

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa.¹ Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap individu maupun bagi perkembangan sebuah bangsa. Di era yang terus mengalami perubahan, pendidikan berperan sebagai faktor utama untuk meraih keberhasilan serta menciptakan masa depan yang lebih baik.

Pendidikan adalah bagian dari kehidupan yang membantu individu mengembangkan diri untuk bisa hidup dengan baik. Karena itu, memiliki pendidikan menjadi kebutuhan penting. Orang yang berpendidikan dapat memberikan manfaat besar bagi bangsa, negara dan tanah air. Lingkungan pendidikan yang pertama kali dialami seseorang adalah keluarga (pendidikan informal), sekolah (pendidikan formal), serta masyarakat (pendidikan nonformal).²

Dengan demikian, pendidikan yang diperoleh melalui ketiga lingkungan tersebut terwujud dalam proses pembelajaran yang menjadi sarana interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 *Sistem Pendidikan Nasional*

² Yayan Alpian dkk., "*Pentingnya pendidikan bagi manusia,*" Jurnal Buana Pengabdian 1, no. 1 (201

menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan dalam pengajaran.³

Proses pembelajaran di Indonesia dimulai dengan melaksanakan pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). SD/MI merupakan jenjang pendidikan formal yang paling dasar. Jenjang ini ditempuh selama 6 tahun yang dimulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Dari masing-masing jenjang siswa mendapatkan pembelajaran pendidikan pancasila. Pendidikan pancasila merupakan suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk memberikan bekal kepada generasi muda agar kelak setelah tumbuh dewasa dapat menjadi warganegara yang berperan aktif dalam masyarakat.⁴

Pendidikan Pancasila adalah bagian dari mata pelajaran yang membimbing siswa untuk berperilaku baik. baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun di lingkungan sekolah. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat tumbuh secara positif dan demokratis sesuai dengan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat Indonesia. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting di setiap jenjang pendidikan karena menjadi salah satu upaya dalam mencerdaskan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.⁵

³ Fadiyah Windi Anisa dkk., *Proses Perkembangan Pada Sekolah Dasar*, 2 (2020).

⁴ Lisa Retnasari, Modul P3 PPKN Sekolah Dasar (Materi Konsep Dasar PPKn MI/SD) Untuk Mahasiswa PGSD UAD.

⁵ Naila Alfi Farohah dan Feri Tirtoni, "Pengaruh Model Pembelajaran Multikulturalisme Pada Mapel Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 1 (2024).

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai yang berkaitan erat dengan pembentukan karakter, di mana nilai-nilai tersebut mencerminkan jati diri masyarakat Indonesia yang memiliki ciri khas serta keunikan bangsa. Kepribadian bangsa Indonesia perlu dijaga dan dilestarikan dengan menanamkan karakter Pancasila kepada generasi muda sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Salah satu wadah untuk mewariskan karakter tersebut adalah melalui dunia pendidikan.

Dalam sistem pendidikan Indonesia, terdapat berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar. Pada jenjang ini, penerapan nilai-nilai Pancasila sangat penting, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam aspek lain di lingkungan sekolah. Melalui pendidikan dasar, setiap sila dalam Pancasila dapat diimplementasikan secara nyata dalam proses belajar mengajar.⁶

Pada proses pembelajaran pendidikan pancasila idealnya seluruh siswa diharuskan berperan aktif di setiap kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang pasif dan tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh sebab itu pendidik diharapkan mampu menyusun perangkat pembelajaran yang dapat menunjang bahan ajar utama dalam bentuk cetak, audio, audio-visual maupun bahan ajar interaktif yang sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa.

Menurut Ani Daniyati media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keberadaan media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan dalam menciptakan interaksi sosial serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Tujuan utama pemanfaatan

⁶ Dewi Kartini dan Dinie Anggraeni Dewi, *Implementasi Pancasila Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*, 5 (2021).

media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sekaligus memperjelas konsep yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa dengan lebih menarik dan bermakna.⁷

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Pare yang beralamatkan di Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. SDN 2 Pare merupakan salah satu sekolah formal di Pare yang memiliki segudang prestasi akademik dan non akademik. Pernyataan ini dibuktikan oleh banyaknya piala penghargaan yang ada di sekolah tersebut. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah sebanyak 34 siswa sebagai subjek dalam penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 juni 2025 di kelas II SDN 2 Pare Kabupaten Kediri, kegiatan pembelajaran memang benar-benar hanya menggunakan buku paket dan modul saja sebagai media pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada pagi hari peserta didik masih fokus dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik. Namun ketika memasuki waktu siang hari dan bertambahnya materi, konsentrasi mereka sudah mulai berkurang dan ramai sendiri. Sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan akan menurunkan hasil belajar mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, dari hasil wawancara pada tanggal 27 oktober 2025 dengan ibu Nurul selaku wali kelas II SDN Pare 2 Kabupaten Kediri, pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung pendidik menggunakan

