

**PENGEMBANGAN MEDIA LACI CONGKLAK PADA MATERI  
KEBHINEKAAN UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN 1  
PINANG JAYA**

**Wulan Utia Nadillah<sup>1</sup>, Putut Wisnu Kurniawan<sup>2</sup>, Deri Ciciria<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: <sup>1</sup>[wulanutianadillah18@gmail.com](mailto:wulanutianadillah18@gmail.com), <sup>2</sup>[pututbukan@gmail.com](mailto:pututbukan@gmail.com),  
<sup>3</sup>[cici201528@gmail.com](mailto:cici201528@gmail.com)

***Abstract:** This research aims to produce a product in the form of Laci Congklak learning media on diversity material for class IV students at SDN 1 Pinang Jaya. This research was carried out because of the lack of PKN learning media, especially diversity material. This development research uses the ADDIE development model with five stages consisting of analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The data collection techniques used in this research are interviews, observation, questionnaires, documentation and tests. Based on the research results, it was found that media validation was 97.5% with the criteria "Very Eligible". The material validation result is 90% with the criteria "Very Eligible". The language validation result is 85% with the criteria "Very Eligible". The results of the field trials produced an average of 100% with the interpretation criteria "Very Interesting". The teacher's response results obtained an average of 100% with the interpretation criteria "Very Interesting". The results of the effectiveness test obtained an average completeness result of 87.5 with a total of 100% completeness, which can be concluded that the Laci Congklak media has proven to be effective in learning diversity material for class IV elementary school. The Laci Congklak media product developed has very interesting criteria for use as learning media that can help in the learning process. Laci Congklak media can also make learning more varied and fun in the diversity material for grade IV elementary school.*

***Keywords:** Diversity, Laci Congklak, Development, PKN, Learning Media*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Laci Congklak pada materi Kebhinekaan untuk siswa kelas IV di SDN 1 Pinang Jaya. Penelitian ini dilaksanakan karena kurangnya media pembelajaran PKN khususnya materi kebhinekaan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, kuisioner atau angket, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validasi media adalah 97,5% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi materi adalah 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi bahasa adalah 85% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil uji coba lapangan menghasilkan rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Hasil respon guru diperoleh hasil rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Hasil uji efektivitas diperoleh hasil rata-rata ketuntasan 87,5 dengan jumlah ketuntasan 100% yang dapat disimpulkan bahwa media Laci Congklak terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran materi Kebhinekaan kelas IV SD. Produk media Laci Congklak yang dikembangkan ini memiliki kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Media Laci Congklak juga dapat membuat

pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan pada materi Kebhinekaan kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Kebhinekaan, Laci Congklak, Pengembangan, PKN, Media Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar mempunyai tujuan, agar siswa sejak dini dapat membentuk karakter bangsa Indonesia yang cerdas dan mendalam, yang akan bermuara pada terciptanya masyarakat yang menempatkan demokrasi berdasarkan Pancasila, UUD 1945 dan standar yang berlaku di masyarakat (Ahmad Susanto, 2013: 227).

Menurut Samsuri (2011:28), pendidikan kewarganegaraan adalah suatu cara untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa agar menjadi warga negara yang memiliki kecakapan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif di dalam masyarakat.

Pembelajaran PKN di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh siswa. PKN mengajarkan siswa tentang nilai-nilai Pancasila, kewarganegaraan, cinta tanah air, dan keberagaman Indonesia. Namun, pembelajaran PKN seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang variatif, materi pembelajaran yang terlalu abstrak, dan media pembelajaran yang kurang menarik. Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang

berhubungan langsung dengan masyarakat dan cenderung pada kemampuan emosional, namun tidak mengabaikan kemampuan belajar lainnya seperti kemampuan kognitif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap Ibu Ratna Permata Sari, S.Pd selaku guru kelas IV B ditemukan adanya kesulitan maupun keterbatasan belajar siswa kelas IV pada saat proses pembelajaran PKN khususnya materi Kebhinekaan di SDN 1 Pinang Jaya. Permasalahan yang merujuk pada kemampuan baik kognitif maupun afektif, yakni siswa mengalami kesulitan memahami materi Kebhinekaan karena tujuan dari materi ini yaitu memahami konsep kebhinekaan, seperti perbedaan budaya, agama, atau tradisi, yang bisa menjadi hal kompleks bagi mereka dan penyampaian materi masih menggunakan sumber buku dan tidak adanya media pembelajaran.

Kendala lain yang disampaikan oleh ibu Ratna adalah keterbatasan sumber belajar PKN dan belum pernah menggunakan media pembelajaran selain proyektor. Dengan karakteristik siswa yang berbeda pula, guru tidak bisa menyampaikan materi ini dengan sama rata meskipun guru sudah menggunakan LCD Proyektor sebagai alat bantu pembelajaran. Media proyektor mungkin kurang relevan dalam pembelajaran materi

Kebhinekaan karena materi tersebut lebih berkaitan dengan nilai, sikap dan pemahaman yang lebih baik diajarkan melalui interaksi langsung. Selain itu, pada pembelajaran PKN masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajar masih dibawah rata-rata KKM yaitu 24 siswa dengan jumlah 6 tuntas dan 18 yang tidak tuntas dengan nilai rata rata dibawah KKM. Sehingga ketidaktuntasan diperoleh 75 % yang membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi Kebhinekaan.

