

# PENGEMBANGAN MEDIA ENKLEK KERJASAMA (ENGKER) BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MUATAN PPKN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Cica Purwanti<sup>1</sup>, Waluyo Hadi<sup>2</sup>, Nina Nurhasanah<sup>3</sup>

Universitas Negeri Jakarta

cichapurwanti@gmail.com<sup>1</sup>, waluyohadi58@yahoo.com<sup>2</sup>, nnurhasanah@unj.ac.id<sup>3</sup>

**Abstract:** *The research and development aims to produce learning media for Pancasila and Civic Education in the form of a traditional game of engklek, called Engklek Kerjasama (ENGKER) and to test the feasibility of the developed learning media. In addition, this media is to introduce the value of cooperative character to students. The development model used by researcher is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Respondents in this research and development consisted of class IV elementary school teacher and 16 grade IV students elementary school. Sources of data were obtained from interviews and questionnaires. Furthermore, it is analyzed using qualitative and quantitative analysis techniques. The result of the validation obtained an average value of 97,67% by media experts at 98,52%, the material expert at 96,42%, and the linguist at 98,07%. Furthermore, the product assessment of grade IV elementary school teachers was 98,07%. Then, based on the results of students trials, it was obtained an average value of 93,8% for the one to one stage of 92,5%, the small group stage of 94,86%, and the field test stage of 94,27%. This shows that this media belongs in the very good category, therefore it is appropriate to be used as a learning media for Pancasila and Civic Education for Class IV elementary school especially the material of cooperation in diversity.*

**Keyword:** *Hopscotch Game, Pancasila and Civic Education Learning, Character Education.*

**Abstrak:** Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berupa permainan tradisional engklek yang diberi nama Engklek Kerjasama (ENGKER) dan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, media ini untuk mengenalkan nilai karakter kerjasama kepada siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangann *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Responden dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari guru kelas IV Sekolah Dasar dan 16 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sumber data diperoleh dari wawancara dan kuesioner. Selanjutnya, dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari validasi memperoleh nilai rata-rata sebesar 97,67% oleh ahli media sebesar 98,52%, ahli materi sebesar 96,42%, dan ahli bahasa sebesar 98,07%. Selanjutnya, penilaian produk dari guru kelas IV Sekolah Dasar sebesar 98,07%. Kemudian, berdasarkan hasil uji coba siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,8% untuk tahap *one to one* sebesar 92,5%, tahap *small group* sebesar 94,86%, dan tahap *field test* sebesar 94,27%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar khususnya materi kerjasama dalam keberagaman.

**Kata Kunci:** Permainan Engklek, Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Pendidikan Karakter.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin tinggi menuntut pendidikan di Indonesia juga ikut berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menimbulkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah pemanfaatan teknologi dan informasi yang tidak sewajarnya. Siswa Sekolah Dasar saat ini begitu akrab dengan teknologi, banyak yang menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget* dan *game online* yang menyebabkan interaksi sosial anak tidak berjalan dengan baik dan optimal. Padahal dengan interaksi sosial dapat mengukur dan mengetahui karakter yang terdapat pada anak. Dalam interaksi sosial terdapat komunikasi, pertemuan antara individu atau kelompok dan adanya pergaulan. Hubungan itulah yang dapat membentuk atau menumbuhkan karakter pada seseorang dan dapat mempengaruhi karakter yang sudah ada.

Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas merupakan karakter utama yang perlu dikembangkan sebagai prioritas gerakan Penguatan Pendidikan Karakter, karena lima nilai tersebut saling berkaitan. Pada penelitian ini karakter kerjasama atau gotong royong dipilih

menjadi fokus utama, karena dibutuhkan oleh setiap individu dalam melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Kurangnya penanaman karakter kerjasama pada siswa dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi perkembangan pribadi sosial yaitu akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Maka dari itu perlunya pelaksanaan pendidikan karakter dan semua pihak mulai dari keluarga, peran guru dan masyarakat harus terlibat dan mendukung. Pendidikan karakter adalah usaha dalam membangun dan terus meningkatkan karakter seseorang sesuai dengan nilai-nilai agar menjadi manusia yang mengetahui, mencintai dan melaksanakan kebaikan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, dan terhadap lingkungan serta mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari (Mardiyah, 2019: 76)

