

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN “JENGA”
BERBASIS PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SMA
NEGERI 61 JAKARTA**

Ismi Farah Azizah

1404622038



Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

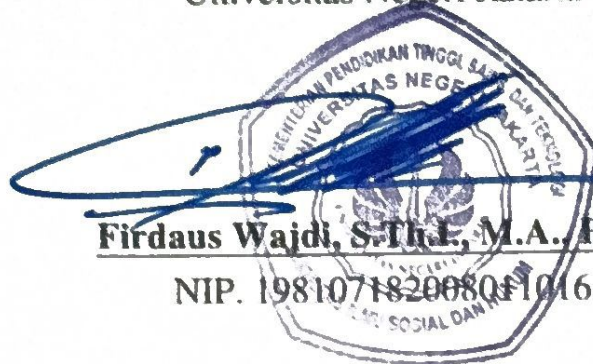
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Sari Narulita, M.Si.</u> NIP. 198002282006042002 Ketua		17/07/2026
2.	<u>Ahmad Nur Fahmi, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 199406192025061008 Penguji Ahli I		17/07/2026
3.	<u>Zulfatun Ni'mah, S.S., M.Pd.</u> NIP. 199704302025062007 Penguji Ahli II		17/07/2026
4.	<u>Suci Nurpratiwi, S.Pd.I., M.Pd</u> NIP. 199111012019032029 Pembimbing I		17/07/2026
5.	<u>Dr. Rihlah Nur Aulia, S.Ag., M.A.</u> NIP. 197909122008012018 Pembimbing II		15/07/2026

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Ismi Farah Azizah

No. Registrasi : 1404622038

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan “Jenga” Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 61 Jakarta

Adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data dari hasil penelitian pada bulan Februari s.d. Mei 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplak karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 21 Juni 2026

Isi Pernyataan



1000
METERAI
TEMPEL
C 125DAOX062946404

Ismi Farah Azizah

NIM. 1404622038



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Ismi Farah Azizah
NIM : 1404622038
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Agama Islam
Alamat email : Ismifaaazizah@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan "Jenga"
Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 61 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 izin 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, 20 Juli 2026

Penulis

(Ismi Farah Azizah)
nama dan tanda tangan

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah:5)

It's just science, don't let it break you down

Science – Niall Horan

뭐 이렇게 어렵나 우리 잘 먹고 잘 자고 또 잘하면

그렇게 하면 되지

Mr. Simple – Super Junior

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku, mama dan papa yang selalu mendukung setiap langkah perjalanan hidupku. Terima kasih atas doa, dukungan, dan segala pengorbanan yang tidak pernah putus. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang dan penyemangat dalam setiap langkah. Tidak ada sepatah kata-pun yang dapat menggambarkan rasa syukur ini kepada kalian.

Kupersembahkan juga untuk adik dan sahabat-sahabatku, yang senantiasa menyemangati selama perjalanan ini.

Tidak lupa juga untuk Almamater kebanggaan

Prodi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta

-Ismi Farah Azizah

ABSTRAK

Ismi Farah Azizah 1404622038. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan “Jenga” Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 61 Jakarta. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan “Jenga” berbasis pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Negeri 61 Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasari oleh temuan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, menggunakan metode ceramah dan hafalan, serta minimnya variasi media pembelajaran sehingga prinsip pembelajaran mendalam belum terimplementasi secara optimal. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media dikembangkan berupa balok jenga yang dimodifikasi dengan pewarnaan serta dilengkapi kartu tantangan berdasarkan taksonomi SOLO — level sedang (prestruktural–multistruktural) dan tinggi (relasional–*extended abstract*) — serta kartu materi berkode QR. Subjek penelitian adalah murid kelas X-1 SMAN 61 Jakarta berjumlah 25 orang yang telah mengikuti pembelajaran materi PAI bab 6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Jenga memenuhi kriteria kelayakan. Pada aspek validitas, hasil rata-rata validasi dari ahli media (97,05%), ahli materi (98,33%), dan ahli bahasa (77,7%) menghasilkan skor keseluruhan 91,026% dengan kategori sangat layak. Pada aspek praktikalitas, penilaian oleh guru memperoleh skor 96% (sangat baik) dan respons murid mencapai 84,9% (sangat positif). Dengan demikian, media pembelajaran permainan Jenga berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA Negeri 61 Jakarta.

