



Pengembangan Media Permainan Edukatif Karambol Pada Materi Perumusan Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas 4 Sdi Maarif Tawangsari Kabupaten Blitar

Siti Murtaslimah ⁽¹⁾, Cindya Alfi ⁽²⁾, Mohamad Fatih ⁽³⁾

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia.

Email: ¹ limlimah140699@gmail.com, ² cindiyaalfi22@gmail.com, ³ fatih.azix@gmail.com.

Abstrak:

Media pembelajaran merupakan benda atau alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang ditangkap melalui alat indera dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran. Sehingga, media sangat perlu digunakan dalam membantu penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung, guru menjadi sumber belajar utama dengan cara ceramah. Siswa-siswi lebih banyak belajar secara individu. Pembelajaran di kelas pada siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum hendaknya tidak hanya berfokus individual namun juga harus kelompok. Media permainan edukatif karambol dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran PKN khususnya materi perumusan pancasila. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menguji tingkat kevalidan, kelayakan, dan peningkatan karakter gotong royong siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum. Penelitian dan pengembangan ini mengambil model penelitian dari sugiyono (2016) yaitu ADDIE yang terdiri dari 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan hasil media permainan karambol dari ahli media pembelajaran sebesar 92,5%, dari ahli materi sebesar 95%, dan hasil uji coba dari angket respon siswa sebesar 85%.

Tersedia Online

<http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/jpip>

Sejarah Artikel

Diterima pada : 20 Mei

Disetujui pada : 28 Mei

Dipublikasikan pada : 30 Mei

Kata Kunci:

Permainan Karambol, Perumusan Pancasila, Gotong Royong.

DOI:

<https://doi.org/10.28926/jpip.v4i2.1441>

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang dalam pelaksanaannya mempunyai misi membentuk kepribadian bangsa, yakni sebagai upaya sadar dalam "nation and character building". Oleh karena itu, PKN sangat penting diajarkan kepada peserta didik dimulai dari sejak dini salah satunya jenjang sekolah dasar agar lebih mudah bagi anak dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari dan besar kemungkinan dapat berpengaruh terhadap konsistensi yang dilakukan oleh peserta didik selama hidupnya.

Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media didalam kelas. Sehingga siswa akan lebih mudah mengingat pembelajaran dan tidak cepat bosan untuk belajar. Sedangkan saat ini masih banyak sekolah dalam pembelajarannya menggunakan

metode pengajaran dengan buku paket, buku panduan, lks, dan guru hanya menerangkan kemudian diberi tugas.

Dalam menciptakan Pendidikan yang bermutu tidak lepas dari permasalahan yang ada dalam Pendidikan salah satu permasalahannya yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran (Puspita, dkk, 2016). Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan bahwa kondisi pembelajaran masih monoton dan kurang dalam penggunaan media. Yusron, dkk (2020) menyatakan media adalah sarana penyampaian sumber belajar yang berupa pesan. Manfaat media salah satunya membantu memudahkan siswa untuk memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain pendidikan akademis terdapat pendidikan karakter yang harus dimiliki oleh siswa sejak usia dini. Gesang dkk (2021) menyatakan bahwa pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan dari dalam diri yang tujuannya mengembangkan kemampuan siswa yang memberikan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu Kamar, dkk (2020) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya dalam penanaman karakter yang dipengaruhi oleh lingkungan. Maulana (2020) menjelaskan bahwa karakter gotong royong adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan secara bersama-sama yang dianggap berguna bagi individu lainnya. Tujuan pendidikan karakter yaitu mengubah tingkah laku agar memiliki etika yang baik dalam kehidupan bermasyarakat (Prasetyo, dkk., 2021). Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Salah satu karakter yang perlu ditumbuhkan dalam diri siswa yaitu karakter gotong royong yang sesuai dengan kepribadian Bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 14 November 2022 yang dilakukan di SDI kelas IV MA'ARIF TAWANGSARI. Peneliti mengamati saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, guru menjadi sumber belajar utama dengan cara ceramah. Siswa-siswi lebih banyak belajar secara individu. Kerjasama dalam pembelajaran sudah terlihat, namun kurang maksimal karena guru menanamkan pengetahuan tentang dan manfaat gotong royong sehingga siswa bersikap pasif dalam kelompok. Pembelajaran di kelas hendaknya tidak hanya berfokus kepada proses individual namun juga proses kelompok, akan tetapi dalam proses kelompok perlunya adanya kerjasama yang aktif antar sesama anggota sehingga siswa akan memahami makna dan manfaat gotong royong dan siswa menjadi tertarik dan senang untuk melaksanakan hidup bergotong royong.

