

MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENGGLEK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nina Nurhasanah

Universitas Negeri Jakarta
nnurhasanah@unj.ac.id

Iva Sarivah

Universitas Negeri Jakarta
vass_sarifah@yahoo.com

Abstract: *The research aims to develop a learning medium of a kind of traditional Engklek game based on character education with the name Engklek Karakter (EKA) for PPKn learning in students in grade IV Elementary School. The result of this research is the development model of PPKn learning media on Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia. This is related to character education is now the main issue of education, in addition to being part of the process of establishing the morality of the nation's children, this character education is also expected to be the main foundation in succeeding Indonesia Emas 2025. The research method uses Research and Development (R&D) with addie development model procedures (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the data analysis obtained validation data from media experts with a score of 93.85%, validation results from material experts with a score of 97.8 %, validation results from language experts with a score of 86%, and grade IV teachers with a score of 92% then categorized very well. By looking at the validation results obtained, it is said that the game media Engklek Karakter used for ppkn learning media on material on Ethnic and National Diversity is considered scientifically feasible, and will then be tested and disseminated as a result of its product development. The recommendations of this study results into an alternative learning medium that suits the learning needs of grade IV students, especially to know and learn about Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia.*

Keyword: *Engklek Traditional Game Media, Character Education, Learning Media*

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis permainan tradisional Engklek berbasis pendidikan karakter dengan nama Engklek Karakter (EKA) untuk pembelajaran PPKn pada siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya suatu model pengembangan media pembelajaran PPKn mengenai Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Hal ini terkait dengan pendidikan karakter kini menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan prosedur model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil analisis data yang didapat data validasi dari ahli media dengan skor 93,85%, hasil validasi dari ahli materi dengan skor 97,8 %, hasil validasi dari ahli bahasa dengan skor 86 %, serta guru kelas IV dengan skor 92% maka dikategorikan sangat baik. Dengan melihat hasil validasi yang didapat, maka dikatakan media permainan Engklek Karakter yang digunakan untuk media pembelajaran PPKn pada materi mengenai Keberagaman Suku dan Bangsa dianggap layak secara ilmiah, dan selanjutnya akan diuji coba dan diseminasi hasil pengembangan produknya. Rekomendasi dari hasil penelitian ini menjadi sebuah alternative media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas IV khususnya untuk mengenal dan mempelajari tentang Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia.

Kata Kunci: Media Permainan Tradisional Engklek, Pendidikan Karakter, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Peserta didik di Sekolah Dasar diharapkan memiliki karakter yang kuat melalui proses pembelajaran yang dilakukan. Mereka memiliki ciri-ciri mampu berpikir cerdas dan bertindak sesuai antara hati dan pikiran. Kesesuaian antara hati dan pikiran inilah yang menjadikan karakter seseorang menjadi lebih kuat, kokoh, dan teguh serta tidak mudah diombang-ambingkan oleh suatu perubahan yang terjadi.

Pada situasi real terjadinya krisis moral yang terjadi di masyarakat Indonesia yang melibatkan anak-anak usia Sekolah Dasar. Ditemukan gejala dimana anak-anak yang sudah mulai menurun rasa hormatnya pada orang tua dan guru, kurang adanya penghargaan terhadap teman dan orang lain, serta kurang dapat mengendalikan diri, kurang memiliki empati, kasih sayang dan kepedulian dan kurang memiliki rasa memiliki negaranya atau cinta pada tanah airnya. Dengan indikator contohnya ada beberapa orang yang dikelompokkan generasi muda tidak hafal nilai-nilai Pancasila dan tidak mengenal budayanya sendiri.

Semuanya itu merupakan indikator untuk mulai memikirkan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembalikan moral

anak-anak ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu perlunya pengetahuan dan pemahaman bagi guru dalam pengembangan karakter positif siswa. Oleh karena itu guru adalah orang-orang yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Salah satunya adalah dengan program pendidikan karakter.

Untuk itu dalam upaya yang dilakukan dalam mensukseskan pendidikan karakter di lingkungan sekolah diperlukan berbagai dukungan. Salah satunya adalah dengan melalui penyediaan permainan tradisional yang dapat digunakan siswa. Ada beberapa permainan tradisional yang dikenal di Indonesia, salah satunya adalah “Engklek”. Dengan media permainan Engklek ini diharapkan dan diasumsikan dapat mengenalkan sekaligus mengembangkan karakter siswa Sekolah Dasar, terutama kelas IV.