Pembelajaran pada abad ke-21 ini tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif saja. Tetapi juga mencakup keterampilan personal dan sosial. Keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 4C yang salah satunya adalah *collaboration*. Menurut Wulandari, bahwa kerjasama merupakan sifat sosial, bagian dari kehidupan masyarakat yang tidak dapat dielakkan oleh manusia dalam

PENGEMBANGAN MEDIA ENKLEK KERJASAMA (ENKLER)  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER  
CICA PURWANTI<sup>1</sup>,  
WALUYO HADI<sup>2</sup>,  
NINA NURHASANAH<sup>3</sup>

kehidupan sosial (Wulandari et al., 2015: 12). Aktivitas *collaboration* sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar siswa mampu dan siap bekerjasama dengan siapa saja dalam kehidupannya. Saat berkolaborasi bersama orang lain, dapat menambahkan kreativitas, percaya diri, tidak membuat siswa terlalu kompetitif, mementingkan diri sendiri dan siswa tidak cenderung menyendiri, karena dengan bekerjasama siswa dilatih harus bisa berinteraksi dan berkomunikasi yang baik, maka dari itu manfaat kerjasama dapat menumbuhkan kemampuan dalam berhubungan sosial. Kesadaran akan manfaat dari pelaksanaan kerjasama akan terasa jika adanya kepercayaan pada kemampuan diri sendiri serta anggota kelompok lainnya.

Mengingat negara Indonesia memiliki banyak keberagaman suku, bangsa, ras, sosial dan budaya, maka manfaat kerjasama dalam keberagaman adalah dapat meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan serta terciptanya kerukunan. Maka dari itu siswa sejak dini harus dimotivasi untuk melakukan suatu kegiatan secara bersama atau berkelompok dalam hal positif. Karena kenyataannya adalah kerjasama positif yang dilakukan

siswa kurang optimal. Sebagai contoh saat pembelajaran yaitu memilih-milih teman saat pembagian kelompok dan saat mengerjakan tugas sekolah secara berkelompok, ada yang sibuk mengerjakannya serta ada yang sibuk bercanda dengan teman yang lainnya.

Upaya yang dapat dilakukan oleh pemerintah dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya dengan mengeluarkan kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter yang dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai karakter, yang salah satunya adalah karakter kerjasama. Sesuai dengan pendapat Lickona yaitu karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*) dan perilaku moral (*moral behavior*) (Mawardi, 2014: 271). Komponen tersebut dinyatakan bahwa karakter yang baik harus didukung dengan pengetahuan mengenai kebaikan, keinginan untuk melakukan kebaikan dan melakukan hal-hal kebaikan.

Dalam menerapkan pendidikan karakter maka dibutuhkan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan merupakan satu mata pelajaran yang mengembangkan karakter dan kepribadian dalam rangka membentuk warga negara yang baik (*smart and good citizen*), yang harus mendukung bangsa dan Negara Indonesia (Anggraeni, 2019: 38). Sedangkan, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018: 103). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta untuk materi kerjasama, siswa kelas IV mudah memahami karena sering mempraktekannya saat kegiatan di kelas. Tetapi media yang tersedia di Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta untuk muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat terbatas, biasanya media Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang digunakan guru adalah hasil dari kreatifitas guru saat mengajar dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Fungsi media menurut Sanjaya adalah

menangkap suatu objek maupun peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi suatu kondisi maupun objek tertentu, dan meningkatkan gairah serta motivasi belajar siswa (Sanjaya, 2016: 169). Dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yang mengasikkan dan dapat dimainkan beramai-ramai akan sangat membantu proses penerimaan peraturan/norma/ adab dan dampak yang dirasakan anak saat melaksanakan atau tidak melaksanakannya dalam kehidupan sehari-harinya. Permainan yang dapat mengenalkan nilai-nilai karakter terutama karakter kerjasama adalah permainan tradisional. Menurut Roshayanti, bahwa dengan menerapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran, maka terdapat beberapa karakter yang bisa dikembangkan yaitu jujur, bertanggung jawab, kerjasama, berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, patuh aturan, toleransi dan peduli (Roshayanti et al., 2014: 329).

