

Pengembangan Karakter Siswa dengan Permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* di SD Negeri Pucangan 03 Kecamatan Kartasura

**Ali Ma'shum Fuadi
Q 200210005**

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : q200210005@student.ums.ac.id

ABSTRAK

Karya inovasi pembelajaran Pengembangan Karakter Siswa dengan Permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* di SD Negeri Pucangan 03 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang tata cara pengembangan karakter siswa dengan permainan *Bikabepo* Dan *Wabidaka* di SD Negeri Pucangan 03 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. *Bikabepo* merupakan akronim dari Bis Karakter Berbasis *Power Point* dan *Wabidaka* merupakan akronim dari Wayang Bis dari Kardus . Permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* dipilih sebagai media pembelajaran untuk memecahkan permasalahan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan pengembangan karakter siswa. Metode yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R and D) . Hasil dari implementasi karya inovasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* dapat mengembangkan karakter siswa dan meningkatkan hasil belajar serta kreativitas siswa dalam pembelajaran. Pengembangan karakter siswa dapat dilihat dari hasil wawancara terhadap guru kelas dan wali murid yang menunjukkan bahwa 90% siswa sudah bersikap jujur, disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Pada hasil pembelajaran menunjukkan ada peningkatan ketuntasan belajar sebesar 47 %, yang semula sebesar 30% setelah menggunakan media permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* menjadi 77%. Selain itu kreativitas siswa juga meningkat dalam pembelajaran didasarkan pada hasil karya siswa dalam pembuatan bis karakter dan memecahkan masalah tentang karakter. 100% siswa dapat menjawab pertanyaan tentang masalah karakter dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bis karakter berbasis power point dan wayang bis dari kardus dapat mengembangkan karakter, hasil belajar dan kreatifitas siswa di SD Negeri Pucangan 03.

Kata kunci: Pengembangan karakter, permainan, *Bikabepo*, *Wabidaka*

ABSTRACT

This work of learning innovation of Student Character Development with *Bikabepo* and *Wabidaka* Games at SD Negeri Pucangan 03 Kartasura District, Sukoharjo Regency aims to describe the procedures for developing student character with *Bikabepo* and *Wabidaka* games at Pucangan 03 Public Elementary School, Kartasura District, Sukoharjo Regency. *Bikabepo* is an acronym for Bus Character Based on Power Point and *Wabidaka* is an acronym for Wayang Bis from Kardus. *Bikabepo* and *Wabidaka* games were chosen as learning media to solve learning problems, namely to increase students' creativity and character development. The method used is the Research and Development (R and D) research method. The results of the implementation of this innovation show that the use of *Bikabepo* and *Wabidaka* game media can develop student character and improve learning outcomes and student creativity in learning. The development of student character can be seen from the results of interviews with classroom teachers and parents which show that 90% of students are honest, disciplined and responsible in their daily lives. The learning outcomes show that there is an increase in learning completeness by 47%, which was originally 30% after using the *Bikabepo* and *Wabidaka* game media to 77%. In addition, students' creativity also increases in learning based on the results of students' work in making character buses and solving character problems. 100% of students can answer questions about character problems in everyday life. Based on this, it can be concluded that the power point-based character bus game and the cardboard puppet bus can develop character, learning outcomes and student creativity at SD Negeri Pucangan 03.

Keywords: Character development, game, *Bikabepo*, *Wabidaka*

A. Latar belakang masalah

Permendikbud nomor 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti menyebutkan bahwasanya pembudayaan budi pekerti yaitu pembiasaan sikap dan perilaku positif harus dikembangkan berjenjang mulai dari sekolah dasar, jenjang SMP, jenjang SMA, dan sekolah pada jalur pendidikan khusus dimulai sejak masa orientasi peserta didik baru sampai dengan kelulusan. Lebih lanjut dijelaskan untuk pelaksanaan di jenjang sekolah dasar masih merupakan masa transisi dari masa bermain di pendidikan anak usia dini (taman kanak-kanak akhir) memasuki situasi sekolah formal. Metode pelaksanaan dilakukan dengan mengamati dan meniru perilaku positif guru dan kepala sekolah sebagai contoh langsung di dalam membiasakan keteraturan dan pengulangan. Guru berperan juga sebagai pendamping untuk mendorong peserta didik belajar mandiri sekaligus memimpin teman dalam aktivitas kelompok, yaitu: bermain, bernyanyi, menari, mendongeng, melakukan simulasi, bermain peran di dalam kelompok. Segala pengembangan budi pekerti ini diintegrasikan dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah. Jadi pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah harus menanamkan budi pekerti yang baik dan positif untuk dilakukan siswa sehari-hari.