Diharapkan melalui permainan tradisional tersebut anak-anak usia Sekolah Dasar lebih dapat memahami untuk saling toleransi, kebersamaan, kejujuran, sportif, keberanian, konsisten, mandiri, serta tanggung jawab. Maka dari itu, penelitian ini akan melihat bagaimana nilai-nilai karakter dikembangkan melalui permainan tradisional berupa “Engklek Karakter”

Hal ini dipertegas oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sudrajat, Taat Wulandari, Agustina Tri Wijayanti (2015; 55), bahwa ada beberapa pesan moral yang dapat disampaikan oleh permainan tradisional:

- a. Permainan tradisional mengajarkan untuk berbagi kepada sesama teman, karena permainan menuntut mereka untuk berinteraksi langsung dengan lawan main.
- b. Masing-masing pemain harus dapat bersikap sportif pada setiap permainan yang dilakukan dan harus dapat menerima jika dia kalah.
- c. Setiap pemain harus menyelesaikan setiap permainan dari awal sampai akhir permainan, tidak boleh berhenti di tengah permainan (tidak boleh putus asa).
- d. Masing-masing pemain akan berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif tentunya).

Maksud adanya permainan tradisional “Engklek Karakter” ingin melatih daya imajinasi, kreativitas dan berpikir siswa melalui ilustrasi yang ditampilkan dalam media permainan tradisional “Engklek Karakter”. Siswa berpikir untuk berargumen tentang pesan moral yang disampaikan melalui ilustrasi yang ada di permainan “Engklek Moral” tersebut. Hal

inilah yang berusaha digali. Eksisnya buku tersebut mengandalkan pada penggunaan media ilustrasi/gambar sebagai wahana pengembangan berpikir tentang moral. Ilustrasi/gambar yang membantu siswa dalam memberikan pemahaman tentang moral atau karakter tertentu.

Pembuatan model permainan tradisional “Engklek Karakter” ini sejalan dengan program pemerintah untuk melaksanakan pendidikan karakter atau yang dikenal dengan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) di Sekolah Dasar. Dengan demikian diharapkan adanya permainan tradisional “Engklek Karakter” ini dapat dijadikan media untuk menyampaikan pendidikan karakter melalui kegiatan bermain. Terkait dengan amanat Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang pendidikan harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal ini berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat. Berdasarkan penelitian di Harvard University Amerika Serikat (Ali Ibrahim Akbar, 2000) dalam Lussy diketahui bahwa, ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20 persen oleh *hard skill* dan sisanya 80 persen oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter siswa penting untuk dikembangkan sehingga menjadi modal untuk sukses di kemudian harinya.

Pendidikan karakter kini menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025. Jadi pendidikan karakter sangat erat dan dilatarbelakangi oleh keinginan mewujudkan konsensus nasional yang berparadigma Pancasila dan UUD 1945. Konsensus tersebut selanjutnya diperjelas melalui UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional seperti telah dicantumkan di atas.

Para pakar pendidikan sudah lebih awal memberi peringatan perlunya pendidikan karakter di sekolah-sekolah. Peringatan tersebut disampaikan atas dasar kegalauan melihat realitas kehidupan yang terindikasi terjadinya degradasi moral. Merosotnya mental kolektif masyarakat berpengaruh terhadap jatuhnya wibawa sebagai bangsa di mata bangsa-bangsa lain. Penanaman nilai karakter sejak usia Sekolah Dasar merupakan kebutuhan mendesak bagi Indonesia. Menanamkan karakter sejak usia sekolah dasar merupakan suatu gerakan baik yang nantinya menghasilkan sebuah kebiasaan yang membudaya. Terdapat progresi berkesinambungan dari gerakan dan

refleks spontan ke kebiasaan yang diperoleh, dan dari kebiasaan itu menuju kecerdasan (Inhelder, 2010). *Hal itulah yang melatarbelakangi penulis untuk menyusun proposal penelitian terapan berjudul “Model Pengembangan Karakter Melalui Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*.

