

## Media Pembelajaran Interaktif dengan Media Permainan Daerah pada Mata Pelajaran PPKn

Regita Yasmin<sup>1</sup>, Ardilasari<sup>2</sup>, Deviana Mayasari<sup>3</sup>, Alihardi Winata<sup>4</sup>, Isnaini<sup>5</sup>,  
Sri Rejeki<sup>6</sup>

<sup>1,3,4,5,6</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram

[regitayasmin01@gmail.com](mailto:regitayasmin01@gmail.com)<sup>1</sup>, [ardilasari@gmail.com](mailto:ardilasari@gmail.com)<sup>2</sup>, [devianamayasari.dm@gmail.com](mailto:devianamayasari.dm@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[alihadri.winata.s.pd@gmail.com](mailto:alihadri.winata.s.pd@gmail.com)<sup>4</sup>, [bungisnainibrahim@gmail.com](mailto:bungisnainibrahim@gmail.com)<sup>5</sup>, [umi.cici.66@gmail.com](mailto:umi.cici.66@gmail.com)<sup>6</sup>

---

### Kata Kunci:

Media;  
Interaktif;  
Permainan daerah;  
PPKn.

**Abstrak:** Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Induktive teaching and learning merupakan induk dari metode pembelajaran diantaranya Inkuiri, PBL (problem based learning). Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi kebosanan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn dengan permainan daerah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR merujuk pada metodologi penelitian tertentu dan pengembangan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait fokus tertentu. Hasil dari kesimpulan Penelitian ini berdampak pada pemahaman siswa yang lebih cepat dan mudah untuk mengingat pembelajaran mata pelajaran PPKn sesuai dengan yang di harapkan.

### Keywords:

Media;  
Interactive;  
Regional game;  
PPKn.

**Abstract:** Pancasila and Citizenship Education (PPKn) is a compulsory subject at all levels from basic education to tertiary education. Inductive teaching and learning is the parent of learning methods including inquiry, PBL (problem based learning). This research aims to reduce boredom and increase student understanding in civics learning with regional games. This research was conducted using the Systematic Literature Review (SLR) method. The SLR method refers to a particular research methodology and development to collect and evaluate research related to a particular topic focus. The results of the conclusions of this study have an impact on students' understanding which is faster and easier to remember learning Civics subjects as expected.

---

### Article History:

Received : 28-07-2023  
Online : 16-08-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



---

## A. LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang arah yang lebih baik. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan. Disamping itu, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi (pembaharuan). Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar dan antusias menyambut pelajaran disekolah. praktis. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar dan antusias menyambut pelajaran disekolah. Proses

pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Di setiap satuan pendidikan guru tidak hanya berperan kreatif dalam memberikan inovasi dalam proses pembelajaran, tetapi guru juga harus bias membuat siswa menjadi pandai sekaligus kreatif. (Hamzah et al., 2019)

Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran di mana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif. Dengan kata lain interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Media dapat dijadikan salah satu media alternatif bagi siswa untuk pembelajaran mandiri dan pendidik dalam menyampaikan materi. Pada proses seorang guru mengajar, guru harus mampu mengajak siswa untuk mendengarkan apa yang disampaikan guru, dan menyajikan media yang dapat dilihat dan mudah dicerna oleh siswa, serta memberi kesempatan pada siswa untuk menulis dan mengajukan pertanyaan, tanggapan, dan pernyataan sehingga terjadi dialog kreatif timbal balik terjadinya dialog yang menunjukkan proses belajar mengajar interaktif. (Gani et al., 2020)

Permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan menjelaskan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun-temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. (Dyah Gandasari, 2021)

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (Safitri et al., 2018)

Beberapa penelitian yang terkait tentang media pembelajaran interaktif dengan media permainan daerah pada mata pelajaran PPKn (Andreas Sapta Hendrawan, Yulianti, 2020; Kurniawati, 2021; Made Alit Darmawan et al., 2021; ; Safitri et al., 2018), (Made Alit Darmawan et al., 2021; Nugrahastutik; Safitri et al., 2018) (Anggraini et al., 2021; Gani et al., 2020; Marsono, 2019; Mustaricha et al., 2020). Menurut (Kurniawati, 2021) meneliti terkait Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn Berdasarkan uji independent sample t-test diperoleh nilai probabilitas 0,000 yakni lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar siswa di SMAN 1 Malang.