Oleh karena itu diperlukan sebuah solusi kreatif agar guru mampu meningkatkan karakter gotong royong pada peserta didik melalui proses pembelajaran. Salah satu solusi yang ditawarkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan rasa gotong royong peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah secara kelompok. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang bertujuan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rohman,2013). Sehingga nantinya proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal dan dapat menanamkan karakter gotong royong pada peserta didik.

Menurut Cahyo (2011), Permainan karambol merupakan permainan yang mengandalkan ketangkasan tangan dalam membidik sasaran. Meskipun begitu, permainan ini juga dapat digunakan untuk melatih kecerdasan otak melalui taktik

permainannya. Sementara itu yang dikemukakan oleh Atmaja dkk (2017) bahwa permainan karambol adalah salah satu permainan di Indonesia yang sudah populer di lingkungan masyarakat. Teori kognisi Jean Piaget dalam Darmadi, (2018) menyatakan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan kognisi pada anak.

Karambol didesain sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan untuk berkelompok (D Maryanti & Qurrotaini, 2019). Dari situs seputar bandung raya.com (2019), permainan karambol mempunyai beberapa manfaat diantaranya memperlerat hubungan social, melatih kekompakan, strategi, dan kesabaran, dan ajang hiburan. Pembelajaran yang mengaitkan dengan permainan karambol mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal saja, melainkan benar- benar dialami secara nyata, pengalaman seperti itulah yang sangat sulit dilupakan.

Kedua, pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembarakan. Kemungkinan besar penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dan disampaikan akan bisa dapat diminimalisir. Ketiga, bermain dapat membangkitkan ketertarikan yang besar bagi peserta didik untuk bisa menyukai hal tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media perlu dikembangkan. Media yang digunakan haruslah media yang menarik, kreatif sesuai dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi untuk semangat belajar. Aspek yang menarik ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar

Keadaan yang seperti itulah yang melatarbelakangi pengembangan media Karambol supaya dapat digunakan untuk peserta didik. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Edukatif Karambol Materi Permusan Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas IV SDI Ma’rif Tawang Sari Kabupaten Blitar**

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research And Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi). Dalam penelitian ini terdapat 22 siswa SDI Ma'arif tawang Sari kabupaten blitar. Adapun validator dalam penelitian ini yaitu Ibu Latifatul Jannah M.Pd sebagai ahli media, dan Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd selaku ahli materi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket. Observasi digunakan untuk mencari masalah pembelajaran dalam pendidikan pancasila dikelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Kabupaten Blitar. Wawancara digunakan sebagai langkah awal dalam menentukan permasalahan sedangkan angket yang digunakan yaitu angket yang diberikan kepada validator dan pengguna (guru). Angket yang pertama diberikan kepada ahli media, ahli materi untuk mengukur kevalidan media Permainan Edukatif Karambol.

Uji keabsahan data atau uji instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Menurut (Sugiyono, 2016) pengujian validitas dibedakan menjadi tiga macam yaitu konstruks (construct validity), validitas isi (content validity), dan validitas eksternal. Tujuan dari uji validitas untuk mengetahui sejauh mana kevalidan data yang telah diperoleh peneliti. Dimana uji kevalidan ini digunakan untuk menguji validitas produk dan validitas instrumen siswa. Sedangkan uji reliabilitas adalah suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas digunakan rumus dengan teknik *Alpha Cronbach*.

Teknik analisis data menggunakan uji kevalidan , uji kelayakan media, dan *N-gain* untuk mengukur peningkatan karakter gotong royong siswa. Dimana uji kevalidan dan uji kelayakan media dihitung dengan presentase hasil menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Selanjutnya, menghitung peningkatan karakter gotong royong siswa dengan menggunakan rumus *N-gain* sebagai berikut:

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Hasil *N-gain* dikategorikan dengan kualifikasi seperti berikut:

No	Gain	Kategori
1.	<60	Kurang
2.	69 – 60	Cukup
3.	79 – 70	Baik
4.	100 – 80	Sangat Baik

HASIL dan PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan edukatif karambol yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan.