Untuk membentuk generasi emas Indonesia dibutuhkan kesiapan karakter yang baik menjadi sebuah kebutuhan dalam mempersiapkan anak-anak bangsa dalam menghadapi kehidupannya kelak di masa depan. Selain itu juga mempersiapkan siswa-siswa Sekolah Dasar dalam menghadapi revolusi 4.0 dengan segala perubahan yang terjadi di lingkungannya. Karakter yang dibutuhkan agar siswa-siswa tersebut dapat berkembang dengan benar dibutuhkan metode yang tepat untuk itu. Pendidikan karakter dibutuhkan dalam membentuk karakter siswa yang siap menghadapi revolusi 4.0. In 2012 and 2016 in its convention, ALPTKNI (Association of Higher Education Institutions of State Education of Indonesia), declared efforts to improve the quality of education to prepare learners for Indonesia Golden Generation 2045. Indonesia Golden Generation 2045 is a Pancasila-spirited Indonesian who has

global and futuristic skills, who is able to utilize science and technology based on cultural values and nationalism, and give benefit to mankind. Therefore, it can be concluded that Indonesia Golden Generation 2045 must have good character and will most likely be realized through the education process.

Williams dan Megawangi memandang proses pendidikan karakter merupakan proses pembentukan budi pekerti plus yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*) (20110:1) Integrasi diantara ketiganya akan menciptakan satu bentuk/tatanan terpadu yang bermuara pada proses pembentukan karakter. Peserta didik sebagai subyek pendidikan di sekolah perlu diberikan satu pengalaman dan pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Dengan modal pengetahuan dapat siap digunakan sebagai bekal pada proses kehidupan di masa datang. Adapun tindakan yang dihasilkan merupakan perwujudan dari proses pengembangan pengetahuan (*cognitive*) melalui pertimbangan perasaan (*feeling*). Secara tersirat dapat diambil satu konsep pemikiran bahwa proses pendidikan yang bermuara pada pembelajaran (baik

secara kurikuler, ekstra kurikuler, maupun ko-kurikuler) tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya yang melibatkan ketiga aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ketiganya merupakan satu integrasi yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya.

Hal senada dikatakan Munir bahwa kebiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang yang didahului oleh kesadaran dan pemahaman akan menjadi karakter seseorang, dan hanya menjadi salah satu faktor penentu saja (bukan hal mutlak dalam penentuan dan penciptaan suatu karakter) (2010: 5) Artinya pendidikan karakter akan dapat terlaksana secara optimal bila proses pendidikan yang berafiliasi pada pendidikan karakter dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan. Melalui pembiasaan inilah, karakter individu terbentuk.

Dalam sumber lainnya, Lickona menyatakan bahwa karakter itu sendiri memiliki tiga unsur yang memiliki relasi kuat diantara ketiganya hubungannya dengan moral, antara lain; (1) moral knowing, (2) moral feeling, (3) moral behavior (1991:51). Moral knowing berarti diperlukannya pengetahuan moral bagi individu untuk mengetahui moral yang baik itu. Moral feeling berarti pengetahuan moral yang dimiliki individu akan diterima

menjadi rasa, dan kemudian pada akhirnya menjadi perilaku moral yang ada pada diri individu. Kesemuanya merupakan komponen pembentuk karakter secara terpadu dan terintegrasi. Hal tersebut sebagaimana dikatakan Lickona dalam paparan selanjutnya yaitu;

...moral knowing, feeling, and action do not function as separate spheres but interpenetrate and influence each other in all sorts of ways.(1991:51)

Dengan demikian dapat disintesis bahwa ketiga konsep yang membangun karakter seseorang melalui proses pendidikan di atas merupakan komponen yang satu kesatuan dalam sebuah sistem. Untuk membangun sistem itu sendiri agar kuat dan kokoh diperlukan satu upaya agar ketiga unsur tersebut dapat diimplementasikan dan dilakukan individu pada proses kehidupan mereka, sehingga karakter individu dimaksud dapat terbangun, terpelihara, berkembang, dan kuat.

