

## Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan *Engklek* Kelas IV Sekolah Dasar

Vina Gayu Buana<sup>1</sup>, Siti Uswatun Kasanah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Teknik Mesin

<sup>1,2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

[vinagayu@gmail.com](mailto:vinagayu@gmail.com), [uswahunublitar@gmail.com](mailto:uswahunublitar@gmail.com)

### Abstract

This research is a product development study of the Engklek game-based learning model. This study aims to produce a product that is based on crank-play learning models to develop valid and practical nationalist and mutual cooperation characteristics of students. Products developed include the syntax of crank-based learning models, equipped with nets of conceptual themes, lesson plans, media, worksheets, and authentic judgments. The stages of product development adopted the Dick & Carrey research and development model. Engklek game-based learning is one of the lessons that integrates crank play in it. This crank game-based learning model can develop the character of students.

**Keywords:** Learning Model, Engklek Game, Character Education

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk model pembelajaran berbasis permainan Engklek. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model pembelajaran berbasis permainan *engklek* guna mengembangkan karakter nasionalis dan gotong royong peserta didik yang valid dan praktis. Produk yang dikembangkan meliputi sintaks model pembelajaran berbasis permainan *engklek*, dilengkapi dengan jaring-jaring konsep tema, RPP, media, LKS, dan penilaian autentik. Tahapan pengembangan produk ini mengadopsi model penelitian dan pengembangan Dick & Carrey. Pembelajaran berbasis permainan Engklek merupakan salah satu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan engklek di dalamnya. Model pembelajaran berbasis permainan engklek ini dapat mengembangkan karakter peserta didik.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Permainan *Engklek*, Pendidikan Karakter

### PENDAHULUAN

Pendidikan karakter tiga tahun terakhir banyak disoroti oleh masyarakat khususnya di bidang pendidikan. Hal ini didasari oleh beberapa publikasi Nasional antara lain (1) Aisyah tahun 2016 tentang pengenalan kearifan budaya lokal sebagai media pendidikan karakter, (2) Herawan & Sudarsana publikasi nasional pada

tahun 2017 tentang Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam *Geguritan* Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia, (3) Evananda dkk tahun 2018 tentang Studi Kasus Implementasi Pendidikan Karakter.

Arus globalisasi saat ini berkembang secara pesat dan cepat. Perkembangan arus globalisasi juga

memberikan dampak terhadap pendidikan di Indonesia. Terutama masuknya sistem nilai budaya-budaya dari negara maju ke negara yang berkembang. Berdasarkan uraian tersebut maka sendi-sendi pendidikan nasional Indonesia perlu ditata kembali atau ditransformasikan sedemikian rupa sehingga pendidikan nasional Indonesia semakin sanggup memberi kontribusi bagi kemajuan Indonesia pada abad 21. Penataan kembali atau transformasi pendidikan nasional Indonesia itu dihayatkan untuk memberikan tanggapan atas berbagai tantangan, tuntutan, dan kebutuhan baru sebagai konsekuensi berbagai keadaan kekinian. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi pendidikan nasional Indonesia merupakan tugas sejarah (imperatif) yang harus dikerjakan secara sungguh-sungguh.

Hasil studi pendahuluan, bahwa pelaksanaan pembelajaran kelas IV di SD Negeri 06 Arjowilangun Kec. Kalipare sudah menerapkan kurikulum 2013 yaitu dengan pembelajaran tematik, pelaksanaan pembelajarannya menyesuaikan dengan kegiatan yang ada dalam buku guru dan buku siswa. Ditegaskan juga oleh guru bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik kurikulum 2013 masih mengalami kesulitan meskipun sudah dibantu dengan buku guru dan buku siswa. Selain itu, pengembangan karakter belum tampak pada tindakan otentik siswa dalam kehidupan sehari-hari dan masih pada pengenalan-pengenalan karakter. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter masih pada tahapan norma dan nilai belum terinternalisasi dalam pembelajaran.

Karakter perlu dibentuk sejak anak usia dini. Melalui pembentukan karakter sejak masa kecil maka generasi masyarakat

Indonesia akan menjadi insan yang berkarakter. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan, yakni melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat. Pengembangan karakter bagi anak menurut Ferdiawan dan Putra (2013) dapat dilakukan melalui penanaman nilai dari budaya lokal yang berbasis pendidikan.