⁷ Nila Dwi Agustin dkk., *Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi*, t.t.

metode ceramah dan menggunakan bahan ajar buku paket dan modul saja yang disediakan oleh sekolah. Dalam hal ini siswa banyak yang mengobrol dengan teman-temannya, kurang berkonsentrasi, siswa cenderung hanya menghafal bunyi sila pancasila bukan penerapannya dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga siswa sulit memahami materi yang telah disampaikan. Hal tersebut juga tercermin dari hasil belajar siswa, di mana rata-rata nilai kelas hanya mencapai 69,4% dari siswa yang mendapatkan kktp 75 . Bukti nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada bagian lampiran. Berdasarkan uraian-uraian diatas perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Pare Kecamatan Pare Kabupaten Kediri.

Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus, dkk (2003) mengenai *“Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peran Pelaku Ekonomi”* menunjukkan hasil bahwa penggunaan media Jenga IPS terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui metode Research and Development dengan model ADDIE, penelitian ini memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 93,3% dan dari ahli materi sebesar 87,5% yang keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh validator juga mencapai 90,5% dengan kategori sangat baik. Dari sisi efektivitas ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 86,3% sehingga media jenga IPS dinyatakan sangat efektif dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan hal ini

menguatkan bahwa media berbasis permainan jenga dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁸

Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah penelitian diatas mengembangkan media pembelajaran jenga yang berfokus materi peran pelaku ekonomi. Sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yakni media *Brain Blocks* yang berfokus pada materi pancasila untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Pare 2 Kabupaten Kediri. Media pembelajaran ini berupa jenga yang diberi warna di setiap baloknya, *Flash Card* yang berisi soal, buku petunjuk penggunaan dan juga buku pengetahuan yang berisi materi materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Brain Blocks* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pancasila Kelas II di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri”**. Penelitian ini perlu dilakukan karena siswa memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi pancasila.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Brain Blocks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila kelas II di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri ?

⁸ Diana Firdaus dan Hendri Prastiyono, *Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Peran Pelaku Ekonomi*, 3 (2023).

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Brain Blocks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila kelas II di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi pancasila setelah menggunakan media *Brain Blocks* di kelas II SDN Pare 2 Kabupaten Kediri ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Brain Blocks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila kelas II di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Brain Blocks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila kelas II di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan pengembangan media pembelajaran *Brain Blocks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila kelas II di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Alat permainan *Brain Blocks* adalah alat permainan yang terdiri dari jenga dan *flashcard*.
2. Jenga yang sudah diwarnai menjadi 5 warna yang berukuran panjang 7,5 cm, lebar 2,5 cm dan tinggi 1,5 cm yang berjumlah 54 buah. Jenga merupakan alat permainan yang berfungsi untuk menentukan jenis warna *Flashcard* yang harus

diambil siswa dalam permainan *Brain Blocks* sesuai dengan warna balok yang telah diambil terlebih dahulu.

3. *Flashcard* yang berisikan soal yang berukuran 7 x 10 cm dicetak dengan kertas *art color* di kedua sisinya.
4. Terdapat buku petunjuk penggunaan media *Brain Blocks* yang dicetak dengan kertas *ivory* 30 cm x 21 cm.
5. Di dalam buku petunjuk penggunaan *Brain Blocks* dilengkapi dengan gambar dan warna yang relevan dengan materi.
6. Pengembangan media *Brain Blocks* terdiri dari satu materi saja, yaitu materi Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD/MI.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang dapat menunjang bahan ajar utama dan siswa dapat menggunakannya secara mandiri atau dengan bimbingan pendidik atau orang tua. Selain itu media ini juga mengarahkan siswa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Berdasarkan uraian-uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Brain Blocks* untuk kelas II sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa kelas II SD/MI untuk mendalami materi tentang Pancasila agar dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan sebagai referensi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran penunjang bahan ajar utama yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahu pertimbangan dan evaluasi untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan oleh sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran dan dapat digunakan sebagai bekal dalam melaksanakan proses pembelajaran bersama siswa di sekolah.

5. Bagi Peneliti lain

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Brain Blocks* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pancasila kelas II sebagai berikut :

- a. Membantu siswa lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Mengembangkan media yang baru guna keberlangsungan proses pembelajaran.