Analisis adalah tahap awal pada tahap ini peneliti melakukan 2 tahap analisis. Analisis pertama analisis masalah. Analisis masalah ini didapatkan melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap wali kelas IV sebagai Guru wali kelas SDI Ma'rif Tawang Sari kabupaten Blitar. Hasil analisis masalah yang didapatkan peneliti yaitu (a) siswa mengalami kesulitan belajar dalam hal menjelaskan kembali. (b) menggunakan sumber belajar yang kurang menarik dimana saat pembelajaran hanya penyampaian materi saja tanpa ada media. (c) kebiasaan siswa saat ada teman yang membutuhkan bantuan cenderung dibiarkan saja. (d) pengetahuan dan pengalaman siswa kurang dalam menyelesaikan masalah yang ada disekitarnya.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk membantuguru memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi. Pada tahap ini peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media permainan edukatif karambol pada materi perumusan pancasila untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas IV SDI Ma'rif Tawang Sari Kabupaten Blitar. Tahap perencanaan pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan pada media permainan edukatif karambol pengembangan tersebut melalui tahapan sebagai berikut.

- peneliti merumuskan tujuan dari pembuatan media permainan karambol tujuan ini disesuaikan dengan kurikulum merdeka.
- peneliti kemudian membuat petunjuk penggunaan media supaya siswa dapat menggunakan media secara mandiri tanpa bantuan guru
- peneliti kemudian melakukan perancangan media yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Rancangan tersebut terdiri dari desain papan karambol, koin, poin, kartu soal, kartu materi, buku petunjuk, dan isi materi karambol.

Berikut merupakan hasil pengembangan media permainan edukatif karambol

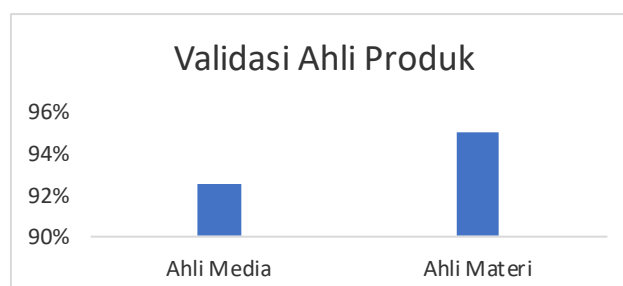


Berikut adalah hasil penilaian dari masing-masing bidang ahli media dan materi.

Tabel 3 hasil validasi dari ahli

Validator	Presentase	Kategori
Ahli media	92,5 %	Sangat valid
Ahli materi	95 %	Sangat valid

Berikut ini adalah grafik hasil dari validasi ahli :



Setelah produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, uji coba ke guru dan siswa sebagai pengguna, maka tahap akhir produk yang diperlukan yaitu dievaluasi. Berdasarkan validasi dari ahli media produk perlu dilakukan perbaikan yaitu perbaikan warna sampul, font, dan bahan kertas. Sedangkan penilaian ahli materi perlu adanya perbaikan pada bahasa kalimat pada materi.

Berdasarkan hasil dari responden yaitu siswa SDI Ma'rif Tawangsari Kabupaten Blitar, maka diperoleh jumlah nilai skor yang sebelum menggunakan media mendapatkan jumlah skor 55, sedangkan setelah menggunakan media mendapatkan jumlah skor 81. Maka dari hasil media permainan edukatif karambol dari repon siswa adalah sangat tinggi. Produk atau media pembelajaran yang telah selesai dan disusun menjadi media permainan edukatif karambol yang sudah melalui tahap validasi oleh para ahli, lalu dapat digunakan oleh siswa kelas IV SDI Ma'rif Tawangsari Kabupaten Blitar.

Peneliti melakukan uji coba kepada 21 siswa. uji coba produk dilakukan oleh peneliti secara langsung datang kesekolah. Uji coba produk dilakukan di kelas IV. Langkah pertama seperti yang ada di alur tujuan pembelajaran. peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi tentang perumusan pancasila, mulai dari sejarah perumusan pancasila, pancasila sebagai dasar negara, dan manfaat mempelajari perumusan pancasila. Setelah selesai peneliti membagikan angket sebelum media pembelajaran untuk mengetahui peningkatan karakter gotong royong siswa. Setelah itu siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang perumusan pancasila dengan menggunakan media permainan edukatif karambol. Setelah selesai peneliti membagikan angket sesudah menggunakan media permainan edukatif karambol.

