

PENGEMBANGAN MEDIA ENGCITA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Nabilah Azzahra^a, Nina Nurhasanah^a, Nidya Chandra Muji Utami^a

^aUniversitas Negeri Jakarta, Indonesia

Correspondence: nabilahzahra21@yahoo.com

Abstract

The purpose of developing the love for the homeland (engcita) engklek media is to develop the engcita media to get to know the various tribes and nations in Indonesia after using the love for the homeland (engcita) and also to test the feasibility of the love for the homeland engklek in developing the character of love for the homeland to others. learners. Civics learning still needs other learning media as an alternative because Civics learning in elementary schools is actually an initial learning about norms and etiquette that applies in society from the closest environment (family) to the outside environment (general public). The research method used in Research and Development (R&D) research. The development model used is ADDIE which includes five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data collection techniques used are questionnaires and interviews. The data analysis of this research is using quantitative analysis techniques and qualitative data. Qualitative data in this study were obtained from interviews with needs analysis results. Quantitative data is data that describes the results of product development using a questionnaire. Based on the assessment of the expert (expert review), the teacher and the evaluation of the product by students on the engcita media that was developed, it is very feasible to be used as an effective and efficient learning media and according to the needs of students.

Keywords: Engcita media, Character Building, Civic Education, ADDIE

Abstrak

Tujuan dari pengembangan media engklek cinta tanah air (engcita) untuk mengembangkan media engcita agar mengenal berbagai macam suku dan bangsa yang ada di Indonesia setelah menggunakan engklek cinta tanah air (engcita) dan juga menguji kelayakan engklek cinta tanah air dalam mengembangkan karakter cinta tanah air kepada peserta didik. Pembelajaran PPKn masih membutuhkan media pembelajaran lain sebagai alternative karena pembelajaran PPKn di SD sejatinya adalah pembelajaran awal mengenai norma dan adab yang berlaku di masyarakat mulai dari lingkungan paling dekat (keluarga) sampai lingkungan luar (masyarakat umum). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian *Research and Development (R&D)*. pengembangan model yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahap, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Analisis data penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari wawancara hasil analisis kebutuhan. Data kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk menggunakan kuesioner. Berdasarkan penilaian dari ahli (*expert review*), guru serta evaluasi produk oleh peserta didik terhadap media engcita yang dikembangkan Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien serta sesuai kebutuhan peserta didik.

Katakunci: Media Engcita; Pendidikan Karakter; Pendidikan Kewarganegaraan; ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar menjadi sangat penting karena semua dasar-dasar tentang dunia pendidikan akan anak didapatkan di sekolah dasar. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan anak dimasa depan bisa terlihat dari keberhasilan pendidikan anak tersebut di sekolah dasar. Selanjutnya, keberhasilan anak dalam melalui pendidikannya tidak lepas dari peran pihak seorang pendidik dalam mewujudkan keberhasilan penyelenggaraan sekolah (lembaga pendidikan). Menurut UU No 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sisdiknas, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Media merupakan pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima Suprihatingrum dalam (Kuncahyono, 2017). “Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalamannya atau lebih dikenal dengan *cone of experience* menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa”(Dr.Wina Sanjaya, 2015).

Penanaman karakter dimulai dari lingkungan keluarga, kerabat, sekolah dan lingkungan masyarakat. Lingkungan rumah dan keluarga sebagai lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter yang pertama dan utama harus lebih diberdayakan dan hal tersebut merupakan tugas orang tua sebagai penanam pertama karakter anaknya. Pendidikan karakter merupakan upaya pembentukan sikap sesuai dengan budaya bangsa ini tentu tidak semata-mata hanya dilakukan di sekolah melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar dan luar sekolah, akan tetapi juga melalui pembiasaan (habituasi) dalam kehidupan, seperti: religius, disiplin, jujur, toleran, kerja sama, cinta damai, tanggung jawab dan sebagainya(Abdul Kosim, 2019). Pengembangan karakter bisa dilakukan menggunakan media permainan yang kreatif dan inovatif, sangat cocok digunakan untuk anak sekolah dasar yang sedang sangat aktif dalam bermain. Media permainan bisa juga digunakan untuk melakukan pembelajaran sehingga menarik perhatian peserta didik dan melatih gerak tubuhnya, tidak hanya memancing kognitifnya saja tetapi mereka dapat bergerak untuk menyehatkan tubuhnya. Seperti yang diungkapkan oleh Hetherington dan Parke yang dikutip dari Novi Mulyani fungsi bermain untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain, akan memungkinkan anak untuk meneliti lingkungan sekitarnya, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Selain itu bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan berbagai macam peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa(Novi Mulyani, 2016).