Menurut (Anggraini et al., 2021) meneliti terkait meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas VIII melalui media ular tangga kewarganegaraan pada mata pelajaran PPKn, Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa yang diminta untuk memberikan penilaian terhadap media yang dibuat dengan cara memberi skor pada angket yang telah dikembangkan. Hasil analisis kemenarikan media pembelajaran diperoleh skor

sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kemenarikan media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Siswa memberikan beberapa saran agar media ular tangga kewarganegaraan menjadi lebih menarik lagi, yaitu: (a) kartu soal dalam permainan sebaiknya dibuat dalam bentuk kolom, untuk menghindari perolehan kartu soal yang sama antar siswa, (b) perlu ditambahkan efek lagu dan gambar yang lebih banyak lagi agar siswa merasa tertarik untuk bermain bersama.

Pada penelitian peneliti bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pembelajaran interaktif PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) melalui permainan tradisional. Pembelajaran Interaktif PKn menggunakan permainan tradisional membantu mempercepat proses belajar jika digunakan dengan bijak sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PKn mampu mengoptimalkan ketepatan dalam menangkap materi pembelajaran, sarana sumber pembanding dalam materi pembelajaran, dan mampu membangkitkan motivasi pembelajaran. (Gani et al., 2020).

## **B. METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR merujuk pada metodologi penelitian tertentu dan pengembangan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Manfaat penelitian dengan metode SLR ialah mampu mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan fokus topik pada fenomena tertentu yang menarik. SLR merupakan metode penelitian untuk mensintesis hasil-hasil penelitian, sehingga fakta lebih komprehensif dan berimbang dapat disuguhkan kepada penentu kebijakan. (Rusdiana et al., 2022).

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Media Pembelajaran interaktif**

Media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik, sehingga materi dapat tersampaikan. Tingkat pemahaman peserta didik dalam belajar ditentukan oleh keabstrakan pesan dalam proses pembelajaran melalui media yang ditampilkan. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk menghindari penyampaian informasi yang dapat menimbulkan verbalisme atau kata-kata secara berlebihan dalam menyampaikan pesan. Posisi media sangat penting dalam usaha menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Seorang peserta didik akan lebih mudah menerima dan mengingat pembelajaran menggunakan gambar atau video dari pada hanya menggunakan tulisan atau membaca saja. Pengembangan media dapat memudahkan peserta didik dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan baru (Debby et al., 2022).

Induktive teaching and learning merupakan induk dari metode pembelajaran diantaranya Inkuiri, PBL (problem based learning), PjBL (Project Based Learning), case based learning, dan discovery learning. Semua model ini lebih menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran dari pada pembelajaran deduktif atau berpusat pada guru. Beberapa keunggulan yang dimiliki model pembelajaran inkuiri menurut Bruner diantaranya:

- a. Siswa memahami konsep- konsep dasar dan ide lebih baik,
- b. Membantu dalam daya ingat dan transfer situasi - situasi proses belajar yang baru,
- c. Mendorong siswa untuk berpikir inisiatif dan merumuskan hipotesisnya,
- d. Mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri,

- e. Memberikan siswa kepuasan yang bersifat intrinsic,
- f. Situasi proses belajar menjadi lebih terpantik.

