

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PPKN SEKOLAH DASAR

Waryuni Nurmiati¹, Nina Nurhasanah², Andi Ali Saladin³

Universitas Negeri Jakarta

waryuninurmiati@gmail.com¹, nnurhasanah@unj.ac.id², andialisaladin277@gmail.com³

Abstract: *This research and development aim to produce a learning media through character education-based on Tapak Gunung games and specifically introducing character values in Strengthening Character Education in elementary schools. This study is a Research and Development (R & D). The method of this study using the ADDIE development model. The subjects of this study were the teacher of grade IV Elementary School Private Laboratory, Elementary School Teacher Education, State University Jakarta, grade II and IV students of elementary school in total were 24 subjects. Sources of data obtained through interviews and questionnaires, which are then processed using qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the validation of this study obtained an average value of 95% by material experts, 97.05% by media experts, and 96.43% by linguists. Based on student trials, it was obtained an average score of 94.68% for one-to-one, 93.88% for the small group, and 94.16% for the field test. In addition, the media assessment by the teacher obtained a score of 98.21%. The results of this study indicate that the character education-based tapak gunung game media is in a very good category, so it is suitable for use on civic-education learning in elementary schools.*

Keywords: *Tapak Gunung Game, Character Education, Pancasila and Civics Education.*

Abstrak: Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter, khususnya mengenalkan nilai karakter sesuai Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar Swasta Laboratorium, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, siswa kelas II dan IV sekolah dasar sejumlah 24 siswa. Sumber data diperoleh melalui wawancara dan kuesioner, yang selanjutnya diolah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi penelitian ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 95% oleh ahli materi, 97,05% oleh ahli media, dan 96,43% oleh ahli bahasa. Berdasarkan uji coba siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,68% untuk *one to one*, 93,88% untuk *small group*, dan 94,16% untuk *field test*. Selain itu, penilaian media oleh guru memperoleh nilai sebesar 98,21%. Hasil penelitian ini menunjukkan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Tapak Gunung, Pendidikan Karakter, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Segala informasi dapat dengan mudah tersebar ke berbagai penjuru dunia. Hal ini menimbulkan berbagai dampak, terutama menyebarnya nilai-nilai budaya luar yang tidak sesuai nilai bangsa Indonesia di kalangan siswa sekolah akan mempengaruhi pola pikir dan moral para generasi muda sehingga jati diri bangsa akan mengalami kemerosotan serta pengikisan.

Kenyataannya, dalam dunia pendidikan saat ini seringkali terjadi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kemerosotan moral siswa di sekolah dasar. Pada laman kompasiana.com disebutkan contoh perilaku siswa yang sering terjadi seperti tawuran antarpelajar, banyaknya kejadian hamil di luar nikah, kasus bunuh diri yang disebabkan kegagalan saat melaksanakan ujian nasional, perkelahian masal, serta demonstrasi mahasiswa yang dilakukan secara tidak santun merupakan bukti dari kegagalan pendidikan moral pada peserta didik.

Kasus lainnya dalam laman suara.com, salah seorang murid sekolah dasar mengalami perasaan trauma dan depresi yang diakibatkan oleh bullying dari teman-teman di sekolahnya. Kejadian ini terjadi di Sungai Ulak, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi.

Contoh di atas merupakan sebuah permasalahan yang cukup serius bagi siswa di Indonesia. Hal ini terjadi karena pembentukan karakter serta moral yang tidak berjalan maksimal baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun dalam masyarakat. Melihat berbagai realita yang cukup memprihatinkan tersebut, Pemerintah membuat Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 tahun 2017 yaitu mengenai “Penguatan Pendidikan Karakter”.

Menurut Thomas Lickona “*Character education is the deliberate effort to cultivate virtue—that is objectively good human qualities—that are good for the individual person and good for the whole society.*” (Lickona, 2012). Pelaksanaan pendidikan karakter sangat penting dalam satuan pendidikan dibantu dengan berbagai elemen lainnya.