Maka dari itu untuk membantu dalam mengenalkan dan memahami karakter kerjasama siswa dapat dilakukan dengan media permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional adalah permainan engklek. Permainan engklek menurut Munawaroh merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta

PENGEMBANGAN MEDIA ENGLEK KERJASAMA (ENGKER)  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER  
CICA PURWANTI<sup>1</sup>,  
WALUYO HADI<sup>2</sup>,  
NINA NURHASANAH<sup>3</sup>

pemain harus patuh terhadap peraturan yang telah dibuat sesuai dengan kesepakatan (Munawaroh, 2017: 88).

Menurut Mardayani, secara umum permainan-permainan tradisional khususnya engklek dapat memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak, seperti melatih kemampuan motorik kasar anak, jujur, kerjasama, kompak, terampil, tangkas, keseimbangan dan sikap, serta dapat melatih hubungan sosial anak di lingkungan masyarakat (Mardayani et al., 2016: 5). Dimana kini anak-anak sangat asing dengan berbagai permainan tradisional karena terbawa arus modernisasi. Dengan memainkan permainan engklek, dapat memberikan pengalaman langsung dan mengandung pesan moral untuk siswa yang nantinya dapat memahami nilai-nilai karakter yang positif terutama karakter kerjasama pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penggunaan permainan engklek merupakan salah satu upaya untuk melestarikan peninggalan budaya berupa permainan tradisional. Upaya ini dilakukan bukan sekedar menjunjung tinggi dan menghormati warisan budaya, melainkan agar anak-anak dapat mengetahui

pentingnya bekerjasama dengan orang lain di lingkungan sekitarnya tanpa membedakan usia, jenis kelamin, ras, suku dan bangsa. Berikut manfaat dari kerjasama menurut Yulianti dalam jurnalnya yaitu dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan dalam berhubungan sosial serta melatih siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Yulianti, 2016).

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek ini karena siswa sekolah dasar merupakan usia yang sedang aktif-aktifnya bergerak dan bermain. Selain itu, dalam permainan ini terdapat pesan-pesan moral yang dapat mengenalkan nilai-nilai karakter kepada anak serta permainan ini sudah jarang dimainkan lagi oleh anak-anak usia sekolah dasar. Maka dari itu pembelajaran dengan menggunakan media permainan engklek ini sangat mendukung dalam penyampaian materi.

Harapan utama dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV pada Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” khususnya materi kerjasama dalam keberagaman.

Selain itu permainan engklek ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru untuk mengenalkan nilai-nilai karakter terutama karakter kerjasama kepada siswa dan memudahkan siswa dalam penerimaan materi pelajaran.

## **METODE**

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar berupa permainan tradisional engklek yang diberi nama Engklek Kerjasama (ENGKER) dan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Produk ini digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tema 1 “Indahnya Kebersamaa”, Subtema 2 “Kebersamaan dalam Keberagaman”, khususnya materi kerjasama dalam keberagaman.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta untuk memperoleh data analisis kebutuhan. Namun, uji coba produk dilakukan di lingkungan sekitar rumah peneliti dengan melibatkan siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berada di sekitar rumah peneliti, dikarenakan sedang masa

pandemik dan proses pembelajaran saat ini masih secara daring. Adapun waktu penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2020 sampai Maret 2021.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya (Hanafi, 2017: 130). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk mendapatkan hasil analisis kebutuhan. Sedangkan, kuesioner digunakan untuk mendapatkan hasil analisis kebutuhan, validasi produk, penilaian produk oleh guru kelas IV Sekolah Dasar dan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen kuesioner dikirim melalui aplikasi *WhatsApp* dan *email*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data berupa komentar dan saran, akan dianalisis secara kualitatif. Data berupa skor

