

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN JENGA
MODIFIKASI UNTUK MATERI IPA MACAM-MACAM GAYA DAN
PEMANFAATANNYA KELAS IV SD**



Disusun Oleh:

NIKE TRI ASTUTI

1107617233

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

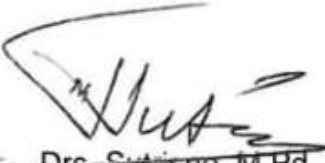
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan
Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-macam
Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SD

Nama Mahasiswa : Nike Tri Astuti


NIM : 1107617233

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I


Drs. Sutrisno, M.Pd.
NIP.195801181986021001

Pembimbing II


Drs. Julius Sagita, M.Pd.
NIP. 196012211986101001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PGSD



Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd.
NIP. 197507222006041003

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA

UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi untuk Materi IPA Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SD.

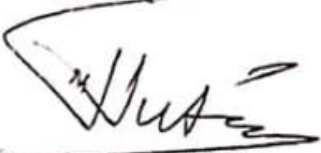
Nama Mahasiswa : Nike Tri Astuti

NIM : 1107617233

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

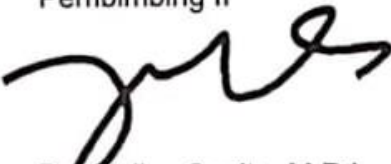
Tanggal Ujian : Rabu, 28 Juli 2021

Pembimbing I



Drs. Sutrisno, M.Si
NIP. 195801181986021001

Pembimbing II



Drs. Julius Saqita, M.Pd
NIP. 196012211986101001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggungjawab)*		30 Agustus 2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		30 Agustus 2021
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. (Ketua Penguji)***		10 Agustus 2021
Dra. Yetty Auliaty, M.Pd. (Anggota)****		2 Agustus 2021
Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si. (Anggota)****		07 Agustus 2021

Keterangan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nike Tri Astuti
NIM : 1107617233
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : Nike.triastuti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi untuk Materi

IPA Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SD

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 September 2021

Penulis

(Nike Tri Astuti)
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN JENGA
MODIFIKASI UNTUK MATERI IPA MACAM-MACAM GAYA DAN
PEMANFAATANNYA KELAS IV SD**

(2021)

Nike Tri Astuti

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan Jenga Edukasi untuk materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya di kelas IV SD. Media permainan Jenga Edukasi ini mengacu pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk divalidasi keefektifannya oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan guru kelas IV SD. Hasil dari validasi tersebut, media permainan Jenga Edukasi memperoleh penilaian akhir 97,3%. Media diuji coba hanya sampai tahap *one to one* dikarenakan pandemi *covid-19* yang melibatkan lima siswa kelas IV. Hasil dari uji coba tersebut memperoleh 94%. Berdasarkan pengujian keefektifan produk yang telah dilaksanakan, media permainan Jenga Edukasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPA materi Macam-macam Gaya dan pemanfaatannya di kelas IV SD. Media inovatif dan kreatif yang dikembangkan oleh peneliti menjadikan siswa semangat dan termotivasi pada saat penemuan konsep melalui aktivitas proses serta dapat digunakan guru sebagai media penunjang pembelajaran yang lebih optimal, sehingga pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai akan lebih memuaskan.

Kata Kunci: Permainan, Jenga, Gaya dan Pemanfaatannya

**THE DEVELOPMENT LEARNING MEDIA GAME JENGA OF
MODIFICATION FOR SCIENCE MATERIAL FOR THE VARIOUS FORCE
AND UTILIZATION IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

(2021)

Nike Tri Astuti

ABSTRACT

Research was aims to produce a product of the Jenga game of media education for Science material for the various force and utilization at IV grade. This educational media game refers to the 7th theme "the beauty of diversity in my country" curriculum 2013. The study employs the method of research and development (R&D) with ADDIE development models. Products are validated with their effectiveness by linguists, materials experts, media experts, and IV grade teachers. The result of the validation is that the media education jenga has a final rating of 97.3%. The media tested only until stage one to one because of the covid-19 pandemic, which involved five grade iv students. the results of the trial obtained 94%. Based on testing effectiveness of the product, the Jenga game of media education is declared very worthy to be used for Science material for the various force and utilization at IV grade. The innovative and creative media developed by researchers makes students enthusiastic and motivated at the time of conceptual discovery through process activity and can be used by teachers as more optimal teaching learning support media, so that the impact of learning it can accomplish will be more gratify

Keywords: Game, Jenga, Various force and uses

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Nike Tri Astuti
NIM : 1107617233
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SD**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan September 2020 hingga bulan Juni 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 22 Juni 2021



Nike Tri Astuti



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju Surga”. (HR. Muslim).