Pembelajaran dengan tidak adanya sumber belajar dan tidak pernah menggunakan media yang hanya mendengarkan atau menyimak membuat siswa kurang memahami materi Kebhinekaan. Sehingga dengan menggunakan media diharapkan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Menurut Rayanda Asyar (2012:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif.

Melalui media permainan yang menarik dapat membuat siswa memahami konsep Kebhinekaan melalui pengalaman langsung , pembelajaran menjadi menyenangkan dan kolaboratif. Melalui Congklak sebagai permainan tradisional diharapkan akan mampu membantu proses pembelajaran sekaligus memperkenalkan tentang kebhinekaan

dan keberagaman. Menurut Ismail (2006), permainan congklak adalah suatu aktifitas rekreasi yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. Permainan congklak ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang semenarik mungkin menjadi media Laci Congklak yaitu diisi dengan laci-laci berisi soal Kebhinekaan yang akan membuat siswa belajar interaktif secara langsung.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan R&D (*Research and Development* ). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan produk, proses, atau metode yang sudah ada menjadi lebih baik. , Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan lima tahap pengembangan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Menurut Payne (dalam Wicaksono 2022) model ADDIE menyajikan proses berurutan dimana kemajuan di arahkan dan/atau dari satu fase ke fase berikutnya. Sementara pelaksanaan setiap fase yang dilakukan secara berurutan, beberapa pendekatan yang dimodifikasi dapat mencakup

penggunaan hasil evaluasi akhir dari prosedur pengembangan di revisi.

Produk yang dihasilkan berupa media Laci Congklak pada materi Kebhinekaan. Pada tiap laci terdapat kartu-kartu soal mengenai materi kebhinekaan. Selain kartu pertanyaan, terdapat kartu Garuda dan Kartu Pengetahuan. Kartu Garuda merupakan kartu bantuan yang jumlahnya terbatas pada setiap laci congklak. Sedangkan kartu pengetahuan merupakan kartu yang berisi jawaban dari kartu pertanyaan.

Dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes.

Penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru menunjukkan dari kelayakan media. Data tersebut menjadi pedoman untuk melakukan revisi media yang dikembangkan. Skor penilaian total dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriteria}} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

Hasil dari penilaian oleh ahli materi dan ahli media yang valid kemudian dijumlahkan untuk menghitung rata-ratanya. Angka rata-rata ini kemudian diubah menjadi pertanyaan untuk mengevaluasi kevalidan dan kelayakan produk yang

sedang dikembangkan. Proses mengubah skor ke dalam pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan**

Pilihan Jawaban	Interval
Sangat Tidak Layak	<26%
Tidak Layak	26%-50%
Layak	51%-75%
Sangat Layak	76%-100%

(Sumber: Riduwan 2012)

Untuk skor penilaian uji coba produk dari peserta didik dan pendidik tersebut dicari rata-rata dengan rumus yang sama seperti penilaian para ahli kemudian dikonversikan ke dalam bentuk pertanyaan untuk menentukan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan pengkonversian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.11 Kriteria Kemenarikan**

Pilihan Jawaban	Interval
Sangat Tidak Menarik	<26%
Tidak Menarik	26%-50%
Menarik	51%-75%
Sangat Menarik	76%-100%

(Sumber: Riduwan 2012)

Untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan yaitu dengan menggunakan data hasil pengerjaan soal evaluasi setelah belajar menggunakan media Laci Congklak. Menurut Yamasari (2010) media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila respon pendidik baik dan

minimal mendapatkan skor 80% dari jumlah subjek uji coba. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada pembelajaran PKN yang dilakukan peneliti yaitu 70. Data yang diperoleh dari hasil evaluasi peserta didik kemudian akan dihitung dengan cara:

$$\text{Skor Individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menentukan presentase ketuntasan belajar keseluruhan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Keseluruhan} = \frac{\text{Jumlah subjek uji coba yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh subjek uji coba}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran laci congklak untuk mata pelajaran PKN materi Kebhinekaan. Tahapan yang dilalui dalam penelitian ini yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pra penelitian sebagai pelaksanaan tahap analisis dan mencari informasi terkait proses pembelajaran dan permasalahan dalam mata pelajaran PKN di kelas IV B SD Negeri 1 Pinang Jaya. Saat observasi dan wawancara beberapa siswa IV B menyampaikan bahwa mereka senang dan akan paham jika pelajaran mengandung unsur permainan, maka dari itu congklak sebagai permainan tradisional akan membantu proses

pembelajaran sekaligus memperkenalkan tentang kebhinekaan dan keberagaman. Setelah menemukan permasalahan selanjutnya adalah tahap perancangan produk. Pada tahap ini peneliti mendesain produk media Laci Congklak menggunakan aplikasi Canva. Media ini akan dibuat dengan bahan kayu untuk bagian congklak dan lacinya. Pada bagian kartu soal akan dicetak dengan kertas. Setiap warna pada kartu pertanyaan memiliki tema materi yang berbeda, penjelasan materi sebagai berikut:

1. Warna Merah: Pertanyaan umum kebhinekaan
2. Warna Hijau: Tarian daerah dan Seni pertunjukan
3. Warna Kuning: Pakaian adat dan senjata tradisional
4. Warna Ungu: Rumah Adat
5. Warna Biru: alat musik dan lagu daerah
6. Warna Pink: Bahasa Daerah

Langkah berikutnya adalah melakukan uji kelayakan setelah media tersebut berhasil dikembangkan. Proses uji kelayakan ini kemudian akan dievaluasi oleh para dosen ahli dalam tiga aspek yang berbeda: desain oleh dosen ahli media, isi materi oleh ahli materi, dan kualitas bahasa oleh dosen ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya pada tahap sebelumnya. Tujuan utama dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media Laci Congklak. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media yaitu 97,5% masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Nilai rata-rata yang

diperoleh dari ahli materi yaitu 90% masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu 85% masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Ketiga data tersebut menunjukkan bahwa media Laci Congklak yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

Berikut adalah media Laci Congklak beserta kartu-kartunya yang telah melewati revisi dari para dosen ahli:



Gambar 1. Laci Congklak



Gambar 2 Cover Kartu



Gambar 3. Kartu Pertanyaan



Gambar 4. Kartu Pengetahuan



Gambar 5. Kartu Garuda

Media Laci Congklak yang telah dinyatakan layak, diuji cobakan kepada seluruh siswa kelas IV B di SD Negeri 1 Pinang Jaya yang berjumlah 24 siswa. Dalam tahap implementasi Penelitian dilakukan mulai dari pengenalan singkat tentang materi yang akan dipelajari dan cara penggunaan media Laci Congklak. Permainan Laci congklak dilakukan oleh 2 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 12 siswa. Setiap siswa akan maju kedepan secara bergantian mewakili kelompoknya untuk memainkan congklak satu kali putaran, di mana siswa tersebut menghabiskan keong di laci tersebutlah siswa harus menjawab pertanyaan. Setiap kartu memiliki point atau nilai yang berbeda berdasarkan tingkat kesulitannya. Di akhir permainan, setiap kelompok akan menghitung hasil perolehan point dari masing-masing pertanyaan ditambah dengan banyaknya keong yang ada dilambung congklak. Setelah menggunakan media Laci Congklak peneliti membagikan angket kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media Laci Congklak yang dikembangkan. Dapat diketahui respon peserta didik terhadap media Laci Congklak memperoleh hasil rata-rata yaitu 100% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik".

Setelah melakukan uji coba produk berikutnya produk diuji cobakan kepada guru untuk mengetahui respon terhadap media Laci Congklak yang dikembangkan untuk meyakinkan data dan

mengetahui kemenarikan produk secara lebih luas. Hasil respon ini diperoleh dengan cara memberikan angket kepada guru kelas IV B yaitu Ibu Ratna Sari S.Pd untuk mengetahui kemenarikan produk media Laci Congklak. Setelah mengisi angket hasil respon guru diperoleh hasil rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik".

Dalam uji efektivitas media diperoleh dari 24 siswa, memperoleh rata-rata presentase ketuntasan evaluasi siswa yang mencapai 100% dengan nilai rata-rata 87,5. Dari data tersebut, Maka dapat disimpulkan media Laci Congklak terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran materi Kebhinekaan kelas IV SD.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media Laci Congklak pada materi Kebhinekaan untuk siswa kelas IV di SDN 1 Pinang Jaya ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diketahui hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada media Laci Congklak diperoleh nilai sebagai berikut:

- a. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media yaitu 97,5% masuk ke dalam kriteria "sangat layak"

- b. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi yaitu 90% masuk ke dalam kriteria “sangat layak”
- c. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu 85% masuk ke dalam kriteria “sangat layak”
- Hasil dari ketiga ahli tersebut memperoleh kriteria “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji coba lapangan memperoleh hasil respon siswa dengan rata-rata 100% dengan kriteria “sangat menarik”. Sedangkan hasil uji coba terhadap respon guru terhadap media Laci Congklak memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat menarik”. Hasil yang telah diperoleh dari respon siswa dan respon peserta didik dapat disimpulkan media Laci Congklak yang dikembangkan ini memiliki kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung dan pembelajaran menjadi lebih bervariasi pada materi Kebhinekaan untuk siswa kelas IV.
3. Efektivitas pengembangan media Laci Congklak dalam materi Kebhinekaan mencapai 100% dengan rata-rata nilai 87,5. Maka dapat disimpulkan media Laci Congklak terbukti efektif

digunakan dalam pembelajaran materi Kebhinekaan kelas IV SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Asyar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Ismail, A (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Samsuri, N. (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.
- Yamasari, Y. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Surabaya: FMIPA Unesa.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas*. Yogyakarta: Garudhawaca.