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
WARYUNI NURMIATI¹,
NINA NURHASANAH²,
ANDI ALI SALADIN³

Sejalan dengan yang diungkapkan Purwanti bahwa Pendidikan Karakter merupakan semua usaha yang dilakukan oleh personil sekolah, orang tua dan masyarakat kepada anak-anak untuk mendidik, menanamkan, dan mengembangkan karakter luhur sehingga mereka dapat mengambil keputusan dengan bijak untuk mempraktikkan dalam kehidupannya dan memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya (Purwanti, 2017).

Pendidikan karakter memberikan bekal kepada para siswa dalam menghadapi tantangan globalisasi dan dinamika perubahan di masa yang akan datang. Dengan pendidikan karakter dapat membekali siswa menjadi generasi emas Indonesia yang memiliki akhlak mulia dan memiliki karakter kuat sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Mulyasa dalam Putry menyebutkan pendidikan karakter bertujuan dalam meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Putry, 2018).

Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah dasar terintegrasi ke berbagai muatan mata pelajaran, salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada dasarnya ialah sebagai wahana pedagogis dalam membangun karakter. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah sebuah pendidikan nilai yang artinya bahwa materi tidak hanya ditangkap dan diajarkan kepada siswa di dalam kelas, tetapi prosesnya berjalan lebih jauh lagi yaitu dengan dicerna, di mana yang dimaksud adalah ditangkap, diinternalisasi, dan dibakukan melalui proses pembelajaran yang menempel pada kualitas diri siswa. Hal ini sejalan dengan Mariastutik bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana bentuk perilaku yang baik untuk diterapkan oleh siswa di masyarakat (Mariastutik, 2015).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam proses pembelajarannya di kelas memiliki tujuan dalam membentuk siswa menjadi manusia yang bermanfaat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, berkarakter, demokratis, amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Rahman & Suharno, 2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah membekali siswa untuk dapat menjalani kehidupannya saat mereka dewasa sebagai bagian dari masyarakat.

Selain itu, Manullang dan Purba menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk membina moral dan menjadikan warga negara yang baik yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam dan di luar lingkungan sekolah (Manullang & Purba, 2020).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di dalamnya memuat nilai-nilai serta moral sehingga apabila dipelajari dengan tepat maka siswa akan menjadi warga negara yang berkarakter dan menjadi generasi yang mampu membawa Indonesia sebagai bangsa yang maju.

Kesuksesan pelaksanaan pendidikan karakter yang digalakkan pemerintah ini perlu didukung oleh semua pihak mulai dari keluarga, sekolah, masyarakat, sampai pada negara. Salah satu pihak yang paling berpengaruh pada pelaksanaan program ini adalah seorang guru. Guru memiliki otonomi dalam proses pembelajaran untuk mengatur dan mengarahkan siswa agar tercipta suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

Namun berdasarkan fakta di lapangan, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih belum optimal dalam penggunaan media. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta, menyebutkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar sejatinya adalah pembelajaran awal mengenai norma dan adab yang berlaku di masyarakat mulai dari lingkungan paling dekat (keluarga) sampai lingkungan luar (masyarakat umum). Pengajarannya tidak hanya melalui lisan tetapi juga praktek dan penggunaan media yang tepat.

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
WARYUNI NURMIATI¹,
NINA NURHASANAH²,
ANDI ALI SALADIN³

Namun penggunaan media masih terbatas dan kurang optimal dalam menyampaikan materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tidak seperti yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Matematika. Beliau menyebutkan diperlukan alternatif media untuk membantu siswa memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya pendidikan karakter sesuai dengan perkembangan kognitif, moral, psikomotorik, dan sosial emosional siswa sekolah dasar.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat penting dan dapat membantu guru menyampaikan materi belajar. Menurut Jalinus dan Ambiyar menyebutkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam / di luar kelas) menjadi lebih efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Media dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting. Pembelajaran akan berlangsung lebih optimal di saat pembelajaran dibantu dengan penggunaan media yang tepat. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing sekolah.

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam rangka membantu pemerintah menerapkan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar juga dapat melalui penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan tradisional. Menurut Munawaroh, permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern (Munawaroh, 2017).