Sudah diketahui bahwasanya pada zaman sekarang ini di Indonesia sedang dilanda krisis karakter. Para generasi muda mulai dari anak SD bahkan masih anak kecil sampai dengan pemuda dewasa sangat jauh dari memiliki karakter yang baik. Kesopanan yang merupakan jati diri bangsa Indonesia di mata Dunia, sudah sangat langka sekali dimiliki pemuda pada zaman sekarang ini. “*unggah ungguh*, andap asor” kata orang Jawa, sudah sirna ditelan perkembangan zaman yang serba teknologi ini. Walaupun masih ada pemuda yang memiliki karakter kesopanan yang bagus, namun itu hanya sedikit sekali. Ini sungguh sangat memprihatinkan bagi bangsa Indonesia. Para pemuda yang seharusnya sebagai penerus bangsa membangun negara Indonesia agar tetap berbudaya dan berkarakter, malah merusak citra budaya bangsa. Banyak pemuda yang sudah “ikut-ikutan” dengan *trend* budaya barat tanpa memfilternya. Sehingga budaya-budaya barat yang seharusnya tidak ditumbuhkan di Indonesia, berkembang pesat. Sebagai contoh: Punk, Boy Band, dancer, dll sudah menggerus budaya asli bangsa Indonesia seperti tari-tarian dan adat yang lain.

Apabila keadaan ini tidak segera ditanggulangi dan diatasi bersama maka akan menjadi bumerang bagi bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia akan hancur karena pemuda-pemudanya tidak memiliki karakter yang baik. Presiden Joko Widodo telah menyatakan “Revolusi Mental” untuk seluruh penjuru di Indonesia. Karena beliau mengetahui betul kemerosotan karakter pemuda bangsa Indonesia.

Dengan semangat “Revolusi Mental” sebagai guru, insan pendidik di garda terdepan pendidikan, seorang guru haruslah terus berusaha untuk bisa menanamkan karakter yang baik dalam pembelajaran sehari-hari. Tidak hanya sebatas memberi contoh dan memberi pengertian terhadap karakter yang baik, namun juga harus bisa sebagai fasilitator untuk bisa mengembangkan

karakter yang baik pada diri siswa. Siswa terus dipantau dari segi perkembangan karakternya, baik melalui pengamatan sehari-hari pada waktu pembelajaran maupun dengan wawancara terhadap orang tua siswa sebagai guru di rumah.

Untuk pengembangan karakter siswa di sekolah penulis mencoba untuk memberikan solusi yang tepat berdasarkan *best practice* penulis, yaitu dengan memodifikasi alat peraga dan media pembelajaran dengan dipadukan permainan. Alat peraga yang penulis pakai yaitu dengan wayang bis yang terbuat dari kardus bekas. Sedangkan permainan yang dibuat yaitu petualangan bis karakter berbasis power point. Inovasi pembelajaran ini penulis terapkan di kelas II SD Negeri Pucangan 03 yaitu pada pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan Kompetensi Dasar Memiliki sikap dan berperilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli/kasih sayang, dan percaya diri) di rumah dan sekolah dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.

Inovasi pembelajaran ini diharapkan bisa membantu para pendidik untuk bisa menanamkan dan mengembangkan karakter siswa terutama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kompetensi Dasar Memiliki sikap dan berperilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli/kasih sayang, dan percaya diri) di rumah dan sekolah dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila. Sehingga didapatkan hasil belajar siswa yang memuaskan dan kreativitas siswa bisa meningkat.