- c. Mengenalkan media yang masih jarang digunakan kepada semua lapisan yang berhubungan dengan pembelajaran.
- d. Membuat media yang menarik dan disenangi oleh siswa sehingga mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya :

- a. Media *Brain Blocks* hanya memuat atau membahas satu materi saja yaitu Pancasila kelas II SDN 2 Pare.
- b. Uji coba hanya dilakukan pada siswa kelas II SDN 2 Pare.
- c. Penelitian hanya dilakukan di suatu sekolah, sehingga hasilnya belum bisa diterapkan secara luas.

G. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu dan relevan dengan penelitian ini perlu dijabarkan. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesamaan dalam penelitian. Penelitian terdahulu yang relevan peneliti menjelaskan sebagai berikut:

1. *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SDN Lenteng Agung 03”* oleh Nike Tri Astuti tahun 2021. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa Jenga Edukasi untuk materi IPA kelas IV dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan guru menunjukkan kategori Sangat Baik dengan rata-rata 97,3%. Uji coba terbatas (one to one) pada lima siswa juga memperoleh hasil Sangat Baik sebesar 94%. Media jenga edukasi terbukti mampu meningkatkan

motivasi, semangat, serta keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep gaya dan manfaatnya. Dengan demikian media ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran IPA yang kreatif dan efektif.⁹

2. *“Penerapan Media Jenga dalam Program Literasi Kampus Mengajar 4 di SDN Sanggar Jaya”* oleh Fitria Iswari Tahun 2022. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan jenga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% dari 39 siswa mampu menjawab soal literasi dengan benar melalui permainan jenga. Selain itu siswa merasa antusias, senang, dan lebih mudah memahami materi . Namun penelitian ini juga menemukan adanya kendala seperti keterlibatan orang tua dalam mendukung literasi di rumah. Temuan ini menguatkan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa.¹⁰

3. *“Permainan Jenga Tematik sebagai Media Unik Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk Siswa Kelas V”* oleh Khoridah dkk Tahun 2022. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas yang menyebabkan rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, desain, serta

⁹ Nike Tri Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-Macam Gaya dan Pemanfaatnya Kelas IV SDN Lenteng Agung 03,” *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 83–95.

¹⁰ Fitria Iswari, “Penerapan Media Jenga dalam Program Literasi Kampus Mengajar 4 di SDN Sanggar Jaya,” *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 5 Januari 2023.

pengembangan dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Jenga Tematik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji ahli isi pembelajaran dengan skor 95%, uji ahli desain 92,85%, uji ahli media 91,66%, uji coba perorangan 90,7% dan uji kelompok kecil 92,6% yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik. Hasil penelitian ini menjadi rujukan penting karena memperlihatkan bahwa media permainan edukatif seperti jenga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini menegaskan bahwa media jenga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.¹¹

4. *“Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema Pahlawanku untuk Siswa Sekolah Dasar”* oleh Arnia pahri dkk tahun 2023. Penelitian ini menghasilkan media permainan edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir dengan tema pahlawanku untuk siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE, meskipun pelaksanaannya hanya sampai tahap implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media yang dihasilkan yaitu jenga edukatif yang dimodifikasi dengan kartu materi dan kartu pertanyaan untuk mendukung pembelajaran tema Pahlawanku telah memenuhi kriteria kelayakan. Uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator ahli menghasilkan skor yang sangat tinggi yakni ahli desain 90%, ahli bahasa 87,5% dan ahli materi 85%. Selanjutnya uji lapangan kepada siswa kelas IV SDN 114 Pincara menunjukkan persentase rata-rata 90% yang berada

¹¹ A Nuril Khoridah dkk., *Permainan Jenga Tematik sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk Siswa Kelas V*.

dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran edukatif jenga berbasis keterampilan berpikir pada tema pahlawanku dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai inovasi dan diharapkan dapat meningkatkan antusiasme, keaktifan dan keterampilan berpikir.¹²

5. “Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” oleh Sholekhah Nur Khasanah Tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas V SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi tim ahli memperoleh rata-rata 89,09%, respon siswa rata-rata 88,83%, serta minat belajar meningkat dari 66% menjadi 92,25% setelah menggunakan media jetar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa jenga pintar efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.¹³

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Nama Peneliti	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Orisinalitas
1.	“Pengembangan media pembelajaran permainan jenga modifikasi untuk materi IPA macam-macam gaya dan pemanfaatannya kelas IV SDN Lenteng Agung 03” oleh Nike Tri Astuti tahun 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode Research and Development (R&D) - Mengembangkan media permainan edukatif berbasis jenga - Ditujukan untuk siswa sekolah dasar - Keduanya memodifikasi jenga menjadi media pembelajaran edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini berfokus pada materi IPA gaya untuk kelas IV - Subjek penelitian kelas IV SDN Lenteng Agung 03 	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mata pelajaran pendidikan pancasila. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (analysis, design, develop, implement evaluate). Tujuan
2.	“Penerapan Media Jenga dalam Program	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media jenga sebagai alat bantu pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitian pada literasi 	

¹² Arnia Pahri dkk., “Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema ‘Pahlawanku’ untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2024): 114–28.