Kata kunci: Media pembelajaran, permainan Jenga, pembelajaran mendalam, Pendidikan Agama Islam, model ADDIE

ABSTRACT

Ismi Farah Azizah 1404622038. Development of a “Jenga” Game-Based Learning Medium Using a Deep Learning Approach on the Islamic Education Subject for 10th-Grade Students at SMA Negeri 61 Jakarta. Thesis, Jakarta: Islamic Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

This study aims to develop a “Jenga” game-based learning medium using a deep learning approach for Islamic Education subject for 10th-grade students at State Senior High School 61 in Jakarta. The background of this study is based on the finding that the learning process still tends to be teacher-centered, relying on lecture and rote memorization methods, and lacks variety in learning media, resulting in the principles of deep learning not being optimally implemented. The research method used was Research and Development (R&D) employing the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The learning media developed consisted of modified Jenga blocks with color-coding, along with challenge cards based on the SOLO taxonomy—at the intermediate (pre-structural–multi-structural) and advanced (relational–extended abstract) levels—as well as content cards with QR codes. The research subjects were 25 students from Class X-1 at SMAN 61 Jakarta who had participated in lessons on “Avoiding Promiscuity and Adultery.” The results of the study indicate that the Jenga game-based learning medium meets the feasibility criteria. In terms of validity, the average validation scores from media experts (97.05%), content experts (98.33%), and language experts (77.7%) resulted in an overall score of 91.026%, which falls into the “highly acceptable” category. In terms of practicality, the assessment by teachers yielded a score of 96% (very good), and student responses reached 84.9% (very positive). Thus, the Jenga game-based learning medium using the deep learning approach is deemed suitable for use as a learning medium for the Islamic Education subject for 10th-grade students at State Senior High School 61 in Jakarta.

Keywords: Learning media, Jenga game, deep learning, Islamic Religious Education, ADDIE model

الملخص

إسمي فرح عزيزة ٣٨٠٦٢٢٠٤٠١٤٠. تطوير وسائط تعلم الألعاب "جينغا" بناء على نهج تعليمي متعمق على المواد التي تتجنب العلاقات الجنسية والزنا، الصف العاشر SMA نيجري 61 جاكارتا. أطروحة، جاكارتا: برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية والقانون، جامعة جاكارتا الحكومية، 2026.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية للعبة "جينغا" تعتمد على نهج التعلم العميق على مادة الابتعاد عن الانحلال والزنا، الصف العاشر SMA نيجري 61 جاكارتا. تستند خلفية هذا البحث إلى النتائج التي تشير إلى أن عملية التعلم لا تزال تميل إلى التركيز على المعلم، باستخدام أساليب المحاضرات والحفظ، ونقص تنوع وسائل التعلم بحيث لم يتم تطبيق مبادئ التعلم العميق بشكل مثالي. طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير (R&D) مع نموذج تطوير ADDIE (تحليل، تصميم، تطوير، تنفيذ، تقييم). تم تطوير الوسائط على شكل كتل جينغا معدلة بالتلوين ومزودة بطاقات تحدي مبنية على تصنيف SOLO — متوسط (ما قبل هيكل-متعدد الهيكل) وعالي (تجريد ممتد علاقتي) — بالإضافة إلى بطاقة مواد مشفرة ب QR. موضوع الدراسة هو 25 طالبا من الصف العاشر حتى الأول من مدرسة SMAN 61 في جاكارتا، شاركوا في المواد التعليمية بعيدا عن الانحلال الجنسي والزنا. أظهرت نتائج الدراسة أن وسائط تعلم الألعاب جينغا استوفت معايير الأهلية. من حيث الصلاحية، أدت نتائج التحقق المتوسطة من خبراء الإعلام (97.05٪)، وخبراء الموضوع (98.33٪)، واللغويين (77.7٪) إلى درجة إجمالية بلغت 91.026٪ مع فئة جيدة جدا. من الناحية العملية، حصل تقييم المعلم على درجة 96٪ (جيدة جدا) وبلغت استجابة الطلاب 84.9٪ (إيجابية جدا). لذا، تم إعلان وسائط تعلم لعبة جينغا المبنية على نهج تعلم متعمق مناسبة للاستخدام كوسيلة تعليمية في مادة تجنب الانحلال والزنا في الصف العاشر في SMA نيجري 61 جاكارتا.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، لعبة الجينغا، التعلم العميق، التعليم الديني الإسلامي، نموذج ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan “Jenga” Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 61 Jakarta”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta para pengikutnya hingga akhir zaman.

Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Sari Narulita, M.Si. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam, yang selalu mendukung dan memotivasi selama penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Suci Nurpratiwi, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan, nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Rihlah Nur Aulia, M.A. selaku dosen pembimbing II yang selalu mendukung, membimbing, dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan wawasan mendalam selama masa perkuliahan.
6. Terkhusus kepada kedua orang tua, Bapak Ahmad Fauzi dan Ibu Dewi Iryani yang menjadi sumber kekuatan utama, memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang yang tak pernah terhenti. Serta untuk adikku, M.