Pembelajaran PPKn yang tidak sekedar berpusat pada guru serta dapat menerapkan kemampuan berpikir kritis pada proses pembelajaran. Pada penelitian lain menunjukkan bahwa inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Berbagai model pembelajaran yang variatif serta inovatif banyak ditemukan dan dikembangkan. Penentuan dan penerapan model pembelajaran yang tepat tentunya menjadi syarat utama jika ingin meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini ditujukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan mengakomodasi kemampuan yang ingin dicapai dalam hal ini adalah berpikir kritis. Model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi (Mustaricha et al., 2020). Dalam menerapkan pembelajaran interaktif guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus berkompeten dan memiliki strategi dan persiapan dalam pembelajaran, peran guru dalam pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- a. Pada persiapan guru hendaknya lebih maksimal mempersiapkan siswa yang akan bermain peran.
- b. Guru lebih maksimal dalam memberikan apersepsi dan motivasi agar siswa lebih fokus dalam mengikuti pelajaran.
- c. Memberikan pengarahan lebih baik yang berhubungan dengan permainan bersama temannya.
- d. Guru sebaiknya memberikan lebih luas pada siswa untuk menanggapi respon guru dan temannya.
- e. Lebih banyak membimbing dan memotivasi siswa dalam berdiskusi kelompok sehingga siswa bisa merumuskan hasil diskusinya serta mau mengajukan pendapat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran.
- f. Memberikan kesempatan lebih leluasa pada siswa untuk menanggapi hasil kerja kelompok lain.
- g. Sebaiknya guru lebih banyak memberikan perhatian pada siswa yang masih pasif dalam kegiatan diskusi. Pada akhir pembelajaran sebaiknya guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan terhadap materi yang sudah diajarkan.

Peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Pola interaksi optimal antara guru dan siswa, antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif. Sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern, hal ini sulit terjadi pada mixed ability karena pada umumnya interaksi hanya terjadi antar siswa pandai dan guru. Agar siswa termotivasi dalam komunikasi multiarah, maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan. "bermain". Menurut Piaget dan menyatakan bahwa struktur pengetahuan di kembangkan dalam otak manusia melalui dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi yang berarti struktur pengetahuan baru dibuat atas dstruktur pengetahuan yang sudah ada, pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menyesuaikan datangnya pengetahuan baru. Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar jika terjalin hubungan manusiawi

antar guru dan siswa, hubungan persaudaraan antar siswa, situasi saling membantu, disiplin kerja, tanggung jawab, mitra dalam pelajaran, menolong, kerjasama yang erat, berbagi pengalaman, dan dialog reflektif antar pelajar.

## **2. Strategi guru dalam permainan daerah**

Guru dalam proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri sehingga melalui pertanyaan yang diajukan, siswa dikembangkan kemampuannya ke arah berfikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Beberapa Beberapa komponen yang harus dikuasai oleh siswa, memberi acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran dan penyebaran, pemberian waktu berpikir kepada siswa serta pemberian tuntutan. Sedangkan jenis pertanyaan untuk mengembangkan model dialog kreatif ada enam jenis yaitu: pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai dan pertanyaan.

## **3. Hubungan Pendidikan, budaya dan permainan**

Pendidikan sebagai proses transformasi budaya merupakan kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan merupakan proses pematangan untuk menjadikan manusia memiliki rasa kemanusiaan, menjadi manusia dewasa, dan manusia seutuhnya agar mampu menjalankan tugas pokok dan fungsi secara penuh dan mengembangkan budaya. Kebudayaan dan pendidikan memiliki hubungan timbal balik sebab kebudayaan dapat dilestarikan dan dikembangkan dengan jalan mewariskan kebudayaan dari generasi ke generasi penerus dengan jalan pendidikan. Pendidikan berbasis budaya menjadi sebuah gerakan penyadaran masyarakat untuk terus belajar sepanjang hayat dalam mengatasi segala tantangan kehidupan yang berubah-ubah dan semakin berat.

Pendidikan berbasis budaya menjadi sebuah gerakan penyadaran masyarakat untuk terus belajar sepanjang hayat dalam mengatasi segala tantangan kehidupan yang berubah-ubah dan semakin berat. Selain itu pendidikan memberikan jawaban dan solusi atas penciptaan budaya yang didasari oleh kebutuhan masyarakat sesuai dengan tata nilai dan sistem yang berlaku di dalamnya. Pendidikan tanpa nilai-nilai budaya bagaikan bertepuk sebelah tangan. Pendidikan tanpa orientasi nilai-nilai adalah omong kosong yang mustahil. Pendidikan sebagai proses sosialisasi, yaitu sosialisasi nilai, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. nilai-nilai budaya dalam pengertiannya yang luas harus ada dalam proses pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan harus berpijak pada nilai-nilai budaya.