¹³ Sholekhah Nur Khasanah dkk., *Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, 15, no. 2 (2023).

No	Judul dan Nama Peneliti	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Orisinalitas
	Literasi Kampus Mengajar 4 di SDN Sanggar Jaya” oleh Fitria Iswari tahun 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar - Berada pada konteks pengembangan media edukatif dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> (membaca, menulis, berbicara) - Menggunakan metode kualitatif deskriptif - Subjek yakni 39 siswa kelas V SDN Sanggar Jaya 	penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa kelas II menggunakan media <i>Brain Blocks</i> . Media ini disesuaikan
3.	“Permainan jenga tematik sebagai media unik pada tema peristiwa dalam kehidupan sub tema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V” oleh Khoridah dkk tahun 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode Research and Development (R&D) - Menghasilkan media pembelajaran yang dimodifikasi - Menggunakan subjek siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan model Hannafin & Peck - Subjek siswa kelas V no.4 Kerobokan - Berfokus pada materi tematik peristiwa dalam kehidupan 	dengan materi pancasila. Subjek penelitian ini yaitu siswa di kelas II SDN Pare 2 Kabupaten Kediri yang berjumlah 38 siswa. Produk yang dikembangkan
4.	“Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema Pahlawanku untuk Siswa Sekolah Dasar” oleh Arnia pahri dkk tahun 2023.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode Research and Development (R&D) - Mengembangkan media permainan jenga edukatif - Produk dilengkapi kartu pertanyaan - Menekankan pengaruh media edukatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini berfokus pada tema pahlawanku untuk kelas IV - Subjek berjumlah 8 orang siswa IV SDN 114 Pincara - Tujuannya yakni menilai kebutuhan, kevalidan dan praktilitas media jenga 	pada penelitian ini yaitu berupa media <i>Brain Blocks</i> yang terdiri dari jenga, flashcard, buku petunjuk penggunaan, dan buku pengetahuan pancasila. Media ini bisa dimainkan untuk 2 sampai 10 orang siswa.
5.	“Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” oleh Sholekhah Nur Khasanah Tahun 2023.	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode Research and Development (R&D) - Mengembangkan media permainan edukatif jenga - Menggunakan subjek siswa sekolah dasar - Bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitian pada tema ekosistem kelas V - Tujuan meningkatkan minat belajar - Subjek 20 siswa kelas V SDIT Tarbiyah Rabbaniyyah 	

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Brain Blocks*

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pancasila Kelas II di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran yang logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Pengembangan yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media *Brain Blocks* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, serta dapat menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran dinilai sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran untuk penyampaian isi materi pelajaran. Media pembelajaran yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Brain Blocks* dengan materi Pancasila untuk Kelas II.

3. Media *Brain Blocks*

Media *Brain Blocks* adalah media pembelajaran dari modifikasi jenga, dimana setiap balok memiliki warna berbeda dan dilengkapi flash card berisi soal sesuai warna balok. Siswa mengambil balok dari susunan, lalu menjawab pertanyaan

pada *flashcard* yang warnanya sama, jawaban yang benar akan mendapatkan point, sedangkan jawaban salah tidak mendapatkan point.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Dalam definisi yang luas hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penolakan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar yang peneliti maksud yakni peningkatan hasil belajar pada materi pancasila setelah menggunakan media *Brain Blocks* . Peningkatan hasil belajar dapat dinilai pada indikator yakni aspek pengetahuan yang mencakup pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pancasila, aspek sikap yang terlihat dari perilaku siswa dalam menerapkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan aspek keterampilan yang tercermin melalui kemampuan siswa menjawab soal, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

5. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan suatu program edukasi yang bertumpu pada nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila. Pancasila merupakan salah satu materi dari mata pelajaran pendidikan pancasila yang dipelajari di kelas II SD/MI. Penelitian ini hanya berfokus pada lambang Negara Indonesia, bunyi pancasila, simbol dari masing-masing sila dalam pancasila dan hubungan dari masing-masing sila dalam kehidupan sehari-hari.