PENGEMBANGAN MEDIA ENKLEK KERJASAMA (ENGKER)  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER  
CICA PURWANTI<sup>1</sup>,  
WALUYO HADI<sup>2</sup>,  
NINA NURHASANAH<sup>3</sup>

menggunakan teknik pengolahan skala *likert* dengan interval 1 – 4 yaitu skor (4) Sangat Setuju, (3) Setuju, (2) Tidak Setuju, dan (1) Sangat Tidak Setuju. Kemudian, dari skor tersebut dilakukan perhitungan statistik sederhana untuk mengetahui kualitas produk dengan rumus skor rata-rata sebagai berikut yang diakumulasi menggunakan persen (%), yaitu:

$$\text{Persentase}(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut akan ditafsirkan menjadi data kualitatif agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut ini tabel yang menjadi acuan dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi kualitatif.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk

Skor	Kategori
78% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Kurang Baik
0% - 25%	Sangat Kurang Baik

## HASIL

Penelitian dan pengembangan media Engklek Kerjasama ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation* dan

*Evaluation*). Model pengembangan ini memiliki 5 tahapan, yaitu:

Tahap pertama adalah *Analyze* (analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis materi yang terdapat dalam buku Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti memilih materi kerjasama dalam keberagaman yang terdapat pada Subtema 2 “Kebersamaan dalam Keberagaman”, pembelajaran 2, Kompetensi Dasar 3.4 yaitu mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan Kompetensi Dasar 4.4 yaitu menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada guru kelas IV Sekolah Dasar dan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil analisis kebutuhan guru dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk materi kerjasama dalam keberagaman, siswa kelas IV mudah untuk memahaminya. Hal ini dikarenakan siswa sering mempraktkannya saat kegiatan di kelas. Namun, kendalanya adalah media yang

tersedia di Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta untuk muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat terbatas, biasanya media Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang digunakan oleh guru adalah hasil dari kreatifitasnya saat mengajar dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Adapun hasil analisis kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Tahap kedua adalah *Design* (perencanaan). Pada tahap ini, peneliti merancang desain media yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis materi dan analisis kebutuhan serta saran yang diberikan oleh guru kelas IV dan dosen pembimbing. Media pembelajaran Engklek Kerjasama (ENGKER) terdiri dari arena permainan berukuran 3 meter x 1,5 meter dicetak dengan bahan *flexi korea* 440 gram, kartu permainan berukuran 6 centi meter x 9 centi meter dicetak dengan bahan *art cartoon* 260 gram, buku petunjuk penggunaan berukuran A5 dicetak dengan bahan *art papper* 150 gram dan gacuk sebagai alat lempar dicetak

menggunakan kayu yang dilapisi stiker *vinyl* dengan diameter 5 centi meter. Selain itu, peneliti menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan instrumen yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran Engklek Kerjasama (ENGKER) yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Terdapat 3 proses dalam tahap ini yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Tahap keempat adalah *Implementation* (implementasi). Pada tahap ini, peneliti melakukan *expert review* kepada 3 orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan layak, produk dinilai oleh guru kelas IV sekolah dasar sebagai responden. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Uji coba dilakukan dengan 3 tahap yaitu tahap *one to one*, tahap *small group* dan tahap *field test*. Tahap *one to one* sebanyak 4 siswa, tahap *small group* sebanyak 12 siswa dan tahap *field test* sebanyak 16 siswa.

Tahap kelima adalah *Evaluation* (evaluasi). Hasil evaluasi didapatkan dari hasil *expert review*, penilaian produk oleh



PENGEMBANGAN MEDIA ENKLEK KERJASAMA (ENKGER)  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER  
CICA PURWANTI<sup>1</sup>,  
WALUYO HADI<sup>2</sup>,  
NINA NURHASANAH<sup>3</sup>

guru kelas IV dan hasil uji coba kepada siswa kelas IV serta saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Berikut ini tabel dari hasil rekapitulasi nilai rata-rata kelayakan produk yang diberikan oleh para ahli, yaitu:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi *Expert Review*