Padahal permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat dan makna yang sama-sama harus dilestarikan agar keberadaannya tidak menghilang begitu saja. Sukirman mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat,

dan kehidupan social anak di kemudian hari (Andriani, 2012).

Iswinarti menjelaskan permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang (Iswinarti, 2017). Penggunaan media berbentuk permainan tradisional akan mengenalkan siswa pada kebudayaan yang ada di Indonesia, sehingga siswa akan lebih mencintai kebudayaan. Hasil penelitian Kurniati bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Nur, 2013).

Media permainan cocok digunakan bagi siswa sekolah dasar di mana sesuai dengan karakteristik siswa menurut Sumantri yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung (Sumantri, 2015). Melalui kegiatan bermain, anak akan memperoleh

berbagai pengetahuan dan wawasan baru yang belum mereka miliki sebelumnya. Selain itu, bermain dapat membentuk kreativitas dan ketertarikan anak dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah permainan tapak gunung. Permainan tapak gunung atau engklek menurut Sari merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Sari, 2015). Permainan ini adalah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang tersebar di Indonesia yang memiliki nilai dan makna di dalamnya.

Asolihin mengungkapkan permainan tapak gunung atau engklek memiliki nilai-nilai luhur dan makna filosofis sebagai simbol usaha manusia untuk mencapai keberhasilan dengan usaha sungguh-sungguh secara bertahap mulai dari yang sederhana dan mudah hingga kepada yang sulit, dan dalam proses usaha tersebut tetap menaati peraturan yang berlaku (Suryani, 2014).

Pada dasarnya, permainan tradisional tidak hanya memiliki manfaat sebagai

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
WARYUNI NURMIATI¹,
NINA NURHASANAH²,
ANDI ALI SALADIN³

hiburan. Sangat banyak manfaat yang dapat diperoleh siswa. Manfaat dari permainan ini dapat memuat seluruh aspek dalam diri siswa seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu juga meningkatkan kreativitas siswa dalam proses bermain, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman-teman yang ada di sekitarnya karena permainan ini dimainkan bersama tanpa membedakan.

Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti, Malik, dan Razak, menyatakan bahwa media permainan tradisional engklek atau tapak gunung efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Anggana.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi dari hasil perlakuan pada siswa dengan menggunakan media permainan tradisional engklek atau tapak gunung sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses belajar dengan media tersebut dilakukan di luar kelas sehingga suasana belajar akan lebih menyenangkan bagi siswa (Widyastuti et al., 2020).

Dengan terciptanya media ini, peneliti mengharapkan pengembangan

akan menjadi sebuah alternatif media pembelajaran berbasis karakter yang di dalamnya memuat nilai-nilai dan pesan moral untuk siswa dengan aspek-aspek pendukung seperti gambar-gambar dan warna yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, peneliti akan mempertimbangkan pendapat dari guru kelas IV mengenai kriteria media yaitu memiliki peraturan yang sederhana namun tidak ambigu dan tidak memakan waktu yang lama agar tidak membosankan, mudah dimainkan di tempat yang memiliki lahan terbatas atau tidak terlalu luas, dan mudah anak-anak tiru untuk dimainkan di luar sekolah (di rumah).

Dalam penelitian ini, harapan peneliti adalah mengembangkan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar, khususnya untuk mengenalkan nilai karakter dalam Penguatan Pendidikan Karakter.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE

yang terdiri dari tahap *analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation.*

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta untuk memperoleh data analisis kebutuhan. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas II dan IV sekolah dasar di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti dikarenakan terdampak pandemic Covid-19. Adapun waktu penelitian dilaksanakan bulan Oktober 2020 – Maret 2021.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan kuesioner. Wawancara dilakukan pada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta untuk melakukan analisis kebutuhan. Sedangkan kuesioner digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan, validasi produk oleh ahli, penilaian produk oleh guru dan siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari uji validasi berupa masukan dan saran yang diberikan *expert review.* Data kuantitatif diperoleh dari angket *expert review,* penilaian guru, dan uji coba siswa diukur dengan teknik skala likert dengan skala 1-4.

