

## PENGEMBANGAN MEDIA GAMES COUPLE CARD BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI GOTONG ROYONG UNTUK SISWA KELAS IV SD

Aviatus Sho'idah<sup>1\*</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup> Email: aviatus07@gmail.com

<sup>2</sup> Email: wendriwiratsiwi3489@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk pengembangan media *Games Couple Card* berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn materi gotong royong pada siswa kelas IV SD serta untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media *Games Couple Card*. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Teknik analisis data yang digunakan adalah data hasil observasi, data hasil wawancara, analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil dari media *Games Couple Card* berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid digunakan dengan presentase dari ahli materi 99%, ahli media 93%, dan ahli bahasa tahap satu 92% sedangkan tahap dua 97%, serta telah melakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan dilapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa *Games Couple Card* berbasis pendidikan karakter memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru 92% dan angket respon siswa 84%. Hasil tes siswa menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal memperoleh hasil sebesar 90% terdapat 20 siswa mendapat nilai di atas KKM dan 2 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa media *Games Couple Card* yang dikembangkan layak/valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

**Kata kunci :** *Games Couple Card*, pendidikan karakter, gotong royong.

### PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia sedang melaksanakan kurikulum merdeka belajar di semua jenjang terlebih di sekolah dasar. Kurikulum merdeka belajar bertujuan mengoptimalkan tersebar luasnya pendidikan yang beragam [1] Didalam kurikulum merdeka terdapat proyek yang disebut dengan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) yang memiliki 6 dimensi yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME an berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Kurikulum merdeka di SD hanya diterapkan pada kelas I dan IV. Salah satu mata pelajaran yang terdapat penguatan profil Pancasila adalah mata pelajaran PPKn. Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) adalah suatu uapaya untuk mempersiapkan siswa dengan berbagai macam pengetahuan serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan antar hubungan masyarakat, negara [2]

Pendidikan kewarganegaraan menekankan konsep serta pengimplementasian kehidupan sehari-hari yang memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter. Materi-materi pembelajaran PPKn yang di ajarkan ditingkat Sekolah Dasar (SD) khususnya pada kelas IV yaitu materi gotong royong. Gotong royong adalah istilah dalam bekerja sama yang dilakukan untuk tujuan bersama [3] Materi gotong royong sendiri bertujuan menanamkan nilai-nilai kebersamaan beserta penerapan yang bisa dilakukan dimana saja oleh peserta didik. Sehingga mampu membentuk karakter yang baik dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan masyarakat.

Di era modern para guru diharapkan selalu bisa berinovasi untuk menyampaikan pembelajaran dikelas. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan guru yaitu melalui media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan atau informasi [4].

Hal inilah yang menjadikan seorang pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam memilih media yang di implementasikan dalam proses belajar mengajar [5]

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Maret 2023 di SD Muhammadiyah 2 Palang bersama guru kelas IV, mendapatkan hasil bahwa di kelas IV tersebut sudah melakukan kurikulum merdeka belajar sejak diterbitkannya kurikulum baru dari kemdikbud. Dengan adanya kurikulum merdeka belajar para peserta didik diharapkan mampu menerapkan P5 yang memuat pendidikan karakter. Akan tetapi masih ada kendala di dalam menyampaikan materi PPKn bab gotong royong yaitu penyampaiannya hanya terbatas ceramah, menulis materi sebagai catatan tambahan peserta didik, dan kurangnya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menyampaikan dan menstimulus peserta didik di materi pengelolaan sikap gotong royong dan contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak hilang begitu saja. Hal ini dibuktikan saat setelah kegiatan pembelajaran pengajar melakukan refleksi atau kesimpulan siswa kelas IV masih belum tepat mereflesikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan ketika berkelompok banyak siswa yang pasif. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dan menentukan [6].