Lickona (1991) mengidentifikasi unsur-unsur karakter menjadi tiga, terdiri atas *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Berdasarkan ketiga unsur tersebut bahwasanya *moral knowing* yaitu jika mereka tau berbagai hal yang baik, memilikiperhatian/minat terhadap berbagai hal yang baik (*moral feeling*), dan melakukan tindakan yang baik/ sesuai nilai-nilai yang dianut (*moral action*). Dalam pengembangan karakter siswa di sekolah bisa di internalisasikan dalam pembelajaran. Baru-baru ini pembelajaran berbasis permainan merupakan aspek penting dalam penelitian diberbagai Negara.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasanaatau memberikan pelayanan agar siswa dapat belajar. Mengingat pentingnya suatu pembelajaran maka idealnya perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dipandang mempunyai peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar, karena penerapan model pembelajaran melihatkondisi kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran merepresentasikan level paling luas dalam pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joyce, dkk (2016) adalah konsep yang termasuk mendeskripsikan aspek-aspek siswa dan banyak menekankan pembelajaran lingkungan. Berbagai model

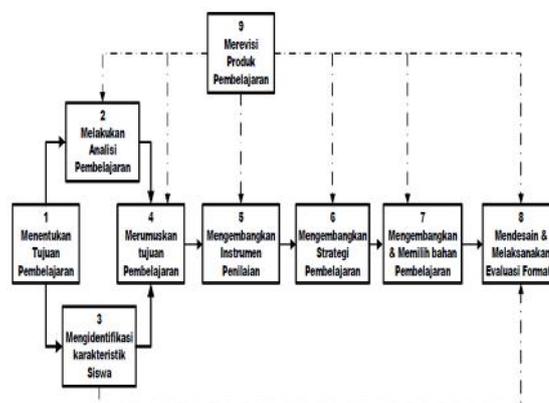
pembelajaran bertujuan meningkatkan kompetensi siswa agar tumbuh dalam tataran kepribadian, sosial, dan akademis. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat Suyono (2016) bahwa proses pembelajaran meliputi unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terutama pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013. Ketiga aspek tersebut sangat penting untuk diperhatikan. Mengingat pentingnya suatu proses pembelajaran maka perlu diterapkannya model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan uraian tersebut perlu dirumuskan desain pembelajaran yang akan membantu memberikan pemecahan masalah tersebut. Model pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran berbasis permainan *engklek* untuk mengembangkan karakter nasionalis dan gotong royong siswa. Peneliti memilih permainan *engklek* sebagai model pembelajaran karena permainan *engklek* merupakan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Selain itu, melalui permainan ini diharapkan masyarakat dapat menjaga kebudayaan yang ada di Indonesia dan semakin cinta terhadap tanah airnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan produk desain pembelajaran pendidikan karakter yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Produk yang dikembangkan meliputi jaring-jaring konsep tema, RPP, media, LKS, dan penilaian autentik.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Model

penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Dick & Carrey. Tahapan model penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah Desain Pembelajaran Model Dick & Carey (Zulkipli 2016).

Sesuai dengan metode penelitian dan pengembangan, uji coba dalam penelitian ini meliputi uji coba lapangan tahap awal, uji lapangan utama, dan uji coba skala luas. Berdasarkan produk yang dikembangkan maka produk ini dapat diujicobakan di kelas IV Sekolah Dasar yang telah menerapkan kurikulum 2013. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 06 Arjowilangun Kec. Kalipare pada semester ganjil TA 2018/2019.

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran ini yaitu validator ahli pembelajaran dengan kualifikasi pendidikan S3 bidang pendidikan. Alasan pemilihan validator ahli didasarkan atas kemampuan bidangnya sesuai dengan apa yang telah dikembangkan. Selain itu subjek uji coba yaitu guru dan peserta didik kelas IV.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu angket validasi ahli, lembar observasi, angket pengguna, angket respon peserta didik. Pada penelitian dan pengembangan

ini, teknik analisis data digunakan dengan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari saran/masukan serta hasil observasi. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Analisis kepraktisan instrumen diambil dari data instrumen angket yang diisi oleh guru dan peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe \times 100\%}{TSh}$$

Keterangan:

V = Validasi

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Sumber: Akbar, 2013: 82

Untuk mengetahui praktis dan efektif tidaknya model pembelajaran permainan engklek, dapat digunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Kepraktisan dan keefektifan Model Pembelajaran Permainan *Engklek*

No	Kriteria pencapaian nilai	Tingkat efektivitas/ kepraktisan validitas
1	81,00% - 100,00%	Sangat praktis, sangat efektif dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	61,00% - 80,00%	Cukup praktis, cukup efektif, dapat digunakan namun perbaikan kecil.
3	41,01% - 60,00%	Kurang praktis, kurang efektif, perlu perbaikan besar disarankan tidak dipergunakan.
4	21,00% - 40,00%	Tidak praktis, tidak efektif, tidak bisa digunakan.
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis, sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan.

Sumber: Akbar, 2013: 82

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk model pembelajaran. Model pembelajaran yang dihasilkan berupa langkah-langkah pembelajaran (sintaks) dilengkapi dengan perangkat pembelajaran yang meliputi jaring-jaring konsep tema, RPP, media, LKS, dan penilaian autentik. Hasil validasi produk oleh ahli pembelajaran adalah 91,30%. Dari hasil persentase yang diperoleh maka secara kuantitatif dapat diketahui bahwa tingkat kevalidan sangat valid dan dapat digunakan.

Hasil validasi produk juga diperoleh saran dan masukan bagi peneliti. Saran dan masukannya yaitu perlu penguatan lebih terkait pencapaian sikap dan keterampilan dengan menyiapkan instrument penilaian yang komprehensif.

Dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran menggambarkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat dikategorikan layak untuk digunakan dan mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran walaupun tidak menutup kemungkinan revisi masih harus dilakukan mengingat perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berjalan dengan sangat cepat.

Berdasarkan hasil penelitian, produk yang dihasilkan berupa perangkat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan *engklek*. Model pembelajaran menurut Akbar (2013) merupakan langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Joyce, dkk (2016) model pembelajaran merepresentasikan

level paling luas dalam pembelajaran. Model pembelajaran juga diartikan sebagai konsep yang termasuk mendeskripsikan aspek-aspek siswa dan banyak menekankan pembelajaran lingkungan.

Pada penelitian ini pembelajaran yang diaplikasikan yaitu pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan engklek yang diharapkan agar proses pembelajaran dapat mendorong siswa lebih aktif dan memiliki minat belajar tinggi. Hal ini didukung oleh pernyataan Papastergiou (2009) bahwa melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa belajar lebih aktif dan dengan minat yang tinggi, memungkinkan isi pembelajaran berpengaruh kepada siswa dari pada menggunakan metode konvensional. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan dalam penelitian ini, disusun berdasarkan pada Permendikbud No 22 Tahun 2016, yang mana dalam pelaksanaan pembelajarannya terdapat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang menghasilkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan kurikulum 2013.

Model pembelajaran berbasis permainan engklek merupakan pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan engklek di dalamnya. Ada beberapa tahap di dalam model pembelajaran berbasis permainan engklek.

Joyce & Weil (1980) mengemukakan bahwa terdapat beberapa konsep dalam menjelaskan model pembelajaran, antara lain: *syntax*, *social system*, *principles of reaction*, *support system*, dan *instructional and natural effect*. (a) *syntax*, merupakan penjelasan dari langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan; (b) *social system*, merupakan penggambaran

perandaa hubungan antara peserta didik dengan guru, serta berbagai aturan/ norma/ nilai yang dianjurkan untuk digunakan pada saat penerapan model pembelajaran; (c) *principles of reaction*, merupakan gambaran bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa; (d) *support system*, merupakan penjelasan tambahan segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; (e) *instructional effect* merupakan penjelasan akibat/ hasil belajar yang diperoleh secara langsung berdasarkan tujuan yang menjadi sasaran dan *natural effect* merupakan hasil belajar di luar yang menjadi sasaran pembelajaran dari pengalaman hasil penerapan model pembelajaran.

Sintak Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek

Tahap Persiapan

1. Kegiatan apersepsi dan pemberian motivasi kepada peserta didik untuk menyiapkan diri mengikuti pembelajaran.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.