Di sisi lain Aristoteles dalam Borba (2010 :viii) juga mengatakan bahwa kemampuan manusia untuk melakukan tindakan baik dan bermoral disebutnya sebagai karakter Menurut Aristoteles manusia tidak menjadi bermoral dan bijak dengan sendirinya. Kalaupun akhirnya

mereka bermoral dan bijak, itu berkat usaha sepanjang hidup yang dilakukan mereka sendiri dan masyarakat. Berdasarkan pendapat Aristoteles tersebut maka manusia menjadi bermoral harus diupayakan oleh dirinya sendiri dan bantuan dari masyarakatnya. Masyarakat di sini bisa juga dilakukan melalui sekolah yang mempunyai peran besar dalam membangun masyarakat yang bermoral. Salah satu upaya dalam mengembangkan nilai-nilai karakter di sekolah adalah dengan melalui penggunaan media permainan yang menarik. Penelitian lain Chou, et all, (2014:1) menyimpulkan bahwa pendidikan karakter dapat memperdalam ikatan antara orang tua dan anak-anak, serta pengaruh yang signifikan dari budidaya karakter anak-anak prasekolah, dan juga, dukungan dan peranah orang tua prasekolah dalam mendongeng, bermain, musik dan seni anak-anak berperan sebagai faktor penting dalam hubungan orang tua-anak anak prasekolah. Pengembangan karakter pada anak lebih efektif dilakukan sejak dini termasuk usia Sekolah Dasar. Salah satu alternatif pendukung dalam pengembangan karakter siswa dengan melalui bermain menggunakan media permainan yang menarik dan bermakna berupa permainan tradisional engklek.

Muhammad Ali (Ali, 2002) mengemukakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal). Dengan demikian, didapatkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi peserta didik.

Selanjutnya AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Usman, 2002). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, sehingga dapat diartikan sebagai alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Selanjutnya media pembelajaran di penelitian di sini adalah permainan tradisional Engklek. Permainan tradisional yakni permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional biasanya menggunakan alat-alat sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar seperti tanah, ranting kayu, batu, dan sebagainya. Salah satu permainan tradisional itu ialah permainan tradisional Engklek.

Hasil-hasil penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, ada beberapa riset yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Vina Gayu Buana, Siti Uswatun Kasanah dengan judul “Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini”, yang dipublikasikan dalam Jurnal Riset dan Konseptual Volume 3 Nomor 4, November 2018 (<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/brilliant>). (<http://dx.doi.org/10.28926/brilian>).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis permainan engklek. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carrey. Penelitian ini dilaksanakan di

SD Negeri 6 Arjowilangun Kec.Kalipare. Subjek coba penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan produk dilakukan ujicoba dengan hasil yang dikonversikan pada tingkat kevalidan produk yaitu mendapat kriteria sangat valid dan dapat digunakan. Pembelajaran dengan menerapkan model berbasis permainan engklek ini dapat mengembangkan karakter siswa.

Penelitian berikutnya adalah riset yang berjudul Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini” oleh Gian Prantoro (Skripsi UNY. 2015). Penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh manapengaruh penggunaan permainan tradisional bakiak dan engklek, terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan keterampilan sosial yang terjadi pada anak usia dini di TK Taman Indriya Jetis Kota Yogyakarta setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental design, dengan menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini

menggunakan permainan tradisional bakiak dan engklek sebagai obyek penelitian dan menggunakan anak usia dini berumur 5-6 tahun kelas B2 Taman Indria Jetis kota Yogyakarta sebanyak 14 anak sebagai subyek penelitian. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar pengamatan, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap keterampilan sosial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Taman Indriya Jetis kota Yogyakarta. Melalui permainan tradisional bakiak dan engklek, anak mampu mengembangkan aspek keterampilan sosial yang meliputi, keterampilan berkomunikasi, *peer acceptance* atau penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok dan mengatasi konflik dalam bermain. Pada setiap aspek keterampilan sosial yang diamati mengalami peningkatan positif saat melaksanakan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek pada setiap aspek keterampilan sosial anak yang diamati.

(<https://core.ac.uk/download/pdf/33515948.pdf>).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Adapun penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang, dan uji lapangan kemudian dilakukan revisi untuk menghasilkan produk yang layak dipakai (Setyosari. Punaji, 2016).

