

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CONGKLAK LUMBUNG CERDAS UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Isnaeni Pratiwi
Ari Wibowo, M.Pd
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: isnaenipratiwichacha@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media pembelajaran congklak lumbung cerdas ini bertujuan untuk mengetahui: 1) cara mengembangkan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran PKN, 2) respon siswa terhadap media Congklak Lumbung Cerdas sebagai media untuk meningkatkan kerjasama belajar siswa pada mata pelajaran PKN, dan 3) hasil pengembangan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas dapat meningkatkan kerjasama belajar anak pada pembelajaran PKN kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Golo Yogyakarta pada bulan Juni 2016. Subjek penelitian ini, siswa kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta yang berjumlah 10 siswa pada uji coba produk dan 22 siswa pada uji lapangan. Objek penelitian ini yaitu mata pelajaran PKN. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas didesain menyerupai permainan congklak dengan menyesuaikan karakteristik anak, dihiasi ornamen yang unik, sehingga siswa tertarik menggunakannya sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kerjasama belajar siswa. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas menunjukkan 86,4% dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi dan uji lapangan, tingkat keberhasilan kerjasama belajar siswa pretest baru mencapai 40,91% dengan kriteria sangat aktif dan tingkat keberhasilan kerjasama belajar siswa posttest mencapai 95,54% dengan kriteria sangat aktif. Hal ini berarti pengembangan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas dapat meningkatkan kerjasama belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN di SD Negeri Golo Yogyakarta.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Kerjasama Belajar, Congklak Lumbung Cerdas, PKN.

ABSTRACT

The research development of instructional "Congklak Lumbung Cerdas" aims to determine: 1) how to develop "Congklak Lumbung Cerdas" can be used as a learning, 2) students' response to "Congklak Lumbung Cerdas" as a medium to enhance the cooperation between student in Civics, and 3) the results of instructional media development of "Congklak Lumbung Cerdas" can enhance the children's learning cooperation on learning of fourth grade students at Golo Elementary School Yogyakarta.

This research was conducted at Golo Elementary School Yogyakarta in June 2016. The subjects were 10 students on the test product and 22 students on a field test. The object was of this research the Civics. Data collection techniques used observation, questionnaire, and documentation. Data analysis technique used descriptive statistics.

Based on the results showed that the "Congklak Lumbung Cerdas" learning media designed to imitate the "Congklak" game by adjusting the characteristics of children, decorated with unique ornaments, so that students were interested in using it as a medium of learning in improving the student learning cooperation. The results of students' response tp "Congklak Lumbung Cerdas" showed 86.4% with the very good criteria. Observation and field testing, the success rate of student learning cooperation pretest as low as 40.91% with the very active criteria and cooperative learning students' success rate reached 95.54% posttest with very active criteria. It means that the development of "Congklak Lumbung Cerdas" instructional media can enhance cooperation of IV students on Civic Education at Golo Elementary School Yogyakarta.

Keywords: Media Development, Cooperation Learning, "Congklak Lumbung Cerdas", Civics.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin tinggi menuntut pendidikan di Indonesia juga ikut berkembang. Sehingga kita bisa hidup dengan baik dan dapat menyesuaikan diri dengan dunia global. Anak-anak sekarang begitu akrab dengan teknologi, sementara pada era anak sebelumnya lebih dekat dengan alam dan lingkungan sekitar. Kini anak-anak sangat asing dengan berbagai permainan tradisional yang semakin tergerus oleh arus modernisasi.