Berdasarkan data hasil angket sebelum menggunakan media permainan edukatif karambol diperoleh skor 92 maka dikategorikan bahwa sebelum menggunakan media permainan edukatif karambol peningkatan karakter gotong royong siswa kurang. Sedangkan hasil setelah menggunakan media permainan edukatif karambol mendapatkan skor 182 dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang sangat tinggi sebelum dan sesudah menggunakan media permainan edukatif karambol.

PEMBAHASAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF KARAMBOL

Pengembangan media permainan edukatif karambol merupakan pengembangan media yang sudah sangat lama dimainkan pada zaman dulu terutama dinegara india. Sangat mungkin bahwa karambol telah dimainkan di India selama ratusan tahun tetapi belum pernah didokumentasikan (Iriyanto, 2007). Dimana cara menggunakannya sangat sederhana dan mudah serta dapat digunakan belajar baik secara mandiri maupun kelompok. Melalui pendapat diatas alat permainan karambol diharapkan mampu menjadikan siswa mengkonstruksikan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang tersusun dalam struktur kognitif mereka. Sejalan dengan pendapat (Fatih & Alfi, 2021) Media Pendidikan merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan informasi.

Peningkatan dan pengembangan media permainan edukatif karambol menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan edukatif karambol. Tahap pertama yaitu tahap *Analysis*, tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi disekolah yaitu dari 22 siswa terdapat 10 siswa yang kurang paham dalam materi sistem peredaran darah. Selain itu dapat diketahui guru belum menggunakan media dalam mengajarkan materi sistem perumusan pancasila. Dengan demikian peneliti mengembangkan media permainan edukatif karambol pada materi perumusan pancasila untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas IV SDI Ma'rif Tawangsari Kabupaten Blitar.

Kedua yaitu tahap *desigh*, pada tahap ini yang dilakukan adalah merancang isi, isi dari media permainan edukatif karambol yang disesuaikan dengan karakter gotong royong siswa. Setelah mengetahui isi dari media tahap selanjutnya adalah memilih bahan, dan gambar yang digunakan, karena media yang akan dikembangkan media permainan edukatif karambol maka bahan yang digunakan berbahan dasar kayu untuk papan karambol, sedangkan untuk kartu materi, soal, dan buku petunjuk berbahan kertas yang tebal. Ketiga tahap *development*, pada tahap ini

dilakukan validasi instrumen yaitu validasi instrumen ahli media, validasi instrumen ahli materi, dan validasi instrumen kelayakan media, dan kevalidan. Setelah validasi instrumen dilakukan uji validasi produk yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi kevalidan, dan validasi kelayakan media.

Keempat yaitu tahap *Implementasi*, pada tahap ini dilakukan uji kevalidan dan uji kelayakan pada ahli. Selain itu juga dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Terakhir yaitu *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan revisi akhir produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli yang diberikan selama tahap validasi. Berdasarkan dari hasil validasi didapatkan saran terhadap media pembelajaran yaitu perbaikan sampul, ukuran font, bahan kertas kartu, dan perbaikan beberapa kalimat. Permainan edukatif Karodas telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak menurut Azhar Arsyad (2013) yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, portabilitas (Praktis, luwes, dan bertahan), guru terampil dalam penggunaannya, pengelompokan sasaran, dan sesuai dengan mutu teknisnya.

Kevalidan Media Permainan Edukatif Karambol

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap media pembelajaran karambol adalah “Valid” sesuai dengan tabel yaitu presentase penilaian sebesar 92%. Yang artinya semua komponen kevalidan baik dari segi desain dan ilustrasi gambar sesuai dengan tabel presentase. Berdasarkan hasil penelitian (Wahyuni, 2019) penggunaan media *karambol* yang tidak hanya menekankan gambar yang jelas dan menarik, melainkan juga menyajikan catatan materi yang cukup sehingga dapat digunakan untuk belajar mandiri. Hasil uji kelayakan oleh media mendapatkan skor 92,5% dengan kriteria sangat baik. Dari presentase yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *karambol* valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas IV SD.