Dengan pendidikan berbasis budaya ini, individu maupun masyarakat dapat mengenal identitas budaya sendiri, sehingga selanjutnya dapat memetakan antara hal-hal baru yang boleh diterima dan harus ditolak. Filterisasi kebudayaan semacam ini akan membantu pengembangan kebudayaan ke depan. Pengembangan kebudayaan harus melalui beberapa tahapan, mulai tahap kesadaran jati diri, filterisasi kebudayaan asing, dan asimilasi maupun akulturasi. Tahapan-tahapan seperti ini mencerminkan proses pembentukan kebudayaan yang berkarakterkan "mempertahankan budaya lama yang masih baik dan mengambil budaya baru yang lebih baik."

Pengembangan kebudayaan harus didukung oleh individu-individu yang mau mengembangkannya. Proses transmisi dari generasi ke generasi ini sehingga nilai-nilai budaya tetap bertahan dalam rentangan waktu yang panjang adalah praktek pendidikan yang paling substantif. Karena, kata Jean Piaget, individu akan terus berkembang dari sejak lahir dan terus berkembang, dan pada saat yang sama dunia pendidikan bertanggungjawab mendorongnya ke

nilai-nilai budaya. Informasi yang tidak terbatas (*borderless information*) dalam situasi yang seperti ini terjadilah proses lintas budaya (*trans cultural*) serta silang budaya (*cross cultural*) yang kemudian mempertemukan nilai-nilai budaya yang satu dengan yang lainnya. Pertemuan nilai-nilai budaya, atau disebut kontak budaya (*cultural contact*), dapat menghasilkan dua kemungkinan; pertama, pertemuan tanpa menghasilkan nilai-nilai baru yang bermakna disebut dengan asimilasi (*assimilation*), serta kedua, pertemuan yang membuahkan nilai-nilai baru yang bermakna disebut akulturasi (*acculturalization*) (Marsono, 2019).

#### **4. Penerapan Permainan daerah dalam proses pembelajaran PPKn**

##### **a. Curik – curik**

Penerapan inkuiri melalui permainan curik-curik ini digunakan pada kurikulum 2013 yang berupa pembelajaran tematik. PPKn masih menjadi pelajaran yang dianggap sulit dan hampir hilangnya budaya lokal menjadikan inkuiri PPKn menjadi salah satu solusi. Meskipun, bukan menjadi hal baru dalam kurikulum modifikasi dengan permainan curik-curik menjadi wawasan tersendiri bagi guru dan siswa pada saat memberikan materi PPKn yang tidak hanya dilakukan di dalam kelas tapi dapat juga dilakukan di luar kelas. PPKn yang diperoleh di sekolah tidak cocok dengan cara hidup masyarakat setempat, sehingga sulit dipahami. Aturan permainan curik-curik yang sudah dimodifikasi dengan inkuiri, sebagai berikut:

- 1) Siswa berkumpul di lapangan dan diberi aturan permainan
- 2) Sebelum permainan siswa membentuk lingkaran sambil bernyanyi, setelah itu siswa melakukan suit untuk menentukan tim A dan Tim B masuk ke tim A, bagi yang salah menjawab masuk ke tim B.
- 3) Aturan permainannya adalah setiap siswa yang berada dalam tangkapan setelah nyanyian selesai harus menjawab pertanyaan yang diajukan. Bagi yang menjawab dengan benar masuk ke tim A, bagi yang salah menjawab masuk ke tim B. Setiap sesi menjawab diberikan kepada 2 siswa, lalu dilanjutkan bernyanyi lagi sampai semua siswa mendapat tim.
- 4) Permainan berakhir ketika kedua kelompok mempunyai jumlah anggota yang selisihnya sama atau selisih satu, jika salah satu kelompok mempunyai jumlah selisih lebih dari satu, maka kelompok yang kekurangan anggota harus berlari dan berusaha menarik pengikut lawan keluar barisan. Setelah terbentuk dua kelompok dengan anggota yang sama, guru memberikan lima pertanyaan berbeda pada masing-masing kelompok, kelompok yang menjawab dengan cepat dan banyak benar dinyatakan sebagai pemenang. (Made Alit Darmawan et al., 2021)
- 5) Pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan berupa kuis matematika materi tentang waktu. Pertanyaan juga berkaitan dengan kebudayaan lokal. Contoh pertanyaan:
  - a) Apa sila pertama Pancasila ?
  - b) Apa lambing Negara kita (Indonesia)?
  - c) Ada Beralah jumlah sila dalam Pancasila?