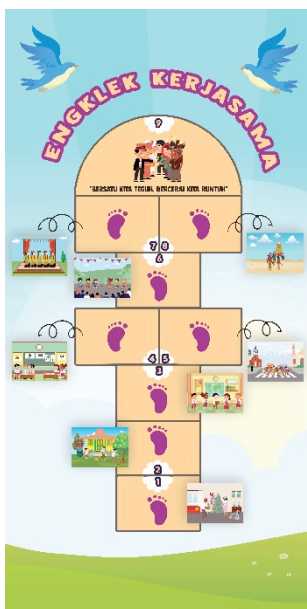
No.	Validator	Persentase	Ket.
1	Ahli Media	98,52%	Sangat Baik
2	Ahli Materi	96,42%	Sangat Baik
3	Ahli Bahasa	98,07%	Sangat Baik
Rata-rata		97,67%	Sangat Baik

Kemudian, produk dinilai oleh guru kelas IV Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta sebagai respon pengguna. Hasil nilai rata-rata kelayakan produk yang diberikan oleh guru kelas IV Sekolah Dasar adalah 98,07% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, dilakukannya uji coba produk kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap *one to one* melibatkan 4 siswa, tahap *small group* melibatkan 12 siswa dan tahap *field test* melibatkan 16 siswa. Berikut ini hasil rekapitulasi nilai rata-rata kelayakan produk dari ketiga tahap uji coba, yaitu:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik

No.	Validator	Persentase	Ket.
1	<i>One to One</i>	92,5%	Sangat Baik
2	<i>Small Group</i>	94,86%	Sangat Baik
3	<i>Field Test</i>	94,27%	Sangat Baik
Rata-rata		93,87%	Sangat Baik

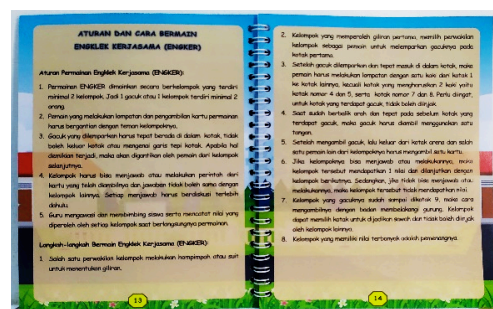
Selain itu, peneliti juga melakukan revisi produk sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli. Berikut ini merupakan tampilan akhir dari media pembelajaran Engklek Kerjasama (ENKGER), yaitu:



Gambar 1. Arena Permainan



Gambar 2. Kartu Permainan Bagian Depan dan Belakang



Gambar 1. Buku Petunjuk Penggunaan



Gambar 2. Gacuk sebagai Alat Lempar

## PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek yang diberi nama Engklek Kerjasama (ENKLEK). Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV

PENGEMBANGAN MEDIA ENKLEK KERJASAMA (ENKLER)  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER  
CICA PURWANTI<sup>1</sup>,  
WALUYO HADI<sup>2</sup>,  
NINA NURHASANAH<sup>3</sup>

Sekolah Dasar Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”, Subtema 2 “Kebersamaan dalam Keberagaman”, Pembelajaran 2, Kompetensi Dasar 3.4 dan 4.4 khususnya materi kerjasama dalam keberagaman. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*) dan proses pengembangannya dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Masukan yang diberikan oleh ahli dan hasil penilaian produk oleh guru serta hasil uji coba dijadikan acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar dapat digunakan secara luas.

Media Engklek Kerjasama (ENKLER) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi mengenai kerjasama dalam keberagaman dan dapat mengenalkan nilai karakter kerjasama kepada siswa. Selain itu, siswa tidak merasa bosan dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa. Sehingga, siswa menyukai dan dapat bermain sambil belajar. Selain itu, siswa juga merasa tertantang dengan adanya kartu permainan, karena siswa

harus menjawab soal atau melakukan perintah yang terdapat dalam kartu permainan yang telah dipilih oleh kelompoknya.

Media pembelajaran ini memiliki kelebihan, yaitu: (a) dapat dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan, (b) setiap kelas dapat menggunakan hanya 1 produk saja. Dikarenakan, permainan ini dapat dimainkan banyak orang dengan membentuk kelompok, sehingga memunculkan keaktifan siswa untuk bekerjasama, (c) memuat materi kerjasama dalam keberagaman dan dapat mengenalkan nilai karakter kerjasama kepada siswa, (d) terbuat dari bahan yang aman digunakan, (e) desain dari media menarik karena sesuai dengan karakter anak, dan (f) terdapat kartu kesempatan, agar siswa tidak selalu menjawab soal pertanyaan.