Banyak permainan tradisional yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak(Adang Ismail & Fadillah, 2017), contohnya permainan engklek, Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih kekuasaan. Namun bukan dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpinjak. Menurut Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman colonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah(Novi Mulyani, 2016). Banyak manfaat yang diperoleh dari permainan ini antara lain: fisik pemain menjadi kuat karena dalam permainan *engklek* diharuskan untuk melompat–lompat, mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain, dan mengajarkan kebersamaan, belajar

disiplin terhadap aturan–aturan permainan yang telah disepakati, mengembangkan kecerdasan logika, serta melatih berhitung untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.

Penelitian Viina Gayu Buana dan Siti Uswatun Kasanah dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Hasil penelitian ini berupa langkah-langkah pembelajaran (sintaks) dilengkapi dengan perangkat pembelajaran yang meliputi jaring-jaring konsep tema, RPP, media, LKS, dan penilaian autentik. Dampak pembelajaran yang muncul dalam pembelajaran permainan engklek yaitu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dampak pengiring dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran dapat menggali karakter yang berkembang pada peserta didik (Vina Buana Gayu & Siti Uswatun Kasanah, 2019).

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek karena pembelajaran harus mengembangkan potensi kognitif peserta didik melalui proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, dengan melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran (Restu Ria Wantika, 2017). Prinsip bermain sambil belajar dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar (Euis Kurniati, 2016). Dalam bermain anak mempunyai kebebasan untuk menyalurkan dan mengekspresikan apa yang menjadi kehendak hatinya. Suasana seperti ini akan mendorong peserta didik semakin bersemangat dan lebih giat belajar (Erfayliana, 2016). Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan fisik motorik terutama dibidang fisik motorik kasar seperti melompat, berlari, menari, bermain bola dan melakukan permainan mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Prof. Dr. Sugiyono, 2019). Kemudian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017). Penelitian dan Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). Menurut Cheung menyatakan bahwa ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap (Cheung, 2016).

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari wawancara analisis kebutuhan. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk menggunakan kuesioner.

Kuesioner bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Kuesioner yang dibagikan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala likert Skala

pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti Tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Kuantitatif

| No | Analisis Kuantitatif | Skor |
|----|----------------------|------|
| 1. | Sangat Baik | 4 |
| 2. | Baik | 3 |
| 3. | Cukup | 2 |
| 4. | Kurang | 1 |

Untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat penggunaan, menggunakan rumus (Eko, 2016) :

$$\text{Presentase jawaban responden} : \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pengembangan dari ADDIE yang terdiri dari lima langkah pokok yang harus ditempuh dalam melaksanakan metode penelitian dan pengembangan. Berikut ini adalah tahapan yang dilakukan pengembang dalam pengembangan media pembelajaran Engklek Cinta Tanah Air.

1. Tahap Analisis

Sesuai dengan model pengembangan *ADDIE*, tahap pengembangan ini dimulai dari kegiatan analisis. Hal-hal yang dianalisis yaitu, analisis kebutuhan guru dan siswa, dan analisis materi. Dari hasil analisis tersebut, maka pengembangan dapat menentukan karakteristik media pembelajaran Engklek Cinta Tanah Air yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.

2. Tahap Perencanaan

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti menentukan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan dengan fokus kepada analisis materi pelajaran, konten, tujuan pembelajaran, dan pemilihan media. Tahap ini dilakukan dengan menempuh tiga langkah kerja, yaitu penyusunan materi, perancangan produk, dan menyusun instrumen penilaian kualitas media. Media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan berupa media pembelajaran Engklek Karakter. Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan teori perkembangan dan karakteristik peserta didik kelas IV SD, tujuan pembelajaran, dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan

Menentukan arena permainan berbentuk engklek gunung yang terdiri dari 8 kotak dan 1 gunung diatas, menentukan bentuk lingkaran untuk digunakan sebagai alat lempar (gaco), menentukan latar untuk bagian depan dan belakang kartu soal dan menyusun buku panduan yang berisikan materi pembelajaran, cara bermain, tata tertib, dan penilaian. Selanjutnya menentukan gambar untuk menghias arena, gaco, kartu soal dan buku panduan dengan gambar animasi agar peserta didik tertarik untuk memainkan sambil belajar. Mendesain gambar untuk menghias dibantu oleh ilustrator agar lebih menarik. Selesai mendesain sesuai dengan arahan dosen pembimbing dan validator, selanjutnya mencari percetakan untuk mencetak arena, stiker untuk gaco, buku panduan dan kartu soal sesuai arahan.