Tabel 1. Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik sederhana untuk mengetahui kualitas media dengan rumus berikut ini.

$$\frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, peneliti menggunakan acuan untuk mengkategorikan kelayakan produk menggunakan persentase (%) berdasarkan tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Skor Kelayakan Produk

Skor	Kategori
0 – 25%	Sangat Kurang
26 – 50%	Kurang
51-75 %	Baik
76 – 100 %	Sangat Baik

HASIL

Hasil penelitian media permainan tapak gunung menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu *Analyze* (analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada guru dan siswa kelas IV di Sekolah Dasar

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
WARYUNI NURMIATI¹,
NINA NURHASANAH²,
ANDI ALI SALADIN³

Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta melalui kuesioner dan wawancara. Hasil analisis kebutuhan guru dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut siswa sangat menyenangkan.

Dalam pengenalan 5 nilai karakter utama pada Penguatan Pendidikan Karakter, siswa di kelas IV mudah memahami. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa sering mempraktekkan nilai-nilai karakter tersebut dalam setiap tindak nyata di dalam kelas. Namun ada beberapa kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diungkapkan oleh guru kelas IV bahwa media yang digunakan masih belum cukup.

Media yang digunakan biasanya adalah hasil dari kreatifitas guru saat mengajar dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan siswa yang membutuhkan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar di dalam maupun luar kelas.

Tahap kedua yaitu *Design* (Perencanaan). Pada tahap ini peneliti merancang fokus dan tujuan penelitian. Peneliti merancang media sesuai dengan hasil analisis kebutuhan dan masukan dosen pembimbing. Media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter memuat materi 5 karakter utama dalam Penguatan Pendidikan Karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Peneliti merancang instrumen penilaian berbentuk kuesioner untuk memperoleh data saat *expert review*, penilaian guru kelas IV, dan uji coba siswa kelas II dan IV sekolah dasar.

Tahap ketiga yaitu *Development* (pengembangan). Peneliti merealisasikan rancangan media. Pada tahap pengembangan terdapat tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Media yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut.

- Arena permainan dengan ukuran 1,5 meter x 3 meter menggunakan bahan cetak Flexi Korea 440 Outdoor.
- Kartu karakter dengan ukuran 6 cm x 9 cm menggunakan bahan cetak Art Cartoon 260 gram.
- Buku panduan dengan ukuran kertas A5 menggunakan bahan cetak Art

- Cartoon 230 gram (sampul buku) dan Art Paper 150 gram (isi buku).
- Gacu/Lemparan diameter 6 cm dengan kayu berlapis stiker chromo quantac.

Tahap keempat yaitu *Implementation* (implementasi). Peneliti melakukan *expert review* untuk mendapatkan skor kelayakan produk serta saran untuk memperbaiki media. *Expert review* dilakukan kepada 3 orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah produk memenuhi kriteria kelayakan, media dinilai oleh guru kelas dan diuji coba pada siswa kelas II dan IV.

Uji coba dilakukan tiga tahap, yaitu tahap *one to one* terdiri dari 4 siswa, *small group* terdiri dari 9 siswa, dan *field test* terdiri dari 12 siswa.

Tahap kelima yaitu *Evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi didapatkan dari *expert review* (validator), penilaian guru, serta uji coba siswa yang terdiri dari tahap *one to one*, *small group*, dan *field test*. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran yang diberikan.

Berikut hasil rekapitulasi *expert review* kelayakan produk dari para ahli.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi *Expert Review*

No.	Validator	Persentase	Ket.
1	Ahli Materi	95%	Sangat Baik

2	Ahli Media	97,05%	Sangat Baik
3	Ahli Bahasa	96,43%	Sangat Baik
Rata-Rata		96,16%	Sangat Baik

Setelah melalui tahap validasi, media permainan tapak gunung dinilai oleh guru dan mendapatkan persentase kelayakan produk sebesar 98,21% dengan kategori Sangat Baik (SB). Komentar yang diberikan yaitu media permainan tapak gunung sangat menarik untuk digunakan pada saat proses pembelajaran serta mudah untuk digunakan.

