



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
PENGGOKAN ALANGAN BERBASIS BUDAYA LOKAL DALAM  
PEMBELAJARAN PKN SD**

**Dini Nurhanifah<sup>1)</sup>, Aji Heru Muslim<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Email : [dinihanifah77@gmail.com](mailto:dinihanifah77@gmail.com), [ajiheru\\_muslim@yahoo.co.id](mailto:ajiheru_muslim@yahoo.co.id)

**ABSTRAK:** Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan media pembelajaran yang terdapat di SD Negeri 2 Gandatapa belum memunculkan ciri khas budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data melalui angket validasi untuk mengetahui kevalidan dan angket respon guru serta angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD memperoleh persentase 89% dari ahli media dengan kategori sangat valid dan persentase 85% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru diperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase 98,38% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, Penggokan Alangan, budaya lokal*

**ABSTRACT:** *Learning media can facilitate students' understanding of the material the teacher presents. The problem with the learning media at SD Negeri 2 Gandatapa is that it has not yet featured local cultural characteristics. This study aims to develop Penggokan Alangan learning media based on local culture in Civic (PKN) education for elementary schools. This research and development used the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques included validation questionnaires to determine validity and response questionnaires from teachers and students to assess practicality. The results of the research and development of Penggokan Alangan learning media based on local culture in Civic education for elementary schools obtained a percentage of 89% from media experts with a category of very valid and 85% from material experts, also with a very valid category. Teacher response questionnaires showed 100% in the very practical category, and student response questionnaires yielded 98.38% in the very practical category. This research and development result indicate that Penggokan Alangan learning media based on local culture in civics education for elementary schools is declared very valid and practical for use as learning media.*

**Keywords:** *learning media, Penggokan Alangan, local culture.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dilakukan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang terus berlaku selama kehidupan. Pembudayaan merupakan proses mengembangkan nilai, norma, dan moral dalam diri individu sebagai proses melibatkan peserta didik dalam proses pendidikan yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari proses kebudayaan bangsa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Narimo, dkk (2019: 43) bahwa pendidikan secara lebih luas tidak hanya sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai. Proses pendidikan yang terkait dengan proses kebudayaan akan mewujudkan insan yang berbudaya dan berkeadaban.

Pendidikan yang dilakukan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik di dalamnya terdapat peran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat, dkk (2020) bahwa pembelajaran PKN dimaknai sebagai wadah dalam membentuk identitas dan rasa cinta tanah air pada diri peserta didik melalui penghayatan nilai agama dan budaya dalam upaya membina wawasan warga negara hingga memiliki sudut pandang ke-Indonesiaan. Pembelajaran PKN membahas materi yang luas memuat kehidupan warga negara dengan tujuan membimbing dan menjadikan warga negara yang baik dan cerdas. Keluasan materi pembelajaran PKN agar lebih efektif dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibowo (2017: 47) bahwa untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih efektif dan menarik dapat melalui media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Media pembelajaran merupakan unsur dari sistem pembelajaran sebagai strategi penyampaian (*delivery system*) yang memiliki fokus utama dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menyatukan budaya lokal menjadi upaya peningkatan pemahaman konsep dan kegiatan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Winangun (2020: 68) bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal dibutuhkan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai konten pembelajaran dan budaya yang terdapat di sekitarnya.

Wawancara dan observasi dilakukan di SD Negeri 2 Gandatapa didapatkan informasi yaitu penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut berupa gambar, video pembelajaran, kit eksperimen, alat peraga nyata, dan lingkungan sekitar. Permasalahan pemenuhan media pembelajaran di sekolah tersebut yaitu keterbatasan media pembelajaran yang tidak mencukupi untuk jumlah peserta didik dan keterbatasan anggaran sekolah, keterbatasan waktu dan kreativitas yang dimiliki guru dalam pemenuhan media pembelajaran, kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran PKN dan Bahasa Indonesia karena sebagian besar media pembelajaran yang dimiliki sekolah tersebut untuk menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media

pembelajaran yang terdapat di sekolah tersebut juga belum memunculkan ciri khas budaya lokal.