Berdasarkan informasi dari guru kelas bahwa ketika pembelajaran siswa terlihat bosan karena hanya belajar dari buku, dan terlihat kurang aktif. Selain itu kurangnya pembuatan media pembelajaran yang membantu proses belajar dikarenakan waktu yang terbatas, sehingga hanya menggunakan buku. Setiap kali menjelaskan materi hanya menggunakan media buku dirasa kurang menarik dan bisa jadi kurang efektif, karena akan membuat peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran. Akan tetapi walaupun keterbatasan media pendidik diusahakan jangan sampai mengurangi kualitas mengajar seorang guru, bagaimanapun keadaannya harus bisa menyampaikan pembelajaran dengan baik. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran adalah agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran di kelas dan perlunya peran guru dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media mata pelajaran PPKn materi gotong royong melalui media pembelajaran *Games Couple Card* (Permainan Kartu Berpasangan) berfokus pada pendidikan karakter gotong royong dengan terdapat dua jenis kartu yang berbeda, kartu warna merah berisi gambar beserta soal, sedangkan kartu warna hijau berisi jawaban dari soal pada kartu merah tersebut. Media ini dapat digunakan untuk pembelajaran yang bisa menstimulus dan mampu menjabatani penyampaian pendidikan karakter gotong royong pada unit 5 PPKn. Sehingga mampu memotivasi peserta didik supaya lebih giat belajar dan memahami pembelajaran dengan mudah.

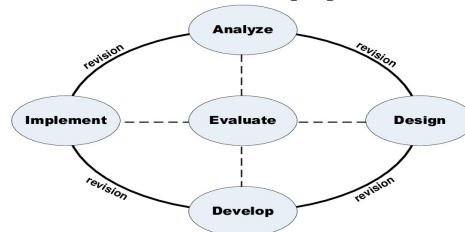
[7] *Couple Card* atau kartu berpasangan adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu lain berisikan jawaban yang saling melengkapi, sehingga lebih mudah untuk melakukan diskusi dan dapat mengaktifkan pikiran siswa dalam kompetisi memecahkan soal. [8], media pembelajaran *Couple Card* pada pelaksanaannya terkandung dua aktivitas yaitu belajar adalah hal yang utama serta yang kedua adalah permainan. Pembuatan media *Games Couple Card* ini dibuat melalui aplikasi *Canva* yang didesain semenarik mungkin disesuaikan dengan materi gotong royong. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan [9] membuktikan kartu berpasangan secara keseluruhan berjalan secara efektif dan membantu memahami materi. Dapat disimpulkan bahwa media *Games Couple Card* ini dapat meningkatkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan aktif, serta memudahkan penyampaian materi.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah satu jenis penelitian atau mengembangkan produk baru dengan menggunakan langkah-langkah tertentu [10] Menurut [11] menyatakan bahwa penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang menghasilkan satu barang dan kemudian diuji keefektifannya. Penelitian pengembangan ini berfokus pada produk yang dihasilkan seperti halnya media, bahan ajar, dan sebagainya. Dapat

disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu yang dapat digunakan secara baik, efektif, dan efisien.

Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu berfokus pada produk yang bisa saja diperbarui dan menghasilkan produk baru. Selain metode yang digunakan, dalam melakukan penelitian pengembangan ini diperlukan adanya model penelitian. Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model yang menjadi salah satu model desain yang paling efektif dan efisien, setiap langkah pengembangan pembelajaran memperhatikan tahapan dasar sistem pembelajaran [12] Model ADDIE dilakukan secara berurutan dan sistematis dalam upaya pemecahan masalah dalam menggunakan media belajar sesuai karakteristik siswa [13].



Gambar 3.1 Langkah-langkah dan pengembangan [14]

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa *Games Couple Card* yang memuat materi gotong royong pada unit 5. Pada tahap pertama yaitu analisis (*analyze*) Tahapan analisis yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis maah-masalah yang sedang terjadi dalam pembelajaran yang dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Palang. Ada 3 tahap analisis yaitu 1) Analisis kebutuhan, untuk mengetahui karakteristik peserta didik sebelum membuat media games couple card; 2) analisi karakteristik peserta didik, untuk mengetahui karakteristik peserta didik sbelum membuat media games couple card; 3) Analisis kurikulum, untuk merumuskan indikator dan kurikulum yang sesuai dengan pembelajaran PPKn; Tahap kedua desain (*design*) Proses desain *Games Couple Card* berbasis pendidikan karakter dilakukan dengan menyusun kerangka desain dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Langkah-langkah dalam mendesain *Games Couple Card* yaitu: menentukan materi ajar, menyusun konsep media yang berisikan kartu soal dan jawaban dari pertanyaan, dan menyusun instrumen penilaian. Gambaran *Couple Card* yaitu sebuah permainan kartu yang terdapat dua jenis kartu dengan warna merah untuk pertanyaan dan hijau untuk jawaban; Tahap ketiga pengembangan (*develop*), pembuatan produk, melakukan uji validasi kepada validator; tahap keempat implementasi (*implement*), penerapan produk media *Games Couple Card* ke tempat penelitian kepada guru dan siswa dikelas IV SD Muhammadiyah 2 Palang; tahap kelima evaluasi (*evaluate*), yaitu memberikan umpan balik terhadap penerapan pengembangan media pembelajaran seta pengelolaan data yang dihasilkan menggunakan skala likert sehingga muncul perolehan hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan produk media *Games Couple Card*.