B. Rumusan Masalah

Untuk lebih memperjelas permasalahan karya inovasi ini akan difokuskan pada pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pengembangan karakter siswa dengan permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* di SD Negeri Pucangan 03 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo?
2. Bagaimana model permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* untuk mengembangkan karakter dan kreativitas siswa di SD Negeri Pucangan 03 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo?

C. Tujuan Pembuatan Karya Inovasi Pembelajaran

Karya Inovasi Pembelajaran ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan tata cara pengembangan karakter siswa dengan permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* yang telah diterapkan di SD Negeri Pucangan 03 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo
2. Mendeskripsikan model permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* untuk mengembangkan karakter dan kreativitas siswa di SD Negeri Pucangan 03 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo

D. Manfaat

Karya Inovasi Pembelajaran ini diharapkan bisa bermanfaat:

1. Bagi siswa
 - a. Menanamkan konsep sikap dan perilaku yang baik seperti disiplin, kejujuran, tanggung jawab, santun, peduli dan kerja keras;
 - b. Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran dengan permainan
 - c. Menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembuatan *Wabidaka* (Wayang Bis dari Kardus) karena siswa bisa menuangkan segala ide nya dalam pembuatan wayang bis
 - d. Meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi pendidik/ guru
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif, efektif dan kreatif;
 - b. Memotivasi guru untuk selalu memberikan pembelajaran dengan berbagai metode dan media pembelajaran yang mudah didapat sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah
 - a. Memotivasi untuk selalu memajukan sekolah terutama dalam kegiatan pembelajaran siswa sehari – hari;
 - b. Menciptakan karya-karya pendidik yang bisa berdampak pada prestasi sekolah

E. Teori yang Melandasi Karya Inovasi Pembelajaran

1. Karakter

Kata Karakter berasal dari bahasa Yunani “*Character*”, dari *Charassein* yang berarti membuat tajam.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai watak, sifat kejiwaan, tabiat, budi pekerti dan akhlak yang membedakan seseorang dengan orang yang lain. Dalam kamus Sosiologi Karakter diartikan sebagai ciri khusus dari struktur dasar kepribadian seseorang.

Karakter yaitu cara berfikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas dari tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam keluarga, masyarakat dan negara (Suyanto dan Masnur Muslich, 2011).

Zubaidi mengemukakan bahwa karakter dapat didefinisikan sebagai panduan dari pada segala tabiat yang bersifat tetap, sehingga menjadi tanda yang khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain.

Dari beberapa pengertian tentang karakter di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya karakter adalah ciri khas seseorang dalam berperilaku yang membedakan dirinya dengan orang lain.

2. Media Pembelajaran

Daryanto (2011) menyatakan bahwasanya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, pikiran, minat dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sri Anitah (2007) istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah berarti perantara atau penghantar, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan/ informasi kepada penerima pesan. Pada hakikatnya media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) sehingga dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

3. Permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka*

Permainan merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak. Dengan permainan anak akan menjadi senang terhadap apa yang dilakukan. Permainan ada dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Menurut Azizah (2016) menyatakan bahwasanya permainan tradisional merupakan pewarisan permainan yang dilakukan oleh orang terdahulu dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan. Sedangkan permainan modern menurut Anggara (2010) adalah suatu permainan pada zaman modern yang di dalamnya terdapat unsur *multimedia* yang berupa alat atau perangkat lunak untuk bersenang-senang.

Permainan tradisional dan modern ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Lebih baik lagi digabungkan antara keduanya. Sehingga permainan tradisional tetap dilestarikan oleh siswa dan permainan modern bisa dilakukan dengan baik dan bijak.

Permainan *Bikabepo* merupakan permainan modern. Karena dalam permainan ini berbasis perangkat lunak *power point*. *Bikabepo* merupakan akronim dari permainan Bis Karakter Berbasis Power Point. Sedangkan permainan *Wabidaka* merupakan permainan tradisional yang di dalamnya terdapat tokoh-tokoh wayang tetapi diubah dengan nama tokoh karakter. *Wabidakan* merupakan akronim dari Wayang Bis dari Kardus. Kardus bekas dibentuk seperti bis kemudian masing-masing bis diberi nama karakter yang sesuai.