4. Tahap Implementasi

Produk pengembangan Media Engcita selanjutnya divalidasi oleh 3 (tiga) ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan menggunakan kuesioner untuk menentukan kualitas media pembelajaran engcita yang dikembangkan. Saran dan masukan dari para ahli juga akan

digunakan untuk mengembangkan agar produk menjadi lebih baik. Berikut skor hasil expert review.

a) Pengujian Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Pengujian ini dilakukan oleh pihak yang mengerti tentang mata kuliah PPKn, yaitu dosen yang mengajar mata kuliah PPKN. Pengujian yang digunakan ahli materi adalah tentang aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi.

Table 3. Instrumen Ahli Materi

| No | Pertanyaan | Skor | | | | Ket |
|-------------------|---|--------------------------------------|---|----|----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | Media engcita sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar | | | | √ | |
| 2. | Media engcita sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | √ | |
| 3. | Media engcita sesuai dengan kebutuhan bahan ajar | | | | √ | |
| 4. | Media engcita memudahkan pembelajaran untuk dipahami | | | √ | | |
| 5. | Media engcita sesuai dengan tingkat perkembangan siswa | | | √ | | |
| 6. | Media engcita baik digunakan pada anak sekolah dasar | | | | √ | |
| 7. | Media engcita mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri | | | √ | | |
| 8. | Media engcita mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri | | | √ | | |
| 9. | Bahasa yang digunakan mudah di pahami peserta didik | | | | √ | |
| 10. | Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien | | | √ | | |
| Jumlah Skor | | | | 15 | 20 | |
| Total Jumlah Skor | | 35 | | | | |
| Presentase | | $\frac{35}{40} \times 100 = 87,5 \%$ | | | | |
| Kriteria | | Sangat Layak | | | | |

Menafsirkan data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif maka produk media Engcita memperoleh kriteria yang berarti sangat layak dan sangat baik, dinyatakan bahwa materi yang ada di media engcita sesuai dengan SK, KD, tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

2) Validasi Ahli Bahasa

Pengujian ini dilakukan oleh pihak yang memahami Bahasa Indonesia. Pengujian yang digunakan ahli bahasa adalah pengujian tentang penggunaan bahasa.

Tabel 4. Instrumen Ahli Bahasa

| No | Pertanyaan | Skor | | | | Ket |
|-------------------|--|--------------------------------------|---|----|----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | Bahasa yang digunakan dalam media engcita mudah dipahami oleh peserta didik. | | | √ | | |
| 2. | Media engcita tidak menggunakan bahasa yang berlebihan. | | | | √ | |
| 3. | Media engcita memiliki kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tahap perkembangan peserta didik. | | | | √ | |
| 4. | Ukuran huruf pada media engcita sesuai dengan peserta didik sekolah dasar. | | | | √ | |
| 5. | Jenis huruf sesuai dengan peserta didik sekolah dasar. | | | √ | | |
| 6. | Tipe Huruf Konsisten. | | | √ | | |
| 7. | Ukuran huruf sesuai dengan peserta didik sekolah dasar. | | | √ | | |
| 8. | Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien. | | √ | | | |
| Jumlah Skor | | | 2 | 12 | 12 | |
| Total Jumlah Skor | | 26 | | | | |
| Presentase | | $\frac{26}{32} \times 100 = 81,3 \%$ | | | | |
| Kriteria | | Sangat Layak | | | | |

Menafsirkan data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif maka produk media Engcita memperoleh kriteria yang berarti sangat layak dan sangat baik, menyatakan bahwa bahasa yang digunakan tidak berlebihan, sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik namun ada beberapa huruf dan ejaan yang harus diperbaiki.

3) Validasi Ahli Media

Pengujian ini dilakukan oleh pihak yang mengerti tentang media pembelajaran. Pengujian yang digunakan ahli media adalah pengujian tentang keefektifan penggunaan Media Engcita.