Teknik analisis data kevalidan dan kepraktisan dapat dihitung menggunakan skala likert dengan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase skor (%)
- n : Jumlah skor yang diperoleh
- N : Jumlah skor maksimal

[14]Produk media *Games Couple Card* dikatakan valid apabila diperoleh presentase 76-100%, sangat valid 56-75%, kurang valid 40-55%, dan dikatakan tidak valid apabila diperoleh presentase 0-39%. Sedangkan tingkat kepraktisan *Games Couple Card* dikatakan sangat praktis apabila memperoleh presentase 85-100%, praktis 70-84,5, cukup praktis 55-69%, kurang praktis 50-54%, dan dikatakan tidak praktis apabila memperoleh presentase 0-49%.

[15] Untuk menganalisis data keefektifan yaitu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KK (\%) = \frac{\Sigma ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KK(%) : Ketuntasan Klasikal

$\Sigma ST$  : Jumlah siswa yang tuntas KKM

$n$  : Banyaknya seluruh siswa

Games Couple Card dikatakan efektif apabila dalam satu kelas tersebut terdapat  $\geq 75\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya dari KKM yang telah ditetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengembangan produk ini dihasilkan media *Games Couple Card* yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Sebagaimana gambar berikut adalah tampilan media *Games Couple Card* yang telah dibuat:



Gambar 2. Gambar Depan dan Belakang Kartu Soal



Gambar 3. Gambar Depan dan Belakang Kartu Jawaban



Gambar 4. Gambar Cover Media *Games Couple Card*

Hasil yang diperoleh diperoleh dalam penelitian ini yaitu yang pertama adalah hasil uji validasi dari para ahli yang sesuai dengan bidangnya untuk menilai seberapa validnya produk tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Aspek Kurikulum	19
2.	Aspek Kualitas Isi	35
3.	Aspek Penyajian	20
<b>Jumlah Skor</b>		74
<b>Persentase Skor</b>		99%
<b>Kriteria</b>		Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli materi dijelaskan terdapat tiga aspek yaitu aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Berdasarkan ketiga aspek tersebut diperoleh skor total 74, skor maksimal 75 sehingga nilai persentasenya adalah 99% dengan kriteria valid. Dapat disimpulkan bahwa media *Games Couple Card* yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Aspek Fisik/Tampilan	37
2.	Aspek Kualitas Isi	20
3.	Aspek Pemanfaatan	22
<b>Jumlah Skor</b>		79
<b>Persentase Skor</b>		93%
<b>Kriteria</b>		Sangat valid

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil penelitian dari ahli media yang terdiri dari tiga aspek yaitu aspek fisik atau tampilan, kualitas isi, dan pemanfaatan. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh skor total 79, skor maksimal 85, sehingga nilai persentasenya adalah 93% dengan kriteria valid. Dapat disimpulkan bahwa media *Games Couple Card* yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap Satu

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
2.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD	4
3.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia	4
4.	Kejelasan jenis huruf pada <i>Games Couple Card</i>	5
5.	Ketepatan kalimat dalam kartu soal dan jawaban	5
6.	Ketepatan penggunaan tulisan pada desain media <i>Games Couple Card</i>	5
7.	Kesesuaian dan keterkaitan soal dan jawaban	5
<b>Skor Total</b>		<b>32</b>
<b>Persentase Skor</b>		<b>92%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

Pada tahap satu sesuai dengan terdapat 7 diperoleh hasil penelitian dari ahli bahasa diperoleh skor total 32, skor maksimal 35, sehingga nilai persentasenya adalah 92% dengan kriteria

valid akan tetapi disarankan untuk memperhatikan kembali kesalahan penulisan (typo) di beberapa kata dan kemudian di validasi ulang pada tahap dua.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap Dua