Faiz Al-Faruq yang selalu mendukung peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.

7. Sahabat kecil peneliti, Ika, Hani, Najma dan Erin yang setia menemani, menghibur, dan memberikan dukungan kepada peneliti sampa saat ini hingga nanti.
8. Sahabat peneliti sejak MTS, Firly Amanda yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan penyemangat bagi peneliti selama ini hingga seterusnya.
9. Sahabat penghuni Jl. Pemuda, Aula, Dila, Rizi, Rendy, dan Repal yang selalu saling memberikan dukungan, motivasi serta bertukar canda dan tawa selama perkuliahan, hingga sekarang dan seterusnya.
10. Sahabat grup YIIA yang selalu kebersamai dan menyemangati sejak masa SMA hingga sekarang dan seterusnya.
11. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam UNJ angkatan 2022 yang telah menemani dan memotivasi selama masa perkuliahan.
12. Diri sendiri, Ismi Farah Azizah yang senantiasa berjuang dan bertahan di perjalanan yang tidak mudah ini.
13. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuannya.

Sebagai penutup, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun baik dari pembaca maupun peneliti selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam.

Jakarta, 1 Juli 2026
Penulis,

Ismi Farah Azizah
NIM. 1404622038

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
المخلص	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teoritik	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Permainan dalam Pembelajaran.....	12
3. Media Pembelajaran Permainan Jenga.....	16
4. Pembelajaran Mendalam (<i>Deep Learning</i>)	17
5. Pendidikan Agama Islam	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan	21
C. Kebaruan Penelitian (<i>Novelty</i>)	25
D. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29

A.	Strategi Pengembangan.....	29
1.	Jenis Penelitian.....	29
2.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.	Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	29
4.	Teknik Pengumpulan Data.....	30
B.	Prosedur Pengembangan.....	30
1.	Analisis Kebutuhan (<i>Analyze</i>).....	31
2.	Perancangan/Desain (<i>Design</i>).....	32
3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	32
4.	Penerapan (<i>Implementation</i>).....	32
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	33
C.	Instrumen Pengumpulan Data.....	33
1.	Instrumen Validasi Ahli.....	33
2.	Instrumen Wawancara Keterlaksanaan Pembelajaran.....	36
3.	Kuesioner Respons Murid.....	36
4.	Dokumentasi.....	37
D.	Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
A.	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan “Jenga”.....	39
1.	Analisis (<i>Analyze</i>).....	39
2.	Perancangan (<i>Dessign</i>).....	43
3.	Pengembangan (<i>Develop</i>).....	47
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	62
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	69
B.	Pembahasan Media Pembelajaran Permainan “Jenga”.....	73
1.	Validitas media.....	74
2.	Praktikalitas media.....	76
3.	Kelebihan dan kekurangan media.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		79
A.	Kesimpulan.....	79
B.	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....		81
LAMPIRAN.....		85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Indikator Instrumen Validasi Media	33
Tabel 4.2 Respons Kuesioner Awal	41
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media.....	45
Tabel 4.3 Desain Awal Media.....	46
Tabel 4.4 Nama-nama Validator	48
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media.....	49
Tabel 4.6 Hasil Validasi Materi	51
Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa	55
Tabel 4.8 Total Presentase Validasi Media.....	57
Tabel 4.9 Saran Dan Komentar Validator.....	58
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Praktikalisisasi Media.....	62
Tabel 4.11 Respons Murid	66
Tabel 4.12 Akumulasi Respons Murid.....	67
Tabel 4.13 Komentar dan Saran Validator.....	69
Tabel 4.14 Revisi kartu tantangan.....	71



DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Model Pengembangan Addie.....	31
Gambar 4.1 Hasil Revisi Balok Jenga.....	59
Gambar 4.2 Hasil Revisi Penambahan Balok & Kartu Materi.....	60
Gambar 4.3 Hasil Revisi Penulisan.....	61
Gambar 4.4 Balok Jenga Sebelum Revisi	70
Gambar 4.5 Balok Jenga Setelah Revisi.....	70
Gambar 4.6 Kartu Tantangan Sebelum Revisi	71
Gambar 4.7 Kartu Tantangan Setelah Revisi	71
Gambar 4.8 Menara Jenga.....	75
Gambar 4.9 Balok Jenga.....	75
Gambar 4.10 Kartu Hijau, Kuning, Dan Materi (Ungu)	75
Gambar 4.11 Tampak Belakang.....	76