Tabel 5. Instrumen Ahli Media

| No | Pertanyaan | Skor | | | | Ket |
|----|--|------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | Apakah ketersediaan bahan penyusun media sangat lengkap? | | | | √ | |
| 2. | Apakah media engcita memiliki kemudahan dalam menjalankan media pembelajaran tersebut? | | | √ | | |
| 3. | Apakah media engcita memiliki prosedur untuk menggunakannya? | | | √ | | |
| 4. | Apakah bentuk penyajian media engcita membuat peserta didik tertarik? | | | | √ | |

| | | | | | | |
|-------------------|---|--------------------------------------|--|---|----|--|
| 5. | Apakah kualitas tampilan media engcita cocok untuk peserta didik? | | | | √ | |
| 6. | Apakah media engcita membuat motivasi belajar anak meningkat? | | | | √ | |
| 7. | Apakah media engcita memancing keaktifan peserta didik? | | | | √ | |
| 8. | Apakah efisiensi dan efektivitas media engcita sudah layak untuk digunakan? | | | | √ | |
| 9. | Apakah ketahanan media engcita sudah layak untuk digunakan? | | | | √ | |
| Jumlah Skor | | | | 6 | 28 | |
| Total Jumlah Skor | | 34 | | | | |
| Presentase | | $\frac{34}{36} \times 100 = 94,4 \%$ | | | | |
| Kriteria | | Sangat Layak | | | | |

Menafsirkan data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif maka produk media Engcita memperoleh kriteria yang berarti sangat layak dan sangat baik, menyatakan bahwa media yang digunakan sesuai dengan kemudahan dalam menggunakan media engcita, memiliki prosedur dalam menggunakan, membuat peserta didik tertarik serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

b) Pengujian Media Engcita

1) Guru

Pengujian ini dilakukan oleh guru dengan pengamatan dan penilaian. Pengujian yang digunakan guru adalah tentang aspek keefektifan, kemudahan serta keefisienan media engcita.

Tabel 6. Instrumen Guru

| No | Pertanyaan | Skor | | | | Ket |
|----|--|------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | Dengan penggunaan media permainan Engklek Cinta Tanah Air (ENGcita) mempermudah dalam menyampaikan materi | | | | √ | |
| 2. | Dengan penggunaan media permainan Engklek Cinta Tanah Air (ENGcita), peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran | | | | √ | |
| 3. | Dengan penggunaan media permainan Engklek Cinta Tanah Air (ENGcita) peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran | | | | √ | |

| | | | | | | |
|-------------------|---|-------------------------------------|--|--|----|--|
| 4. | Dengan penggunaan media permainan Engklek Cinta Tanah Air (ENGCITA), guru bisa mengontrol perkembangan karakter peserta didik. | | | | √ | |
| 5. | Kemudahan soal-soal yang di sajikan di kartu soal | | | | √ | |
| 6. | Evaluasi membantu peserta didik mengetahui sejauh mana pemahaman akan materi | | | | √ | |
| 7. | Penggunaan bahasa dan ukuran huruf pada media permainan Engklek Cinta Tanah Air (ENGCITA) sangat cocok untuk peserta didik kelas IV | | | | √ | |
| 8. | Petunjuk penggunaan sangat mudah dipahami | | | | √ | |
| 9. | Pemilihan gambar dan warna pada media permainan Engklek Cinta Tanah Air (ENGCITA) sangat menarik | | | | √ | |
| Jumlah skor | | | | | 36 | |
| Total Jumlah Skor | | 36 | | | | |
| Presentase | | $\frac{36}{36} \times 100 = 100 \%$ | | | | |
| Kriteria | | Sangat Layak | | | | |

Menafsirkan data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif maka produk media Engcita memperoleh kriteria yang berarti sangat layak dan sangat baik, menyatakan bahwa media engcita mempermudah untuk menyampaikan materi, guru bisa mengontrol perkembangan karakter peserta didik, dan mudah menilai sejauh apa materi yang peserta didik capai.

2) Peserta Didik

Pengujian ini dilakukan oleh peserta didik terhadap tanggapan mereka tentang media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pengujian yang digunakan peserta didik adalah tentang aspek tampilan media dan aspek kemanfaatan media.