Dari beberapa hal di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya permainan *Bikabepo* dan *Wabidaka* merupakan permainan dalam media pembelajaran yang menggabungkan antara permainan tradisional dan permainan modern sehingga siswa akan lebih senang dalam melaksanakan pembelajaran.

F. Hasil Inovasi yang Relevan

1. Penggunaan Multimedia Interaktif Belajar Bareng Yakso Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VI SDN 1 Masaran Tahun 2017. Penulis Imam Turmudi, S.Pd.SD.

Dalam Inovasi Pembelajaran yang dibuat oleh penulis sangat menarik sekali untuk bisa diterapkan di sekolah-sekolah, karena media pembelajaran multimedia yang dibuat dapat memberikan permainan baru bagi siswa, sehingga siswa menjadi senang terhadap pelaksanaan pembelajaran dan akhirnya hasil belajar siswa meningkat.

2. Wayang Robocup untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Baregbeg. Penulis Anang Heryanto, S.Pd.I, M.Pd.

Inovasi pembelajaran dari penulis ini menjelaskan tentang media pembelajaran dengan menggunakan Wayang Robocup (*Recycle of bottle and cup*). Wayang dibuat dari barang bekas yaitu botol yang dibentuk sedemikian rupa menjadi wayang. Media pembelajaran wayang ini digunakan agar para siswa tidak lupa terhadap budaya tradisional nusantara yaitu wayang.

G. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Pengambilan data dilakukan sebanyak tiga kali yaitu pada saat observasi, pada saat penerapan pembelajaran menggunakan media dan setelah pembelajaran yaitu dengan wawancara. Pada tahap observasi dan pelaksanaan dilakukan pengamatan tentang aktivitas siswa dan di akhir pelajaran dilakukan tes tulis untuk mengukur keberhasilan siswa. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi dan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut :

No	Nama	Observasi		Pelaksanaan			
		Nilai	Ket		Nilai	Ket	
			T	BT		T	BT
1	Cherrya Syafha Az Zahra	60		V	75	V	
2	Dimas Restu Timur	60		V	80	V	

3	Diyah Citra Dewi	80	V		75	V	
4	Erfin Dwi Natha	60		V	90	V	
5	Felisha Juanita Ade Arma Putri	50		V	60		V
6	Gatar Dwi Febrianto	60		V	90	V	
7	Habib Asna Rafaat	75	V		80	V	
8	Ivana Asa Lamer	60		V	75	V	
9	Michella Puspita Evrily	80	V		75	V	
10	Mutiara Dewi Ramadhani	60		V	65		V
11	Nafisha Anjeli Agustina	60		V	90	V	
12	Refaldo Aldan Prasetyo	60		V	80	V	
13	Rifky Bramayudha Pratama	50		V	80	V	
14	Rustria Alea Zahra	75	V		90	V	
15	Sylvia Ellenina Yusman	60		V	60		V
16	Yasmine Arfika Putri	75	V		80	V	
17	Zuna Azzalia	50		V	60		V
	Nilai Tertinggi	80			90		
	Nilai Terendah	50			60		
	Rata-rata	63,23			76,76		

Tabel 1 : Nilai Tes tertulis

Ket. : T = tuntas, BT = Belum tuntas

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan orang tua siswa adalah sebagai berikut:

No.	Nama	Sikap			
		Jujur	Disiplin	Tanggung jawab	Ket.