Bahkan harapan yang tidak pernah direncanakan, bisa diakhiri dengan sebuah keindahan. Meski berat terasa, putri manja dan teramat lemah ini dituntut untuk mampu memikul beban. Namun semua terasa menyenangkan bersama dengan doa dan mereka yang selalu mendukung.

Segala puji dan syukur tak pernah peneliti henti ucapkan dibawah lindungan-Mu Tuhan Semesta Alam. Tuhan pemberi rezeki dan nikmat yang tiada kira sehingga hamba-Mu yang lemah mampu dikuatkan raga dan mentalnya untuk menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat-Nya.

Kupersembahkan karya ini kepada yang senantiasa selalu ada saat suka bahkan duka, selalu setia mendampingi, saat lemah dan tak ada harapan untuk terus memperjuangkan yang telah dimulai melalui doa dan motivasi indah sehingga membangkitkan semangat kembali. Dalam diamku, sesungguhnya engkau lah yang membawa dampak besar dalam perjuangan

ini. Aku sungguh-sungguh tak akan berdaya tanpa kehadiranmu. Terima kasih.

Untuk diriku.

Ternyata kamu sangat kuat dari apa yang sebelumnya kamu bayangkan. Pengorbanan yang kamu lakukan semoga kelak akan menumbuhkan bunga indah di masa depan. Kamu tangguh bisa melewati masa pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini. Rasa putus asa sempat datang namun berkat doa dan dukungan mampu membangkitkan semangat untuk terus berjuang.

Untuk kedua orang tuaku.

Bapak Sunarto dan Mama Martini. Terima kasih karena kalian selalu mendoakan dan mendukung putrimu. Sejak kecil yang selalu ditemani dan enggan untuk berdiri sendiri, kini putrimu sudah cukup kuat berdiri di kakinya sendiri. Selalu takut dalam mengambil keputusan namun kini sudah berani mengambil resiko terhadap pilihannya. Terima kasih untuk segala pengorbanan dan didikan kalian untukku. Pintaku, tetaplah disampingku dan selalu mendoakanku itu cukup. Semoga putrimu dapat terus membahagiakan Bapak dan Mama.

Untuk keluargaku.

Mboke Kasmi yang dikampung. Kala rindu dan khawatir akan kabarmu menyapa kami. Tak luput untuk kami yang di Jakarta untuk memanjatkan doa agar kebahagiaan melimpah di kehidupanmu. *Covid-19* yang menerjang tak bisa kita paksa pemerintah untuk dapat bersua. Berkat segala doa yang dipanjatkan kepadaku, terima kasih karena kini cucumu bisa menjadi cucu yang gigih dan tidak mudah putus asa. Terima kasih untuk kakakku yaitu Mbak Dwi dan suami yang baik hati selalu membantu dalam bertukar pikiran serta pemenuhan perangkat laptop pada saat penyusunan skripsi. Tak kusangka ternyata di bulan Januari laptopku mengalami kerusakan sehingga tidak dapat digunakan kembali. Hingga di bulan Juni akhirnya aku dapat membeli laptop dan mengembalikan laptopmu. Serta kepada keponakanku Abas dan Arum yang selalu membuatku lupa akan beratnya kehidupan sejenak dengan tingkah menggemaskannya. Aunty sayang kalian.

Perjalanan ini masih belum berakhir. Untuk impian dan cita yang akan dikejar agar hidup jauh lebih bermakna. Harapan yang tertuang dalam plano bisu akan terus digapai dengan keyakinan, perjuangan, dan doa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahilahi rabbil 'alamin

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT, Dzat yang Maha Kuasa, pengatur alam semesta, dan pemenuh segala kebutuhan makhluk-Nya atas segala kasih dan karunia-Nya. Shalawat serta salam peneliti junjung kepada utusan Allah ialah Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menyampaikan ajaran kepada umat-Nya dan membawa ke masa ke terang benderang saat ini. Seizin-Nya lah skripsi ini dapat disusun dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-Macam Gaya Dan Pemanfaatannya Kelas IV SD” sehingga dapat diselesaikan.