Tabel 7. Instrumen Uji Coba

| No | Uji Coba | Presentase Penilaian |
|---------------------------------------|-------------|----------------------|
| 1 | One to one | 88,2 % |
| 2 | Small Group | 91,4 % |
| 3 | Field test | 89,8 % |
| Rata-Rata Presentase Penilaian | | 89,8% |
| Kriteria | | Sangat Layak |

Menafsirkan data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif maka produk media Engcita memperoleh kriteria yang berarti sangat layak dan sangat baik, menyatakan bahwa media ini

memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan memberikan motivasi untuk mempelajari materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya.

Hasil dari penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi para guru dan peserta didik di dalam penelitian ini. dari berbagai macam permasalahan yang terjadi di ruang lingkup penelitian ini telah terungkap hasil-hasil penelitian yang secara langsung berimbas terhadap pihak-pihak yang dimaksudkan. Hasil evaluasi yang diperoleh dapat dikatakan sangat baik. Karena media engcita dapat memudahkan peserta didik memahami serta memancing rasa percaya diri dan penanaman karakter yang baik.

Implikasi yang lain adalah mengenai peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini. peningkatan hasil belajar tersebut akan berbeda-beda tinggi atau rendahnya peningkatan sesuai pada karakter serta kemampuan peserta didik. Sehingga hal ini harus lebih diperhatikan dan dibimbing agar semua peserta didik mudah memahami materi yang diberikan.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan berupa permainan engklek berbasis pendidikan karakter untuk peserta didik kelas IV SD. Produk yang dihasilkan diberi judul Media ENGcita (Engklek Cinta Tanah Air) untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Media ini memuat materi tentang keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya yang tertuang dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.4 pembelajaran PPKn kelas IV SD Kurikulum 2013.

Media engcita memuat arena yang memiliki ilustrasi keberagaman dari salah 9 provinsi yang ada di Indonesia, selain itu gaco (alat melempar) memiliki ilustrasi orang-orang dalam berbagai keberagaman di Indonesia dari agama, suku, tarian, pakaian daerah, dan lainnya. Lalu terdapat kartu soal yang berisikan soal-soal mengenai penerapan karakter cinta tanah air, pertanyaan mengenai keberagaman, ilustrasi yang berisikan 50 kartu soal.

Soal-soal tersebut dirancang dengan maksud agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, dapat mendorong peserta didik untuk lebih cepat memahami materi yang tengah di ajarkan, berinteraksi tidak hanya dengan teman-temannya dan mendorongnya untuk percaya diri mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Tahap awal pengembangan media engcita dengan menggunakan model ADDIE adalah tahap analisis. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan menganalisis kebutuhan awal peserta didik dan guru kelas IV SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Pusat khususnya pada kebutuhan media pembelajaran.

Pada tahap kedua model ADDIE, yaitu tahap desain, peneliti menggunakan data hasil analisis kebutuhan awal untuk menentukan materi, rancangan produk dan soal-soal. Peneliti juga mencari ilustrator untuk membantu mendesain produk engcita. Selanjutnya pada tahap development, peneliti mewujudkan produk yang telah didesain pada tahap desain menjadi sebuah draft awal.

Uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SD ini merupakan tahap keempat dalam pengembangan model ADDIE, yaitu tahap implementasi. Media engcita diujicobakan kepada peserta didik melalui tiga tahap yaitu uji coba satu lawan satu (one to one), uji coba kelompok (small group), dan uji coba lapangan (field test). Dalam uji coba peneliti membantu mengarahkan dan membimbing peserta didik. Dalam melakukan permainan peserta didik dituntut untuk mampu mengikuti langkah pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Tahap akhir dalam pengembangan dengan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap untuk menilai dan mengetahui kualitas media engcita yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas 4 SD serta peserta didik kelas IV SD dalam masing-masing kelompok uji coba. Evaluasi dilakukan dengan teknik kuesioner untuk kelompok uji coba one to one, kelompok uji coba small group dan field test.

Dalam tahap penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti terhadap media engcita ini, diperoleh juga beberapa data mengenai penilaian dari ahli materi sebesar 87,5 % yang berarti sangat layak dan sangat baik, dinyatakan bahwa materi yang ada di media engcita sesuai dengan SK, KD, tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Penilaian dari ahli bahasa sebesar 81,3 % yang berarti sangat layak dan sangat baik, nilai ini merujuk pada dinyatakan bahwa bahasa yang digunakan tidak berlebihan, sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik namun ada beberapa huruf dan ejaan yang harus diperbaiki. Dan penilaian dari ahli media sebesar 94,4% yang berarti sangat layak dan sangat baik, nilai ini merujuk, dinyatakan bahwa media yang digunakan sesuai dengan kemudahan dalam menggunakan media engcita, memiliki prosedur dalam menggunakan, membuat peserta didik tertarik serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar membantu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan (Talizaro Tafonao, 2018).