		T	KT	BT	T	KT	BT	T	KT	BT	
1	Cherrya Syafha Az Zahra	V			V			V			
2	Dimas Restu Timur	V				V			V		
3	Diyah Citra Dewi	V			V			V			
4	Erfin Dwi Natha	V			V			V			
5	Felisha Juanita Ade Arma Putri		V		V			V			
6	Gatar Dwi Febrianto	V			V			V			
7	Habib Asna Rafaat	V			V			V			
8	Ivana Asa Lamer	V			V			V			
9	Michella Puspita Evrily	V				V		V			
10	Mutiara Dewi Ramadhani	V			V			V			
11	Nafisha Anjeli Agustina	V			V			V			
12	Refaldo Aldan Prasetyo		V			V		V			
13	Rifky Bramayudha Pratama	V			V			V			
14	Rustria Alea Zahra	V			V			V			
15	Sylvia Ellenina Yusman	V			V			V			
16	Yasmine Arfika Putri	V			V			V			
17	Zuna Azzalia	V			V			V			

Tabel 2 : hasil wawancara tentang sikap siswa di rumah

Ket. T = terlihat

KT = kadang terlihat

BT = belum terlihat

H. Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Analisis dari hasil pembelajaran terhadap penerapan media pembelajaran permainan *bikbepo* dan *wabidaka* adalah sebagai berikut:

No	Nilai	Observasi			Pelaksanaan			Keterangan
		Frekuensi	NxF	Persentase	Frekuensi	NxF	Persentase	
1	90	0	0	0	4	360	24	Tuntas
2	85	0	0	0	0	0	0	Tuntas
3	80	2	160	12	5	400	29	Tuntas
4	75	3	225	18	4	300	24	Tuntas
5	70	0	0	0	0	0	0	Tidak tuntas
6	65	0	0	0	1	65	5	Tidak tuntas
7	60	9	540	53	3	180	18	Tidak tuntas
8	55	0	0	0	0	0	0	Tidak tuntas
9	50	3	150	18	0	0	0	Tidak tuntas
Jumlah		17	1075	100	17	1305	100	
Rata-rata			63			76		

Tabel 3 : Analisis hasil pembelajaran

Ket. KKM 75

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa dengan penerapan media pembelajaran permainan *bikabepo* dan *wabidaka* diperoleh nilai tes tertinggi pada saat observasi (kegiatan 1) 80 dan pada saat pelaksanaan (kegiatan 2) adalah 90. Nilai tes terendah pada kegiatan 1 adalah 50 sedang pada kegiatan 2 adalah 60. Siswa yang mendapat nilai 90 pada tahap pelaksanaan sebanyak 4 anak (24%). Siswa yang mendapat nilai 80 pada kegiatan 1 sebanyak 2 anak (12%) pada kegiatan 2 sebanyak 5 anak (29%). Siswa yang mendapat nilai 75 pada kegiatan 1 sebanyak 3 anak (18%) pada kegiatan 2 sebanyak 4 anak (53%), siswa yang mendapat 65 pada kegiatan 1 tidak ada sedangkan pada kegiatan 2 sebanyak 1 anak (5%), siswa yang mendapat 60 pada kegiatan 1 sebanyak 9 anak (53%) sedangkan

pada kegiatan 2 sebanyak 3 anak (3%), Siswa yang mendapat nilai 50 pada kegiatan 1 sebanyak 3 anak (18%) pada kegiatan 2 tidak ada siswa yang mendapat nilai 50. Nilai rata-rata PKn pada kegiatan 1 adalah 63 dan pada kegiatan 2 adalah 76. Ketuntasan belajar yang dicapai adalah pada kegiatan 1 adalah 30 % dan pada kegiatan 2 adalah 77%.

Selanjutnya untuk mengetahui kenaikan prestasi belajar PKn materi Memiliki sikap dan berperilaku baik (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli/kasih sayang, dan percaya diri) di rumah dan sekolah dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila menggunakan media pembelajaran *bikabepo* dan *wabidaka* dilihat pada Diagram berikut ini.