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah rendahnya tingkat kerjasama belajar antara anak satu dengan anak lainnya, hal ini dapat dilihat ketika mereka lebih memilih meluangkan waktu istirahat di sekolah dengan *gamefavorite* di layar *gadget* nya. Dari hasil wawancara terhadap guru dan dengan menganalisis nilai sikap kerjasama pada raportdiperoleh hasil observasi dari 22 siswa menunjukkan 9 siswa baru mencapai 40,91% dengan kriteria sangat aktif pada mata pelajaran PKn.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak lumbung cerdas berupaya untuk meningkatkan kerjasama belajar anak. Permainan congklak merupakan salah satu upaya untuk melestarikan berbagai warisan budaya berupa permainan tradisional. Upaya ini dilakukan bukan sekedar demi menjunjung tinggi dan menghormati warisan yang sangat berharga, melainkan agar anak-anak bangsa ini dapat mengetahui pentingnya bekerjasama dengan orang lain.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas agar dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran PKn kelas IV di SD Negeri Golo Yogyakarta?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media Congklak Lumbung Cerdas sebagai media untuk meningkatkan kerjasama belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di SD Negeri Golo Yogyakarta?

3. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas dapat meningkatkan kerjasama belajar anak pada pembelajaran PKn kelas IV di SD Negeri Golo Yogyakarta?

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas untuk meningkatkan kerjasama belajar siswa. Khususnya dalam bidang pendidikan bagi guru, sekolah, dan peneliti.

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Zainal Aqib, (2013:50) menyatakan bahwa "Media adalah perantara atau pengantar. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada anak". Makna media pembelajaran lebih luas dari: alat peraga, alat bantu mengajar, media visual maupun audio visual yang digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi agar menarik, merangsang belajar anak.

2. Congklak Lumbung

Permainan Congklak lumbung yang juga dikenal dengan sebutan Congklak Lumbung. Kata Congklak Lumbung berasal dari kata dhaku dan mendapat akhiran an. Dhaku yang artinya yaitu mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Jadi dalam permainan ini mempunyai tujuan bahwa si pemain berusaha mengaku bahwa sesuatu itu adalah sesuatu miliknya. Menurut Sukirman Dharmamulya, (2008:128) mengatakan bahwa "Congklak lumbung adalah permainan anak petani, yang menggambarkan bagaimana cara petani mengumpulkan hasil panennya yang disimpan di dalam lumbung". Namun dalam seiring dengan perkembangan jaman, Congklak lumbung menjadi permainan para priyayi dan bangsawan, dan akhirnya kini

Congklak lumbung menjadi permainan seluruh lapisan masyarakat.

3. Kerjasama Belajar

Menurut Reni Akbar, (2006:2) menyatakan bahwa "kerjasama adalah melakukan sesuatu secara bersama-sama, kerjasama dapat dilakukan dengan cara membagi tugas-tugas kecil diantara sekelompok orang". Menyelesaikan pekerjaan secara bersama-sama akan membuat suatu pekerjaan menjadi terasa lebih ringan karena setiap orang memperoleh tugas tertentu, selain itu melakukan kegiatan bekerjasama akan membuat pekerjaan menjadi cepat selesai karena tugas yang mulanya banyak menjadi sedikit karena di bagi untuk masing-masing orang. Dan yang paling penting adalah ketika melakukan kegiatan bekerjasama maka akan menumbuhkan semangat gotong-royong, tolong-menolong pada masing-masing orang.

4. Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn)

Pada hakikatnya Pendidikan Kewarga-negaraan itu merupakan *hasil dari sintesis antara civic education, democracy education, serta citizenship* yang berlandaskan pada Filsafat Pancasila serta mengandung identitas nasional Indonesia serta materi muatan tentang bela negara. Dengan hakikat Pendidikan dirumuskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia merupakan pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan yang berhadapan dengan keberadaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, demokrasi, HAM, dan cita-cita untuk mewujudkan masyarakat madani Indonesia dengan menggunakan Filsafat Pancasila sebagai analisisnya.

METODE PENGEMBANGAN

Pengembangan ini menggunakan pengembangan pendidikan (*Educational Research and Development*). Penelitian R & D menurut Gall & Borg (1983: 772) adalah

sebuah proses yang digunakan untuk pengembangan dan memvalidasi produk pendidikan.

