancang dilanjutkan pada tahap pengembangan untuk direalisasikan menjadi sebuah produk serta penyusunan lembar validasi. Media tersebut kemudian diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli media. Setelah validasi dan dilakukan revisi sesuai saran ahli, media diimplementasikan dalam pembelajaran dengan siswa berjumlah 30 anak. Pada tahap implementasi, dilakukan juga pengumpulan data melalui pengisian angket respon siswa dan kegiatan wawancara dengan guru sebagai pengamat. Tahap terakhir yaitu evaluasi berdasarkan data yang diperoleh dari siswa dan guru. (2) Kevalidan media *Jenga Board Game* majas personifikasi didapat dari hasil validasi media dengan persentase sebesar 89% yang termasuk pada kategori sangat valid. Menurut data angket siswa, kepraktisan media *Jenga Board Game* majas personifikasi memperoleh persentase 79% dan termasuk

pada kategori praktis. Data tersebut didukung dengan respon pengamat bahwa media *Jenga Board Game* majas personifikasi dapat digunakan untuk belajar menulis kalimat deskripsi bermajas personifikasi dengan mudah. Hasil angket siswa juga menunjukkan keefektifan media *Jenga Board Game* majas personifikasi dengan persentase 80% dan termasuk kategori efektif. Respon dari pengamat yang meliputi kualitas pelaksanaan pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran siswa, motivasi siswa, dan alokasi waktu yang sesuai dan baik juga menjadi penilaian positif terkait keefektifan media *Jenga Board Game* majas personifikasi. Dengan demikian, media *Jenga Board Game* majas personifikasi yang dikembangkan termasuk valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dengan baik.

### Saran

Saran dari peneliti beraitan dengann pengembangan produk berupa media *Jenga Board Game* majas personifikasi yakni (1) Bagi guru, media *Jenga Board Game* majas personifikasi dapat digunakan sebagai solusi alternatif media pembelajaran pada materi majas personifikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajarsiswa; (2) Bagi penelti lain, media *Jenga Board Game* majas personifikasi dapat dkembangkan dengan model pengembangan yang tidak sama dengann model pengembangan ADDIE; (3) Bagi peneliti lain, hasil produk berupa media *Jenga Board Game* majas personifikasi ini dapat dikembangkan dan diperluas dengan muatan materi sejenis. (4) Bagi peneliti lain, media *Jenga Board Game* majas personifikasi dapat dikembangkan dan diperluas menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan *SmartPLS* dan *MAXQDA*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akker, Jan van den, Robert Maribe Branch, Kent Gustafson, Nienke Nieveen, dan Tjeerd Plomp. 2012. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Springer Science+Business Media B.V.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendektana Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, Sariyah. 2021. "Development the Study of Effectiveness Cooperative Learning Model in Classroom." *JLCEdu (Journal of Learning and Character Education)* 1(2):74-82. doi: 10.56327/jlcedu.v1i2.28.
- Astutik, Wahyu Budi, Setya Yuwana, dan Hendratno. 2021. "Development of Non-Fiction Text Digital Learning Media in Narrative Writing Skills for Fourth Grade Elementary School Students."

- IJORER: International Journal of Recent Educational Research* 2(3):275–92. doi: 10.46245/ijorer.v2i3.99.
- Baitijannah, Ryas, dan Hendratno. 2020. “Pengembangan Media Gambar Berseri Display Kelas untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Ryas Baitijannah Abstrak.” 08:188–97.
- Chayani, Apriyani Dwi, dan Putri Rachmadyanti. 2020. “Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Untuk Kelas IV SD.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 08(2):302–3012.
- Chusni, Muhammad Minan, Rizki Zakwandi, Silvia Ariandini, M. Ruli Aulia, dan M. Fasha Nurfauzan. 2018. *Appy Pie untuk Edukasi; Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Ghozali, Imam, dan Hengky Latan. 2015. “Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan Smart PLS 3.0 untuk Penelitian Empiris.” *BP Undip, Semarang* 290.
- Huang, Yu Chun, dan Chung Hay Luk. 2015. “Heartbeat jenga: A biofeedback board game to improve coordination and emotional control.” *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* 9188(October 2018):263–70. doi: 10.1007/978-3-319-20889-3\_25.
- Ilham, Muhammad, dan Iva Ani Wijati. 2020. *KETERAMPILAN BERBICARA: PENGANTAR KETERAMPILAN BERBAHASA*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Katona, Bokarewa, Jensen Venkataragavan, Erlandsson Nina, Burmann Ulrika, dan Oparina Björn. 2023. “Use of Visual Learning Media to Increase Student Learning Motivation.” *World Psychology* 1(3):89–105. doi: 10.55849/wp.v1i3.381.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Muhson, Ali. 2022. “Analisis Statistik Dengan SmartPLS.” *Universitas Negeri Yogyakarta* 1–34.
- Nasir, Nasir. 2016. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point di Kelas VIII SMP Unismuh Makassar.” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 1(2):75. doi: 10.26618/jkpd.v1i2.959.
- Nugrahaeni, Nova, Yatim Riyanto, dan Hendratno. 2023. “Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(2):306–20. doi: 10.37329/cetta.v6i2.2457.
- ox.ac.uk. 2020. “Jenga: a tale of randomness and design.” *ox.ac.uk*. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023 (<https://www.ox.ac.uk/news/science-blog/jenga-tale-randomness-and-design>).
- Rachmatullah, Siti Ainur, dan Hendratno. 2021. “Pengembangan Media Gerak Gambar dan Kata Berbasis Android untuk Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”
- Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2017. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BERORIENTASI STANDAR PROSES PENDIDIKAN*. Edisi ke-1. Jakarta: KENCANA.
- Susanto, Ahmad. 2019. *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. Edisi ke-2. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Tegeh, I. Made, I. Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Yusuf, Yusri, Ridwan Ibrahim, dan Denni Iskandar. 2017. *KETERAMPILAN MENULIS Pengantar Pencapaian Kemampuan Epistemik*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.