Rasa syukur tiada henti peneliti tuturkan kepada Allah SWT, karena berkat seizin-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Peneliti menyadari bahwa penyusunan dan penelitian ini bukan semata hanya atas kerja keras peneliti sendiri, melainkan ada banyak pihak yang terlibat. Dukungan dan doa yang diberikan merupakan semangat dan motivasi utama yang telah menuntun peneliti untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini agar dapat meraih gelar Sarjana Pendidikan. Rasa hormat dan terima kasih peneliti haturkan sebesar-besarnya kepada:

1. **Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. **Dr. Wirda Hanim, M.Psi.**, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. **Dr. Gusti Yarmi, M.Pd.**, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.
4. **Drs. Sutrisno, M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, masukan, pemahaman ilmu dan konsep, serta dukungan dan motivasi selama penulisan skripsi.
5. **Drs. Julius Sagita, M. Pd.**, selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan pemahaman ilmu serta sistematika penyusunan skripsi.
6. **Sunari, MA. Pd.** selaku Kepala Sekolah SDN Lenteng Agung 03, **Heri Purwoko, S. Pd.** selaku guru kelas IV, **Tenaga Pendidik** SDN Lenteng Agung 03, **Orang tua dan peserta didik** Kelas IV SDN Lenteng Agung 03 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut serta membantu pemenuhan data dalam penelitian.
7. **Orang tua** tercinta yaitu Sunarto dan Martini yang tanpa henti memanjatkan doa serta memberikan dukungan dan semangat sehingga tercapailah penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan diselesaikan tepat waktu oleh peneliti.

8. **Kakak dan Keponakanku** yang selalu menyayangi dan bersedia menjadi tempat menyelesaikan masalah serta dukungan yang luar biasa.
9. **Sahabat Pendengar Terbaikku** yang hingga detik ini masih sanggup mendengar keluh kesah, serta menemani peneliti dalam keadaan paling lemah dengan memberikan semangat serta motivasi yang sangat berarti. Terima kasih M. Ichsan N., Bisma Yuda, Anisa Asnawati, dan Anita. Kehadiranmu membuat rasa lelah dan sedih berubah perlahan untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.
10. **Sahabat Seperjuangan** dengan tempat penelitian yang sama, yang hingga saat ini masih berjuang dengan progress penelitiannya masing-masing. Tempat berbagi cerita dan pengalaman perjuangan skripsi kita. *Insyallah* kita akan lulus sesuai dengan target masing-masing dan mampu mencapai target terbesar yang telah dituliskan.
11. **Sahabat Tercinta** yang telah lama kita merajut kisah bersama, akhirnya kini aku akan menggapai gelar Sarjana Pendidikan. Allesha, Ummil, Rizkika, Muthmay, Riva, Viqi, Syeilla, Dewanti, Lysa, dan Erizka terima kasih ku ucapkan pada kalian yang telah membantu dan menemani ketika sedang mengalami kesulitan. Tempat cerita terhebat sejak 2015. Doa, semangat, dan dukungan kalian telah menghantarkan sahabat kalian berada pada titik ini.
12. **Teman Seperjuangan Skripsi** yang telah memberikan bantuan serta kerjasama kepada peneliti.

Segala bantuan yang telah dikerahkan dengan penuh keikhlasan hanya dapat peneliti balas dengan ucapan terima kasih serta doa terbaik agar bisa menjadi amal ibadah terbaik di sisi Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, masukan yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini sangat diharapkan peneliti.

Peneliti berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca maupun pengkaji terkhususkan bagi dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas dan pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Jakarta, 6 Juli 2021

Peneliti

Nike Tri Astuti

NIM. 1107617233

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR BAGAN	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatasan Masalah	14
D. Perumusan Masalah	14
E. Kegunaan Hasil Penelitian	15
1. Secara Teoritis	15
2. Secara Praktis	15
BAB II	17
KAJIAN TEORETIK	17
A. Kajian Teoritik Berkaitan dengan Fokus dan Faktor Variabel yang Diteliti	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	23
3. Ragam Klasifikasi Media Pembelajaran	27
4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	30
B. Hakikat Permainan Jenga	33
1. Pengertian Permainan	33
2. Pengertian Jenga	36