Sedangkan berdasarkan hasil evaluasi dari guru sebesar 100% yang berarti sangat layak dan sangat baik, dinyatakan bahwa media engcita mempermudah untuk menyampaikan materi, guru bisa mengontrol perkembangan karakter peserta didik, dan mudah menilai sejauh apa materi yang peserta didik capai karena guru bertanggung jawab untuk mengarahkan perkembangan peserta didik sebagai generasi muda yang akan menjadi pewaris masa depan. Dan guru juga berperan untuk menyampaikan berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat (Setiawati MZ dan Adi Fatimah Rahmawati, 2019). Serta hasil evaluasi peserta didik pada kelompok uji coba one to one, small group dan field test media engcita memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,2 %, 92 % dan 82,4 % yang berarti sangat layak dan sangat baik dinyatakan bahwa media ini 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa (Egi & Mega Rima, 2016). Berdasarkan penilaian dan evaluasi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa Media ENG CITA (Engklek Cinta Tanah Air) yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik dan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD. Implementasi media engcita tidak semua bagian terlaksana dikarenakan alokasi waktu yang kurang dengan murid yang banyak sehingga tidak semua peserta didik bisa mengikuti permainan engcita ini, dan ada beberapa peserta didik yang tidak bisa memahami materi yang ada serta banyak peserta didik yang belum bisa hafal beberapa lagu daerah yang disajikan di soal.

Simpulan dan Rekomendasi

Penelitian pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran engcita dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran engklek cinta tanah air ini peneliti mengacu pada model pengembangan tahap ADDIE. Media pembelajaran engcita dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mudah untuk dipelajari dan memahami materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya. Media ini telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, juga memberikan motivasi dan memancing kognitif peserta didik. Media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baru yang inovatif dalam penyampaian materi. Berdasarkan penilaian dari ahli (expert review). Guru kelas 4 sekolah dasar dan evaluasi produk oleh peserta didik terhadap media

engcita yang dikembangkan, maka dapat disimpulkan bahwa media engcita yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media engcita untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar, peneliti merekomendasikan beberapa hal yaitu: bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang relevan dengan materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya ataupun materi lainnya yang dapat melengkapi keterbatasan dalam media ini. Bagi peserta didik, media engcita hendaknya dapat menjadi sarana peserta didik untuk memahami pembelajaran tentang keberagaman budaya serta mengembangkan sikap cinta tanah air. Peserta didik diharapkan dapat semakin memahami materi dan memiliki karakter cinta tanah air yang baik. Bagi guru, media engcita hendaknya dapat dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mengembangkan sikap cinta tanah air. Media pembelajaran khususnya media engcita hendaknya juga disesuaikan dengan peserta didik dan karakteristik peserta didik serta mampu mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari dan menjadikan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdul Kosim. (2019). Internalisasi Pendidikan Karakter Berbasis School Culture. *Jurnal Wahana Karaya*, 3(1), 241.
- Adang Ismail, & Fadillah. (2017). *Bermain dan permainan*. PT fajar interpratama mandiri.
- Cheung, L. (2016). *Using ADDIE model of instructional design to teach chest radiograph interpretation*. .
- Dr.Wina Sanjaya, M. P. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran - Dr. Wina Sanjaya, M.Pd - Google Books*. Kencana,Prenadamedia Group.
- egi, & mega rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Eko, P. W. (2016). *Teknik teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Erfayliana, Y. (2016). Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 146.
- Euis Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenadamedia Group.
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).
- Kuncahyono. (2017). ANALISIS PENERAPAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 5(2), 777–785.
- Novi Mulyani. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Restu Ria Wantika. (2017). Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berdasarkan Teori Beban Kogniti. *Jurnal Buana Pendidikan*, 23, 43.

Setiawati MZ dan Adi Fatimah Rahmawati. (2019). PERANAN GURU DALAM PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.

Talizaro Tafonao. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Vina Buana Gayu, & Siti Uswatun Kasanah. (2019). No Title. *Jurnal Penelitian Inovatif Pembelajaran*, 4 No 2.