Kekurangan dari media pembelajaran ini adalah membutuhkan fasilitator untuk mengawasi dan membimbing siswa. Hal ini diperlukan karena untuk membantu dan mengoreksi jawaban siswa. Selain itu, arena permainan terlalu besar dan cukup berat untuk dibawa ke berbagai tempat, maka dibutuhkan

bantuan orang dewasa untuk membawanya.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, tidak terlepas dari kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan, berikut ini beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan tersebut, yaitu: (a) dengan kondisi pandemi covid-19, peneliti tidak melakukan uji coba pada sekolah yang dituju yaitu Sekolah Dasar Swasta Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta. Namun, peneliti melakukan uji coba di lingkungan rumah peneliti dengan melibatkan siswa kelas IV sekolah dasar yang terdapat di lingkungan rumah peneliti, (b) peneliti hanya menggunakan beberapa contoh ilustrasi kerjasama dalam keberagaman yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan beberapa contoh suku dan budaya yang dikenalkan dalam ilustrasi, dan (c) peneliti membutuhkan tenaga ilustrator dalam mendesain media.

## **KESIMPULAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek yang diberi nama Engklek Kerjasama (ENGKER) untuk kelas IV Sekolah Dasar. Media ini digunakan untuk pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”, Subtema 2 “Kebersamaan dalam Keberagaman”, Pembelajaran 2, Kompetensi Dasar 3.3 dan 4.4, materi kerjasama dalam keberagaman. Produk ini terdiri dari arena permainan, kartu permainan, buku petunjuk penggunaan dan gacuk sebagai alat lempar. Berdasarkan hasil *expert review*, penilaian produk oleh guru dan uji coba kepada siswa, maka media pembelajaran Engklek Kerjasama (ENGKER) dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajarn Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar khususnya materi kerjasama dalam keberagaman.

Secara umum, penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai gambaran atau sumber informasi dalam melakukan penelitian sejenis dalam pengembangan materi maupun dalam pengembangan media untuk menyempurnakan dan memperbaiki kekurangan produk. Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan Engklek Kerjasama diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

PENGEMBANGAN MEDIA ENKLEK KERJASAMA (ENKGER)  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER  
CICA PURWANTI<sup>1</sup>,  
WALUYO HADI<sup>2</sup>,  
NINA NURHASANAH<sup>3</sup>

dan Kewarganegaraan khususnya materi kerjasama dalam keberagaman.

Media ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan mengenalkan nilai karakter kerjasama kepada siswa. Selanjutnya, media ini dapat membantu siswa dalam penerimaan materi dan menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak membosankan. Karena, siswa dapat bermain sambil belajar dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya adalah hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang lebih lanjut dan mendalam agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi, lebih kreatif dan inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni Dewi, D. (2019). Pengaruh Pendekatan Probing-Prompting Learning (PPL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 34–44. <https://doi.org/10.24269/jpk.v4.n1.2019.pp34-44>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 130. [https://www.researchgate.net/publication/335227473\\_Research\\_and\\_Development\\_RD\\_Inovasi\\_Produk\\_dalam\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/335227473_Research_and_Development_RD_Inovasi_Produk_dalam_Pembelajaran)
- Mardayani, K. T., Mahadewi, L. P. P. & Magta, M. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2)(2), 1–10.
- Mardiyah, S. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Edification Journal*, 1(1), 127–137. <https://doi.org/10.37092/ej.v1i1.89>
- Mawardi, D. (2014). PENGEMBANGAN KARAKTER ( Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating ... *Al-Ulum Volume. 14 Nomor 1, Juni 2014 Hal 269-288, January.*
- 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), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Roshayanti, F., Hayat, M. S., & Artharina, F. P. (2014). Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sains Melalui Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "Engklek". *Seminar Nasional Entrepreneurship, January 2018*, 326–340. [http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/entrepreneur\\_2014/entrepreneur\\_2014/paper/viewFile/397/349](http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/entrepreneur_2014/entrepreneur_2014/paper/viewFile/397/349)
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.12816>
- Yulianti, S. D. (2016). Pendidikan Karakter Kerjasama dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Teori Dan Praktis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38.