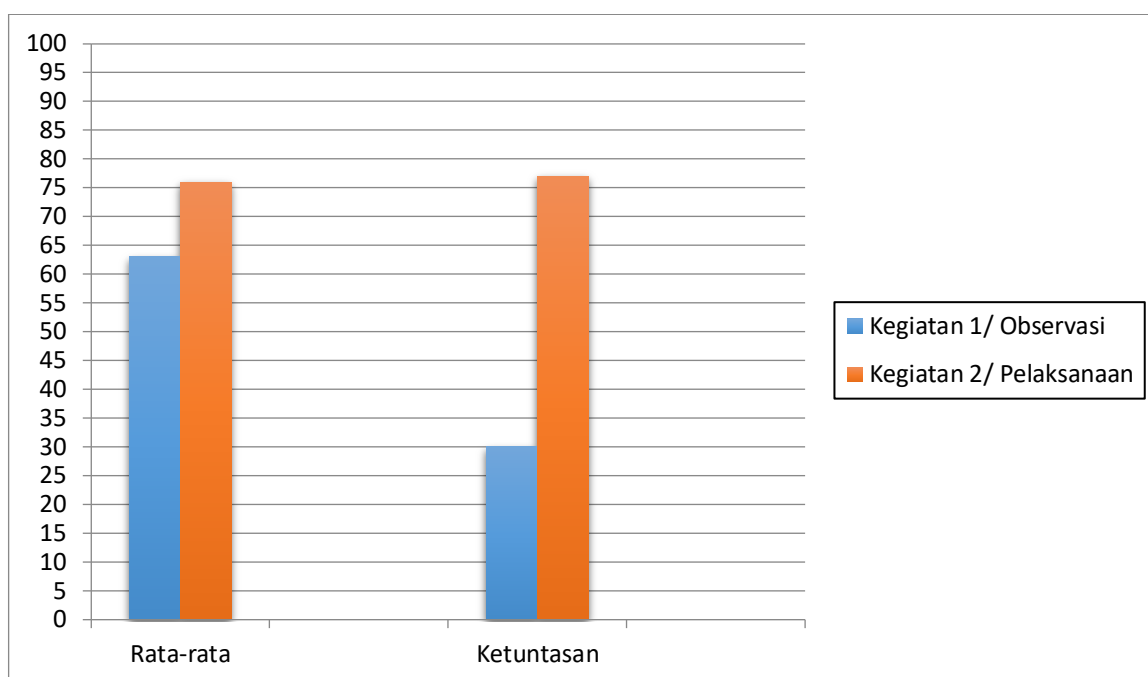


Diagram 1 : Hasil pembelajaran kegiatan observasi dan pelaksanaan

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwasanya nilai rata-rata pada kegiatan 1 adalah 63 sedangkan nilai rata-rata pada kegiatan 2 adalah 76. Hal ini menunjukkan bahwa ada kenaikan nilai rata-rata sebesar 13. Selain itu pada persentase menunjukkan hasil kegiatan 1 sebesar 30% sedangkan pada kegiatan 2 sebesar 77%. Hal itu berarti ada kenaikan ketuntasan klasikal siswa sebesar 47%.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil paparan tentang penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *bikabepo* dan *wabidaka* dapat diambil kesimpulan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *bikabepo* dan *wabidaka* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PKn Kelas 2 di SD Negeri Pucangan 03 dengan bukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dan kreativitas siswa.
2. Media pembelajaran *bikabepo* dan *wabidaka* dapat mengembangkan karakter siswa. dari hasil wawancara terlihat bahwasanya sikap siswa yaitu jujur, disiplin dan tanggung jawab hampir 90 % sudah terlihat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

B. Saran

Untuk menindak lanjuti pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan permainan *bikabepo* dan *wabidaka* ini , peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Sebagai upaya untuk mendapatkan pemahaman yang optimal, maka siswa hendaknya dibiasakan belajar menggunakan media pembelajaran permainan berbasis *power point* dan permainan tradisional untuk mata pelajaran yang membutuhkan hafalan.

2. Bagi Guru

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *power point* dan wayang dari kardus bekas dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan alat peraga ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Bagi sekolah

Pembuatan dan penggunaan multimedia interaktif *power point* dan wayang dari kardus bekas ini dapat memberikan contoh bagi guru lain untuk menciptakan media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan menarik sehingga bisa menumbuhkan semangat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media
- Azizah. 2016. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional. *Dinamika Penelitian* Vo. 16 No. 2 November 2016
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio.
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>). Diakses tanggal 6 April 2018
- Masnur Muslich. 2011. Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: Bumi Aksara. H. 70
- Zubaedi. 2012. Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan. Jakarta: Kencana. H. 9