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran *karambol* adalah “Valid”. Yang artinya komponen kevalidan baik dari segi isi materi yang sesuai dengan sumber materi, dengan produk *karambol*, Bahasa dan kontekstual yang memberikan pemahaman kepada siswa. selaras dengan pendapat (Alhanif, 2019) yaitu: Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa; Bahasa yang digunakan pun tidak menggunakan bahasa baku pada umumnya Dengan mengaktifkan indra penglihatan (seperti menggunakan buku, gambar, peta, bagan, film, model dan alat- alat demonstrasi) siswa akan belajar lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Pengembangan permainan Puzzle Karambol Berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Pada Materi Keberagaman Dilingkungan Sekitar Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar (Andreans Sapta Hendrawan, Yulianti, Nuri Yuniasih (2019)). Yang memperoleh kriteria layak untuk digunakan dalam mempelajari IPAS. Dari presentase yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media *karambol* valid dan dapat digunakan untuk pembelajara siswa kelas IV SD.

Pengembangan Media *karambol* untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa

Berdasarkan hasil penilaian angket diperoleh tingkat karakter gotong royong siswa dari 22 siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar sebagai responden diperoleh hasil uji *pre* angket dan *pos* angket diketahui *N-Gain score* adalah 0,74 berada diantara $0,7 \leq \text{gain} \leq 1,00$, maka kategori yang diperoleh adalah “Tinggi” yang artinya media pembelajaran *karambol* berpengaruh terhadap tingkat karakter gotong royong siswa, dapat dilihat dari perolehan hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *karambol*

Berdasarkan hasil *pre* angket dan *pos* angket diperoleh tingkat karakter gotong royong siswa media pembelajaran *karambol* menyatakan media pembelajaran *karambol* dengan tingkat karakter gotong royong siswa kategori “Tinggi” akan memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar. Selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rani Dwi Maryanti, Latifa Qurrotaini (2019) bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya mendapatkan rata2 nilai sebesar 55, menjadi 81 setelah menggunakan alat permainan edukatif karambol. Sehingga Dari presentase yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media *karambol* valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas IV SD.



KESIMPULAN

Pengembangan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) ini digunakan model pengembangan ADDIE dengan langka-langka yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan edukatif karambol. Pengembangan media permainan edukatif karambol terjadi di sekolah. Berdasarkan pada permasalahan yang terjadi di sekolah. Hasil pengembangan media ini digunakan sebagai media untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas IV SDI Ma'rif Tawang Sari Kabupaten Blitar.

pembelajaran papan sistem peredaran darah (PASIPEDA). Pengembangan media papan sistem peredaran darah (PASIPEDA) berdasarkan pada permasalahan yang terjadi di sekolah. Hasil pengembangan media ini digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas.

Kevalidan dan kelayakan media dapat dilihat dari uji validasi baik instrument yang digunakan maupun media yang dikembangkan. Hasil validasi instrument angket ahli media mendapat skor dengan presentase 92,5 %, instrument angket ahli materi mendapatkan skor dengan presentase 95 %, sedangkan instrument angket respon pengguna (siswa) mendapatkan dengan presentase 85%. Maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak.

Peningkatan karakter gotong royong siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Blitar diperoleh hasil uji *pre* angket dan *pos* angket diketahui *N-Gain score* adalah 0,74 berada diantara $0,7 \leq \text{gain} \leq 1,00$, maka kategori yang diperoleh adalah "Tinggi" yang artinya media pembelajaran *karambol* berpengaruh terhadap tingkat karakter gotong royong siswa, dapat dilihat dari perolehan hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *karambol*.



DAFTAR RUJUKAN

- Agus Wibowo. Pendidikan Karakter : Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadapan. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012). h.33
- Bintarto, R. 1980. *Gotong-royong : Suatu Karakteristik Bangsa Indonesia*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flash Books.
- Herman, *Pancasila Dalam Kedudukan dan Fungsinya Sebagai Dasar Negara dan Pandangan Hidup Bangsa Indonesia*,(Surabaya: Usaha Nasional,1981),hlm., 56.
- Pambudi, A. B. (2016). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Cerdas Untuk Pembelajaran IPS Kelas V di SDN Ngentak Bantul Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(5), 1-9.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006) hlm. 3
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Suhendri, Huri, dan Haryanto. 2013. "Pengembangan Instrumen Pengukuran Kegotongroyongan Siswa." *Seminar Nasional Implementasi Kurikulum 2013*, no. 2: 268–78.
- <https://www.seputarbandungraya.com/2019/12/manfaat-main-karambol-dari-ajang.html>, Diakses pada 10 Maret 2023. Pkl 10.00
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51–62.
- Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn di SD/MI Kelas Rendah*, (Jakarta:Manggu Makmur Tanjung Lestari,2019),hlm.,11-13.