Media dinilai kreatif dan inovatif digunakan dalam pembelajaran. Kemudian, media diuji coba kepada siswa kelas II dan IV sekolah dasar dalam 3 tahap yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Berikut tabel hasil rekapitulasi uji coba kelayakan produk siswa.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Siswa

Tahap	Persentase	Ket.
<i>One to One</i>	94,68%	Sangat Baik
<i>Small Group</i>	93,88%	Sangat Baik
<i>Field Test</i>	94,16%	Sangat Baik
Rata-Rata	94,24	Sangat Baik

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli, peneliti melakukan perbaikan untuk media. Hasil akhir produk media permainan tapak

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER WARYUNI NURMIATI¹, NINA NURHASANAH², ANDI ALI SALADIN³

gunung berbasis pendidikan karakter sebagai berikut.



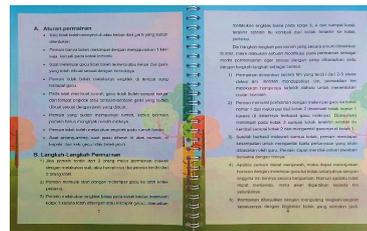
Gambar 1. Arena Permainan Tapak Gunung



Gambar 2. Kartu Karakter Kelas Awal Tampak Depan dan Belakang



Gambar 3. Kartu Karakter Kelas Lanjut Tampak Depan dan Belakang



Gambar 4. Buku Panduan



Gambar 5. Gacu (Lemparan) Tapak Gunung



Gambar 6. Pin Karakter Tapak Gunung

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan menghasilkan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Produk ini merupakan pengembangan permainan tapak gunung yang telah ada sebelumnya disertai beberapa tambahan komponen kartu karakter, gacu (lemparan), pin karakter, dan buku panduan penggunaan media. Di dalamnya memuat

materi yang ditujukan untuk mengenalkan 5 karakter Penguatan Pendidikan Karakter yaitu karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Dengan acuan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada guru dan siswa kelas IV, maka peneliti mengembangkan media permainan tapak gunung sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar yang membantu dan memudahkan guru mengenalkan nilai karakter kepada siswa.

Media permainan tapak gunung yang telah dikembangkan disukai oleh siswa karena dapat dimainkan secara bersama-sama dan berkelompok, sehingga siswa dapat berlatih bekerjasama dengan teman kelompoknya. Selain itu, media pembelajaran ini menciptakan interaksi antar siswa sehingga siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sumantri (2015) yang mengungkapkan bahwa karakteristik siswa yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan / memperagakan sesuatu secara langsung. Dengan media ini siswa dapat memahami materi dengan baik.

Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter yang dikembangkan memiliki kelebihan diantaranya: (1) memuat ilustrasi yang menarik dan sederhana, (2) dapat mengenalkan siswa kepada nilai-nilai karakter dalam Penguatan Pendidikan Karakter yang menjadi fokus utama pemerintah dalam membentuk karakter siswa, (3) siswa dapat bermain sambil belajar sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, (4) media dapat digunakan oleh siswa kelas awal dan kelas lanjut karena terdapat dua versi kartu karakter di dalamnya, (5) penggunaan media menekankan pada kerja sama kelompok, sehingga siswa dapat aktif berinteraksi dengan teman-temannya, (6) media dibuat menggunakan bahan-bahan cetak yang aman untuk siswa, sehingga dapat meminimalisir kecelakaan, dan (7) media dapat digunakan di dalam kelas dan luar kelas.

Media yang dikembangkan tak luput dari kekurangan yang terdapat di dalamnya. Kekurangan media pembelajaran ini yaitu memiliki ukuran yang cukup besar dan berat, sehingga dalam penggunaannya siswa harus dibantu oleh guru. Selain itu, penggunaan media membutuhkan bimbingan dan pengawasan dari guru. Saat siswa menjawab kartu

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
WARYUNI NURMIATI¹,
NINA NURHASANAH²,
ANDI ALI SALADIN³

karakter, siswa membutuhkan bimbingan guru untuk menentukan jawaban yang tepat.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti telah melakukan tahap pengembangan yang ditentukan dan telah melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan yang didapatkan dari dosen pembimbing, para ahli, guru dan siswa.