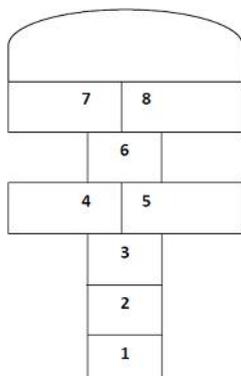
Tahap Pra Permainan

1. Tanya jawab antara guru dengan peserta didik untuk menggali kemampuan awal peserta didik.
2. Peserta didik melaksanakan diskusi tentang tema yang dipelajari.
3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan permainan.
4. Peserta didik membentuk kelompok untuk bermain, setiap kelompok beranggotakan 4-5.

Tahap Permainan

Mengkontruksi pengetahuan dan kemampuan peserta didik

1. Peserta didik menggambar bidang *engklek* di lantai.



Gambar 2. Bidang *engklek*

2. Seluruh pemain dalam kelompok bermain secara bergantian.
3. Di setiap bidang terdapat pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh guru.
4. Setiap peserta didik bermain *engklek* dengan cara dimulai dari pemain melempar pecahan genting (*gacuk*) ke dalam kotak no 1. Selanjutnya melompat dengan satu kaki (*engkleng*) pada kotak 2, 3 dan *brok* bersamaan pada kotak 4 dan 5 (kaki kiri 4, kaki kanan 5), *engkleng* di kotak 6, dan *brok* bersama lagi pada kotak 7 dan 8. Setelah itu, berbalik sambil '*brok*' pada kotak 8, dan 7. Dilanjutkan jongkok mengambil pecahan genting sambil tetap menghadap ke belakang. Setelah dapat kembali *engkleng* di kotak 6 dan *brok* di kotak 5 dan 4. Lalu, kembali ke *start* dan *engkleng* lagi di kotak 3, 2, 1.
5. Ketika peserta didik akan melanjutkan permainan maka peserta didik harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.
6. Permainan dilakukan berkali-kali hingga dapat ditentukan kelompok yang mendapatkan poin terbanyak.

Tahap Penutup

1. Menentukan tim pemenang dan memberikan reward
2. Kesimpulan pembelajaran
3. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi
4. Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik.
5. Guru memberikan tindak lanjut.

Interaksi sosial antara peserta didik yang satu dengan lainnya, dan antara peserta didik dengan guru. Pengetahuan yang dibangun peserta didik berasal dari pengalaman baik secara individu dan kelompok.

Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam penemuan konsep. Dalam proses pembelajaran guru juga meverifikasi hasil temuan peserta didik baik temuan individu maupun kelompok. Di kegiatan akhir permainan guru memberikan penguatan, refleksi, dan pemberian pesan/kesan moral kepada peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pembelajaran dengan permainan *engklek* membutuhkan beberapa pendukung didalamnya, antara lain: halaman, sumber belajar berupa buku, lembar kegiatan, lingkungan sekitar, dan media pembelajaran.

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.

## SIMPULAN

Model pembelajaran berbasis permainan *engklek* ini memiliki empat

tahap dalam pembelajaran yaitu tahap persiapan, tahap pra permainan, tahap permainan, dan tahap penutup. Melalui pembelajaran berbasis permainan *engklek* dapat mengembangkan karakter anak sekolah dasar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S.2016. Pengembangan Media Pengenalan Kearifan Lokal Budaya Cirebon Berbasis Android Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa. *Jurnal Logika*.17 (2), 37-41.  
<http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/view/139/0>
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ferdiawan, E. & Putra, W. E. 2013. Esq Education', For Children Character Building Based On Phylosophy of Javaness In Indonesia. *Procedia Social and Behavioral Sciences*.106, 1096-1102.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.123>
- Herawan & Sudarsana.2017. Relevansi Nilai Pendidikan Karakter dalam *Geguritan* Suddhamata untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3 (2), 223-236.  
<http://dx.doi.org/10.25078/jpm.v3i2.203>
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Kuhn, T. S. 2002. *The structure of scientific revolution*. Diterjemahkan oleh: Tjun Surjaman. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Joyce, B. Weil, M. & Calhoun, E. 2016. *Model of Teaching* Edisi Kesembilan. Terjemahan oleh Rianayati K.P., Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character: How our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam.
- Papastergiou, M. 2009. Digital Game-Based Learning In High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and StudentMotivation. *Computers and Education*, 52(1), 1-12.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Suyono & Hariyanto. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.