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
2.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD	4
3.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia	4
4.	Kejelasan jenis huruf pada <i>Games Couple Card</i>	5
5.	Ketepatan kalimat dalam kartu soal dan jawaban	5
6.	Ketepatan penggunaan tulisan pada desain media <i>Games Couple Card</i>	5
7.	Kesesuaian dan keterkaitan soal dan jawaban	5
<b>Skor Total</b>		<b>32</b>
<b>Presentase Skor</b>		<b>92%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

Berdasarkan pada tabel 4 diperoleh hasil penelitian dari ahli bahasa yang terdiri dari tujuh aspek dengan skor total 79, skor maksimal 35, sehingga nilai persentasenya adalah 93% dengan kriteria valid. Dapat disimpulkan bahwa media *Games Couple Card* yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan. Saran dan masukkan dari validasi ahli bahasa yaitu media *Games Couple Card* dapat diuji cobakan ke lapangan penelitian.

Setelah produk *Games Couple Card* layak digunakan, maka produk media *Games Couple Card* dapat dinilai tingkat kepraktisannya oleh guru dan diuji cobakan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Palang yang diikuti oleh 22 siswa yang diterapkan secara bermain sambil belajar. Hasil angket guru memperoleh hasil penilaian skor 46 dengan persentase 92% dan dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Games Couple Card* yang dikembangkan berada di kriteria sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket respon siswa yang diikuti sebanyak 22 siswa diperoleh hasil jumlah skor sebesar 928 dengan persentase 84% dari nilai rata-rata maksimal sebesar 100%. Dapat disimpulkan bahwa *Games Couple Card* yang dikembangkan terdapat kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan media *Games Couple Card*, maka siswa di berikan soal evaluasi atau tes. Hasil tes siswa dari 22 siswa yang mengikuti tes terdapat 20 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketentuan klasikal diperoleh hasil persentase sebesar 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Games Couple Card* yang digunakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.

## KESIMPULAN

Media *Games Couple Card* yang telah dikembangkan sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran dikelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya media *Games Couple Card* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menstimulus peserta didik dalam penanaman nilai pendidikan karakter, serta memotivasi, dan mempermudah siswa dalam menyerap pembelajaran yang diajarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Inayati, Umami. "Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI." *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2022.
- [2] Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. "Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar". *Jurnal Basicedu*, 2021.
- [3] Widayati, S. *Gotong Royong*. Alprin. 2020.
- [4] Karosekali, E. "Analisis media dan sumber belajar dalam pembelajaran Pkn untuk tingkat SD". *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 2021.
- [5] Silalahi, D. E. *Media Dalam Pembelajaran Sebagai Instrumen*. Media Pembelajaran, 2021.
- [6] Anasi, P. T. *Ciri-Ciri, Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran*. Media Pembelajaran, 2015.
- [7] DEA, O. "Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Question Card Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA. Doctoral dissertation." UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022.
- [8] Mubarak, N. N. "Pengembangan Media Couple Card Untuk Memperbaiki Miskonsepsi Dalam Ipa Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 2023.
- [9] Unesa, A. A. A. "Pengembangan Couple Card Sebagai Media Pembelajaran Materi Energi Dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 2023.
- [10] Trisiana, A. "Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran". *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 2020.
- [11] Chrusita, B. "Pengembangan Media Big Book Dalam Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Di Kelas I SD Negeri 1 Gondangkulon Nganjuk." Doctoral dissertation, IAIN Kediri, 2022.
- [12] Wiratsiwi, W., & Naimah, S. M. PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME) MATERI KECEPATAN DAN DEBIT UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR," in *Prosiding SNasPPM PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*, 2022. Vol. 5, no.2, pp. 606-612.
- [13] Nurmala, A. I., & Wiratsiwi, W., "PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MENGGUNAKAN APLIKASI WEB PIXTON UNTUK SISWA KELAS VI.," in *Prosiding SNasPPM PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*, 2022. Vol. 7, no. 1, pp. 269-273.
- [14] Nurmala, A. I., & Wiratsiwi, W., "PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MENGGUNAKAN APLIKASI WEB PIXTON UNTUK SISWA KELAS VI.," in *Prosiding SNasPPM PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*, 2022. Vol. 7, no. 1, pp. 269-273.
- [15] Candra, Niko I., "Pengembangan Media Game Card Mysteri Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2022.