Penelitian dilakukan di SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setia Budi Jakarta Selatan DKI Jakarta. Penelitian dilakukan di tahun 1 ini berlangsung selama delapan bulan (Maret–Oktober 2020).

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner dan wawancara kepada siswa dan guru. Untuk instrumen kuesioner dan wawancara dibuat dengan menggunakan *google form* dalam mengambil data mengenai analisis kebutuhan

untuk pengembangan produk media pembelajaran PPKn. Instrumen kuesioner lembar penilaian ahli media, materi maupun bahasa menggunakan file yang dikirim melalui *wattsapp* dan *email*.

HASIL

Pada penelitian pengembangan ini, produk diuji cobakan kepada tiga orang ahli dan satu orang guru kelas IV SD yang terdiri dari yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta satu orang guru kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ. Hasil validasi dari ahli media dengan skor 93,85%, hasil validasi dari ahli materi dengan skor 97,8 %, hasil validasi dari ahli bahasa dengan skor 86 %, serta guru kelas IV dengan skor 92% maka dikategorikan sangat baik.

Dengan melihat hasil uji validasi ahli media, materi, dan bahasa maka produk media pembelajaran Engklek Karakter (EKA) dapat dikatakan sangat baik dan layak secara ilmiah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran PPKn khususnya pada materi tentang “Indahnya Kebersamaan” dalam keberagaman suku dan budaya untuk selanjutnya akan diuji lapangan dengan *one to one, small group, maupun field test*.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran Engklek Karakter

(EKA) yang digunakan untuk pembelajaran PPKn di Kelas IV SD pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Sub tema 2: Kebersamaan dalam keberagaman Pembelajaran 2 dengan KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

Dengan melalaui proses pengembangan produk, dimulai dari membuat prototype sampai pada proses finalisasi dengan memperhatikan masukan dan saran dari para ahli dan pengguna khususnya guru kelas IV SD Laboratorium PGSD maka terbentuknya media pembelajaran PPKn berupa media permainan tradisional Engklek yang diberi nama Media Pembelajaran Engklek Karakter (EKA).

Media pembelajaran Engklek Karakter (EKA) sesuai dengan kebutuhan belajar siswa khususnya untuk pembelajaran PPKn dalam mempelajari materi tentang Keberagaman Suku dan Budaya. Media tersebut berupa media permainan yang menarik berisi gambar-gambar atau ilustrasi yang relevan dengan materi yang dipelajari siswa dan juga terdapat beberapa kartu-kartu yang dijawab siswa saat bermain. Kartu-kartu itu berisi pertanyaan dan penghargaan (*reward*) yang diberikan kepada siswa yang bermain. Guru sebagai fasilitator dalam membantu siswa memainkan Engklek Karakter tersebut, sehingga selain produk media permainan Engklek juga didampingi dengan adanya buku panduan/petunjuk penggunaan media pembelajaran Engklek Karakter (EKA) yang dibuat oleh peneliti.

Dengan siswa bermain Engklek Karakter (EKA) diasumsikan dapat memudahkan siswa belajar mengenai materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia. Selain itu juga dengan bermain Engklek Karakter (EKA) yang dibuat siswa dapat mengembangkan karakter selama dalam proses bermain dengan teman-temannya, seperti sportifitas, kejujuran, toleransi, saling menghargai dan juga nasionalisme. Oleh karena itulah maka peneliti menamakan produknya Engklek Karakter, karena selain pengetahuan secara akademik yang diperoleh siswa melalui media pembelajaran tersebut, juga dapat mengembangkan karakter siswa bak yang terkait dengan materi mengenai Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran Engklek Karakter dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Sub tema 2: Kebersamaan dalam keberagaman Pembelajaran 2 dengan KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran Ludo Pancasila ini, pengembang mengacu pada model pengembangan tahap ADDIE.

Model ini mempunyai lima langkah pokok yaitu, analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, kemudian tahap *design* yaitu pembuatan spesifikasi produk, dilanjutkan dengan tahap *development* atau pengembangan yang terdiri atas tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Selanjutnya tahap *implementation* atau uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Yang terakhir adalah tahap *evaluation* yaitu tahap penilaian terhadap produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. M. (2002). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Setyosari. Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.