##### **b. Monopoli**

Pembelajaran berbasis permainan monopoli. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini, siswa diajak bermain dan belajar dengan menyebutkan contoh-contoh hak dan kewajiban warga Negara, mengaktualisasikan sila Pancasila ke dalam hak dan kewajiban warga Negara, selain itu siswa diajak untuk menyebutkan undang-undang

tentang hak dan kewajiban. Semua itu dilakukan ketika siswa berhenti pada petak-petak tertentu. Petak-petak pada papan monopoli memiliki perintah atau soal-soal yang berbeda. Proses belajar dengan media pembelajaran monopoli ini akan membuat siswa gembira dan semangat dalam belajar. Dengan demikian, prestasi belajar siswa yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli akan berbeda dengan prestasi belajar siswa yang tidak diberi perlakuan yaitu diskusi kelompok. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar siswa di kelas (Kurniawati, 2021).

c. Permainan puzzle karambol

Permainan puzzle adalah jenis permainan tradisional yang dikemas dengan permainan modern (yaitu puzzle yang dimainkan yang dimainkan secara berkelompok dan memiliki aturan yang dipatuhi bersama. Permainan puzzle berisikan potongan-potongan gambar yang kemudian disusun menjadi gambar utuh, hal ini membuat siswa tertarik dalam memecahkan masalah pada penyusunan puzzle, sehingga dapat menghilangkan kebosanan terhadap pembelajaran. Karambol didesain sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan untuk berkelompok. Dengan penggabungan permainan puzzle dengan permainan karambol akan menjadikan siswa ada keinginan memecahkan masalah dengan teknik berkelompok. Sehingga media permainan puzzle karambol dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pada permasalahan pendidikan kewarganegaraan. Keberagaman merupakan salah satu materi pendidikan kewarganegaraan terkait dengan perbedaan suku, agama, adat istiadat dan sebagainya. Keberagaman bertujuan untuk mempelajari budaya-budaya di Indonesia dan memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter bangsa dengan saling menghormati antar sesama anggota masyarakat. Dalam pembelajaran keberagaman dapat diajarkan melalui pengenalan lingkungan sekitar dan dapat dikaitkan dengan benda-benda yang nyata atau berbasis *Contextual teaching and learning*. (Andreas Sapta Hendrawan, Yulianti, 2020). Beberapa studi sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran mengenai puzzle menyatakan bahwa media puzzle yang dikembangkan menemukan hasil pada sebagian besar siswa merespon positif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Maryanti et al., 2019).

d. Bilu - bilu permainan tradisional gorontalo

Permainan ini biasa dimainkan waktu senggang. Bilu-bilulu, adalah nama burung kecil yang gesit, konon berasal dari nama seorang anak laki-laki yang sedang memburu burung tersebut. Permainan ini digelar dimana saja dan kapan pun, pada saat terang bulan, di pantai juga di tumpukan jerami. Dimainkan oleh tiga anak berusia lima hingga 14 tahun. Dua orang berperan sebagai pemburu/penghadang, satu orang berperan sebagai burung, yang bertugas mengumpulkan sesuatu, tanpa harus tersentuh oleh si pemburu. Jika tersentuh, maka permainan berhenti, si pemburu yang menyentuh mengambil peran sebagai burung. Permainan ini membentuk karakter pemberani, meningkatkan kewaspadaan diri dan menguatkan rasa tanggungjawab pada anak (Nadjamuddin, 2016). Permainan ini bias dilakukan di dalam kelas dengan cara:

- 1) membagi anggota menjadi masing-masing 6 orang satu kelompok.
- 2) Menugaskan A kelompok membuat soal mengenai Pancasila dan menugaskan kelompok B sebagai kelompok penjawab.