1. Langkah-langkah dan Prosedur Penelitian

a. *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data)

Tahap ini meliputi adalah tahapan penelitian dan pengumpulan informasi meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan untuk RPP mata pelajaran PKn di SD.

b. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan meliputi merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan dan uji coba skala kecil.

c. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Format Produk Awal)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain menggunakan media pembelajaran yang menyerupai permainan Congklak/dhakon pada umumnya, namun lubang Dhakon yang dibuat ukurannya lebih besar. Peneliti awalnya menentukan ukuran Congklak yang akan dibuat, lalu menentukan warna permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, yaitu warna-warna terang.

d. *Preliminary field testing* (Uji Coba Awal)

Uji bertujuan untuk mengevaluasi produk. Uji coba awal dilakukan pada SD Negeri Golo Yogyakarta dengan jumlah sampel sebanyak 10 anak. Uji coba ini dilakukan untuk meminta saran dan kritik baik dari ahli maupun siswa.

e. *Main product revision* (Revisi Produk)

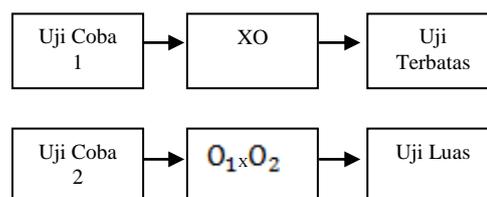
Revisi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Data uji coba awal berupa data dari observasi dan angket siswa mengenai

media yang sedang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut, selanjutnya dilakukan revisi media dengan mempertimbangkan masukan dari ahli media.

- f. *Main field-testing* (Uji Coba Lapangan)
Uji coba ini dilakukan bersama guru sebagai kolaborator dan menggunakan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat bantu observasi dan angket. Uji coba dilakukan pada kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta yang berjumlah 22 anak selain siswa yang sudah diujikan dalam uji coba awal.
- g. *Operational product revision* (Revisi Produk)
Setelah melakukan uji coba lapangan, maka tahap selanjutnya yaitu revisi produk. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk media agar lebih baik. Revisi produk ini didasarkan pada hasil uji coba lapangan.
- h. *Operational field testing* (Uji Lapangan)
Tahap pengembangan ini merupakan perluasan setelah adanya revisi dari uji coba terbatas yang dilakukan oleh 22 siswa, sebagai dasar untuk mengetahui respon siswa dan hasil observasi setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media Congklak Lumbung Cerdas.
- i. *Final product revision* (Revisi Produk Akhir)
Revisi produk akhir pada penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan. Hasil perbaikan inilah yang menjadi tolak ukur bahwa media benar-benar layak untuk digunakan pada kondisi nyata lapangan.
- j. *Dessemination and implementation* (Desiminasi dan implementasi)
Pada tahap ini adalah untuk menyampaikan kepada guru kelas IV sejumlah 1 guru di SD Negeri Golo Yogyakarta tentang produk media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas yaitu kelebihan dan kekurangan produk atau media Congklak Lumbung Cerdas.

2. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba Produk



Keterangan:

- X : *Treatment* berupa penerapan media pembelajaran PKn dengan Congklak Lumbung Cerdas
- O : Hasil dari penerapan media pembelajaran PKn dengan Congklak Lumbung Cerdas
- O1 : Observasi sebelum menggunakan media dengan Congklak Lumbung Cerdas
- O2 : Angket respon siswa sesudah menggunakan media dengan Congklak Lumbung Cerdas

b. Subjek Uji Coba

Subjek ujicoba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD negeri Golo yang beralamatkan di Batikan Baru, Umbulharjo, Yogyakarta. Uji coba dilaksanakan bulan Juni tahun ajaran 2016/2017.

3. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Observasi
- b. Angket
- c. Dokumentasi

4. Teknik Analisis Data

- a. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dengan acuan rumus sebagai berikut

Nilai	Kriteria	Rumus
A	Sangat Baik	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$
B	Baik	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$
C	Cukup	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$
D	Kurang	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$

Keterangan

Rata-rata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) $\frac{1}{6}$ skor maksimum ideal – skor minimum ideal

X = Skor empiris

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Observasi Pretest Kerjasama Belajar Siswa

No.	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	A	Sangat aktif	9	40,91%
2.	B	Cukup aktif	13	59,09%
3.	C	Tidak aktif	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada nilai sikap kerjasama siswa dari 22 siswa diperoleh 9 siswa dengan tingkat keberhasilan

kerjasama belajar siswa mencapai 40,91% dengan kriteria sangat aktif dan sebanyak 13 siswa (59,09%) mencapai kriteria cukup aktif

2. Hasil Uji Lapangan Observasi Kerjasama Belajar

No.	Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1.	A	Sangat aktif	21	95,45%
2.	B	Cukup aktif	1	4,55%
3.	C	Tidak aktif	0	0

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa pada kegiatan uji lapangan kelompok besar dari 22 siswa tingkat keberhasilan kerjasama belajar siswa mencapai 95,45% dengan kriteria sangat aktif dan sebanyak 1 siswa (10%) mencapai kriteria cukup aktif.

Sementara itu, hasil uji lapangan angket respon siswa yang berjumlah 22 siswa kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta adalah sebagai berikut.

3. Respon Siswa Kerjasama Belajar

No.	Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	7,6 – 10	Sangat Baik	19	86,4%
2.	5,1 – 7,5	Baik	2	9,1%
3.	2,6 – 5	Cukup Baik	1	4,5%
4.	0 – 2,5	Kurang Baik	0	0%

Hasil respon siswa ini dari 22 siswa tingkat keberhasilan kerjasama belajar sebanyak 19 siswa mencapai 86,4% dengan kriteria sangat baik, sebanyak 2 siswa (9,1%) mencapai kriteria baik, dan sisanya 1 anak (4,5%) mencapai kriteria cukup baik

dengan kriteria sangat aktif pada mata pelajaran PKn.

4. Hasil Pre-Test

Pre-test dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Juni 2016 di kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta dengan menganalisis nilai sikap pada raport. Hasil observasi dari 22 siswa menunjukkan 9 siswa baru mencapai 40,91%

5. Hasil Post-Test

Post-test yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 Juni 2016 di kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta. Berdasarkan hasil *post-test* dari 22 siswa tingkat keberhasilan kerjasama belajar sebanyak 21 siswa mencapai 95,45% dengan kriteria sangat aktif.

KESIMPULAN

1. Pengembangan Media

Pengembangan media dimulai dengan merancang desain menggunakan media pembelajaran yang menyerupai permainan Congklak. Kemudian menentukan ukuran Congklak yang akan dibuat dan warna permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Setelah proses pembuatan ukuran dan penentuan warna dipilih, mulai membuat Congklak yang dirancang untuk kelas IV yang dijadikan media pembelajaran oleh guru. Setiap lubang Congklak dihias dengan ornamen-ornamen unik supaya siswa tertarik untuk menggunakannya. Sehingga media Congklak Lumbung Cerdas dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta.

2. Respon Siswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil respon siswa terhadap media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas menunjukkan 86,4% dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas sangat baik dalam meningkatkan kerjasama belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Golo Yogyakarta.

3. Kerjasama Belajar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi dan uji lapangan, tingkat keberhasilan kerjasama belajar siswa pretest mencapai 59,09% dengan kriteria cukup aktif dan tingkat keberhasilan kerjasama belajar siswa posttest mencapai 95,54% dengan kriteria sangat aktif. Hal ini berarti pengembangan media pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas dapat meningkatkan kerjasama belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Golo Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Reni Akbar & Hawadi. 2006. *Bekerjasama (Aktivitas untuk Mendorong Anak Bekerjasama)*. Jakarta: rajawali Pers.
- Sukirman Dharmamulya. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Zainal Aqib. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung:Yrama Widya.