Namun penelitian dan pengembangan ini tidak terlepas dari kekurangan yang disebabkan keterbatasan yang peneliti miliki. Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini, di antaranya yaitu: (1) uji coba tidak dapat dilaksanakan di tempat penelitian yaitu siswa di Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, melainkan produk diuji coba kepada siswa yang berada di lingkungan sekitar rumah peneliti dikarenakan adanya pandemi Covid-19 pada saat penelitian berlangsung, (2) peneliti memiliki keterbatasan dalam mengaplikasikan *software Adobe Illustrator*, sehingga peneliti menggunakan *illustrator* yang membantu proses pembuatan ilustrasi pada media yang dikembangkan,

dan (3) tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan kelayakan media sebagai media pembelajaran, peneliti tidak melakukan uji efektivitas media dalam proses penelitian dan pengembangan ini.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk siswa sekolah dasar.

Media ini memuat materi pengenalan nilai-nilai karakter dalam Penguatan Pendidikan Karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas yang dikemas dalam beberapa komponen dalam media ini di antaranya terdapat arena permainan, kartu karakter, gacu (lemparan), pin karakter, dan buku panduan yang didesain dengan ilustrasi menarik.

Langkah-langkah penggunaan media ini dikembangkan dengan cara bermain berkelompok dan menjawab pertanyaan pada kartu, sehingga berbeda dengan langkah permainan yang terdahulu.

Berdasarkan penilaian dari ahli, guru kelas IV dan hasil uji coba siswa terhadap kualitas media, dapat disimpulkan bahwa media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sekolah dasar.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi masukan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran yang membantu memberi pemahaman materi dan mengenalkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Bagi siswa, media ini dapat membantu untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan baru, serta membangun aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan. Diharapkan siswa termotivasi untuk semangat dalam melaksanakan aktivitas belajar di dalam maupun luar kelas, sehingga proses pembelajaran akan berjalan optimal. Hal ini mengimplikasikan bahwa media permainan tapak gunung dapat digunakan sebagai pertimbangan kepala sekolah dalam meningkatkan variasi penggunaan media pembelajaran khususnya mengenai pendidikan karakter untuk perkembangan moral siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis karakter atau materi yang relevan sehingga dapat memaksimalkan upaya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1)
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Universitas Negeri Malang.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Lickona, T. (2012). *Character matters: Persoalan Karakter. Terjemahan Juma Wadu Wamaungu dan Jean Antunes Rudolf Zien dan editor Uyu Wahyudin dan Dasim Budimansyah*. Bumi Aksara.
- Manullang, M., & Purba, E. A. P. (2020). Hubungan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Moral Siswa di SMA Swasta

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
WARYUNI NURMIATI¹,
NINA NURHASANAH²,
ANDI ALI SALADIN³

- GKPS 1 Pematang Raya Tahun 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1)
- Mariastutik, Z. (2015). Pengembangan Alternasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Modul Berbasis Kecakapan Sosial (Social Skills). *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Th. 28(1)
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2)
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III(1)
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya. *DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2)
- Putry, R. (2018). Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1)
- Rahman, A., & Suharno. (2019). Pelaksanaan Pendidikan Politik Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kesadaran Politik Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2)
- Sari, S. P. (2015). Efektivitas permainan engklek untuk mengenal bilangan bagi anak tunagrahita sedang X DIII C1 SLB Payakumbuh. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 4(1)
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Rajagrafindo Persada.

Suryani, A. (2014). PETE (Permainan Tradisional Engklek) Sebagai Alternatif Metode Pengajaran Matematika Pada Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Membedah Anatomi Kurikulum 2013 Untuk Membangun Masa Depan Pendidikan Yang Lebih Baik”*.

Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal PRIMATIKA*, 9(1)