- 3) Kelompok A memberikan kisi kisi atas pertanyaan yang sudah dibuat lalu tim B menebaknya
- 4) Apabila tim B salah maka poin di ambil oleh A dan tim A melanjutkan permainan sebagai pemberi pertanyaan dan begitupun sebaliknya.

e. Tumbawa

Permainan ini adalah mencocokkan benda-benda dengan penutupnya, misalnya panci atau mangkuk berpenutup. Semula permainan menggunakan kerang yang memiliki pasangan penutupnya dan dimainkan di daerah pesisir. Contoh permainan di dalam kelas:

- 1) Guru menyebutkan 1 variabel misalnya (ideologi) dan siswa mencari pasangan variabelnya yaitu (pancasila)
- 2) Guru memberikan buku undang – undang maka pasangannya aturan – aturan

## 5. Manfaat bermain bagi siswa dan guru

Diantara sarana terbaik untuk mengokohkan karakter anak-anak adalah melalui permainan yang melibatkan fisik maupun pemikiran anak. Rogers & Sawyer's mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak.
- b. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- c. Mengembangkan keterampilan sosial.
- d. Merupakan wadah pengekspresian emosi.
- e. Dapat dipergunakan untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan informasi kepada anak. Bagi anak, melihat bagaimana suatu peristiwa berlansung, lebih menarik, dan merangsang perhatian serta lebih menantang daripada hanya mendengar penjelasan guru.
- f. Dapat membantu meningkatkan day pikir anak dalam peningkatan kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, dan berfikir evaluative.

Permainan juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, dan di praktekkan lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pengujian permainan daerah dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah memahami pembelajaran PPKn menggunakan media permainan daerah. Siswa cenderung lebih mudah memahami dan mudah menyerap materi karena dalam keadaan bahagia yang membuat siswa lebih kuat mengingat materi yang telah diajarkan. Melalui pembelajaran dengan media permainan daerah guru diharapkan mampu menyajikan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi siswa, agar siswa senang dalam belajar yang membuat anak termotivasi ingin selalu belajar.

## REFERENSI

Andreas Sapta Hendrawan, Yulianti, dan N. Y. (2020). Pengembangan Permainan Puzzle Karambol Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1),

- 230–237. Retrieved from <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/477>
- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran Ppkn Improving Critical Thinking Skills of Viii Grade Students Through Civic Ladder Snake Learning Media in Pancasila and Civic Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480–488. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- Debby, M., Astuti, P., Awaliyah, S., & Suhartono, E. (2022). *Pengembangan Media Flashcard Kombinasi Dalam Mata Pelajaran Ppkn Smp Kelas Vii Development of Combination Flashcard Media in Pancasila and Civic Education Subject At Junior High School Grade 7 Th. 7*, 40–48. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- Dyah Gandasari, D. (2021). Books @ Books.Google.Co.Id. In Hukum Perumahan (p. 482). Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=t3zPqTnRjX0C&dq=wrong+diet+pills&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=t3zPqTnRjX0C&dq=wrong+diet+pills&source=gbs_navlinks_s)
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36. doi: 10.31764/civicus.v8i1.1849
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77. doi: 10.31764/orbita.v5i2.1192
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Made Alit Darmawan, Sariyasa, & I Made Gunamantha. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas Ii Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 31–42. doi: 10.23887/jurnal\_pendas.v5i1.255
- Marsono. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Budaya Di Era Milenial. *Institut Hindu Dharma Negeri*, 51–58. Retrieved from <http://jurnal.stahnmpkuturan.ac.id/index.php/dharmaacarya>
- Maryanti, R. D., & Qurrotaini, L. (2019). *Pengembangan Papan Karambol Ips Sebagai Alat Permainan Edukatif Kelas Iv Sekolah Dasar*. 50–55. Retrieved from <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips/article/download/7503/pdf>
- Mustaricha, M., & Rochmadi, N. W. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 375. doi: 10.17977/um019v4i2p375-380
- Rusdiana, S., Diponegoro, J., Bondowoso, K., Timur, J., Penelitian Ternak, B., & Pertanian Republik Indonesia, K. (2022). Peranan Kelembagaan Peternakan, Sebuah Eksistensi Bukan Hanya Mimpi: Ulasan dengan Metode Systematic Literature Review (SLR) The Role of Animal Husbandry Institutions, An Existence Not Just a Dream: A Review Using the Systematic Literature Review (SLR) Me. *Jurnal Peternakan*, 19(1), 9–21. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/peternakan>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. doi: 10.25273/pe.v8i1.1332