C. Hakikat IPA Pada Siswa Kelas IV SD	39
1. Pengertian IPA.....	39
2. Pengertian Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	42
3. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	46
D. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Edukasi.....	48
E. Hasil Penelitian Yang Relevan	52
BAB III	54
METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Tujuan Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Metode Penelitian.....	55
D. Teknik Pengumpulan Data	60
E. Langkah-langkah Penelitian	63
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	64
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	64
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	66
4. Tahap Implementasi (<i>Implement</i>)	67
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	67

F. Teknik Evaluasi	68
1. Evaluasi Ahli (<i>Expert Review</i>).....	69
2. Evaluasi Perorangan (<i>One to one</i>)	70
3. Evaluasi Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	70
4. Evaluasi Lapangan (<i>Field Test</i>)	70
G. Permainan Jenga Edukasi Kelas IV Sekolah Dasar.....	71
1. Definisi Konseptual	71
2. Definisi Operasional.....	71
H. Instrumen Penelitian.....	72
I. Teknik Analisis Data.....	84
BAB IV.....	87
HASIL PENELITIAN.....	87
A. Kerangka Model Teoretis	87
1. Nama Produk.....	87
2. Spesifikasi Produk	88
B. Hasil Analisis dan Uji Produk.....	90
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	91
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	94

3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	96
4. Tahap Implementasi (<i>Implement</i>).....	108
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	109
C. Pengujian Keefektifan Produk.....	109
1. Hasil Uji Ahli.....	109
2. Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One To One</i>).....	120
D. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan.....	123
1. Media Permainan Jenga Edukasi.....	123
2. Kelebihan Media Permainan Jenga Edukasi.....	127
3. Kekurangan Media Permainan Jenga Edukasi.....	127
E. Keterbatasan Penelitian.....	128
BAB V	129
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	129
A. Kesimpulan.....	129
B. Implikasi.....	132
C. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	142

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru Kelas IV SD	73
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa Kelas IV SD	74
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner Ahli Bahasa	75
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner Ahli Materi	77
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner Ahli Media	79
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner Guru Kelas IV SD	81
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner <i>One to One Evaluation</i>	83
Tabel 3.8 Penilaian <i>Rating Scale</i>	84
Tabel 3.9 Tabel Rentang Skor	86
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Ahli Bahasa	111
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Ahli Materi	113
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Ahli Media	116
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Guru Kelas IV	119
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Uji Coba <i>One To One</i>	122

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahap Model ADDIE.....	60
Bagan 3.2 Langkah-langkah Penelitian Model ADDIE.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran	23
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Gale	29
Gambar 2.3 Permainan Jenga	38
Gambar 4.1 Kerangka Desain Media Permainan Jenga Edukasi	96
Gambar 4.2 Balok Permainan Jenga Edukasi	98
Gambar 4.3 Kartu Instruksi Permainan Jenga Edukasi	101
Gambar 4.4 Dadu Permainan Jenga Edukasi	102
Gambar 4.5 Panduan Permainan Sebelum Diperbaiki	104
Gambar 4.6 Panduan Permainan Sesudah Diperbaiki	105
Gambar 4.7 Sampul Depan Kotak Penyimpanan Permainan	106
Gambar 4.8 Komponen Permainan dalam Kotak Penyimpanan	107
Gambar 4.9 Bagian Sisi Depan Kotak Penyimpanan Permainan	107
Gambar 4.10 Bagian Sisi Kanan Kotak Penyimpanan Permainan	108
Gambar 4.11 Bagian Sisi Kiri Kotak Penyimpanan Permainan	108
Gambar 4.12 Rentang Skor Ahli Bahasa	112
Gambar 4.13 Rentang Skor Ahli Materi	114
Gambar 4.14 Rentang Skor Ahli Media	117
Gambar 4.15 Rentang Skor Guru Kelas IV	120
Gambar 4.16 Rentang Skor Uji Coba <i>One To One</i>	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Produk Media Permainan Jenga Edukasi	143
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan.....	157
Lampiran 3 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	163
Lampiran 4 Instrumen Uji Ahli	173
Lampiran 5 Hasil Uji Ahli	194
Lampiran 6 Instrumen Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>).....	219
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>).....	222
Lampiran 8 Rekapitulasi Pengujian Keefektifan Produk	232
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	238
Lampiran 10 Surat Kebutuhan Penelitian	243