Uraian permasalahan di atas menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran PKN. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal karena diketahui dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai konten pembelajaran dan budaya yang terdapat di sekitarnya. Pengembangan media pembelajaran oleh peneliti dalam bentuk permainan agar adanya keterlibatan peserta didik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbentuk permainan papan yang memodifikasi permainan papan “*Jumanji Board Game*”.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan penelitian dan rumusan masalah penelitian. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD, untuk mengetahui kevalidan dari ahli materi dan ahli media, serta untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD. Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini terkait pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN, kevalidan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD, serta respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009) terdiri dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Gandatapa. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 2 Gandatapa. Uji coba produk ini juga melibatkan guru kelas V SD Negeri 2 Gandatapa, ahli media, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan angket dengan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data melalui perhitungan validasi ahli media dan ahli materi yang menggunakan rumus menurut Purba, dkk (2022: 340) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100(\%)$$

Keterangan :

NP : Nilai rata-rata dalam persen (%) yang diberi

R : Skor yang diperoleh dari setiap aspek

SM : Skor maksimum dari seluruh aspek

Perhitungan analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik menggunakan rumus menurut Riduwan (2011: 41) dalam Fatmala & Yelianti (2016: 2) sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100(\%)$$

Keterangan:

p : persentase

$\sum F$  : skor jawaban

$\sum N$  : skor total

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan produk oleh peneliti yaitu media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD telah dilakukan melalui langkah-langkah pengembangan dalam model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah pengembangan tersebut meliputi, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uraian hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan terhadap permasalahan dan kebutuhan di sekolah mengenai media pembelajaran. Permasalahan dalam penelitian dibatasi pada media pembelajaran yang terdapat di SD Negeri 2 Gandatapa belum memunculkan ciri khas budaya lokal. Kebutuhan anak usia sekolah dasar didasarkan pada teori belajar kognitivisme dan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget. Teori tersebut menjadi dasar bahwa anak-anak usia sekolah dasar yaitu 7 tahun sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan objek konkret yaitu dengan adanya media pembelajaran. Adanya permasalahan dan kebutuhan tersebut dilakukan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD. Penentuan materi pelajaran untuk pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Unit 3 Jati Diri dan Lingkunganku Pembelajaran 3 Keberagaman Sebagai Kekuatan.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap desain ini dilakukan perancangan konsep terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD. Rancangan pengembangan media pembelajaran oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam bentuk permainan yang memodifikasi permainan *Jumanji Board Game*. Budaya lokal yang terdapat di daerah Sumbang, Banyumas, dan Jawa Tengah menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Permainan *Jumanji Board Game* dan budaya lokal menjadi inspirasi pemberian nama media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan nama media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal.

Rancangan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dimulai dari rancangan bentuk papan permainan, desain papan permainan dengan tampilan latar belakang yang menunjukkan ciri khas budaya lokal Sumbang, Banyumas, dan Jawa Tengah di antaranya makanan tradisional, alat musik tradisional, aksara Jawa, tari tradisional, pakaian adat, rumah adat, kesenian, dan permainan tradisional. Tampilan papan bagian depan didesain dengan motif batik *Kawung* dan wayang *Gunungan*. Pion permainan didesain dengan karakter wayang *Punakawan*. Petunjuk permainan, kartu soal, kartu lagu juga didesain dengan gambar latar belakang motif batik *Kawung*.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses mengembangkan produk media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD yang telah dirancang pada tahap desain. Tahap ini meliputi pembuatan papan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal, desain tampilan papan media pembelajaran, pion permainan, dadu permainan, kartu soal, kartu lagu dan kartu skor, serta buku panduan (*guidebook*). Hasil dari tahap pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

### a. Papan dan desain tampilan papan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal

Papan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dengan bahan kayu dan papan triplek berukuran 50 cm x 36 cm. Papan media memiliki tampilan yang didesain dengan aplikasi Canva dan dicetak dengan bahan stiker vinyl. Desain tampilan permainan di bagian dalam papan media tersebut berupa rute permainan yang didesain dengan tikungan yang berpetak-petak untuk menuju empat titik *finish*. Beberapa petak di rute permainan memiliki penanda gambar batik sebagai halangan bagi pemain untuk mengambil kartu soal dan menjawabnya. Papan dan desain tampilan papan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal pada gambar berikut:



**Gambar 1. Papan dan desain tampilan papan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal**

b. Pion Permainan

Pion permainan didesain menggunakan aplikasi Ibis Paint X ver. 11. 2. 1. dengan karakter wayang *Punakawan* yaitu *Semar*, *Gareng*, *Petruk*, dan *Bagong*. Pion ini dicetak dengan bahan *printing* kayu yang diberi penyangga dari kayu agar pion dapat berdiri tegak. Pion wayang *Punakawan* ini untuk mengenalkan wayang *Punakawan* agar dipahami oleh peserta didik. Pion wayang *Punakawan* pada media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal pada gambar berikut:



**Gambar 2. Pion wayang *Punakawan***

c. Dadu Permainan

Dadu ini terbuat dari bahan kayu berbentuk kubus berukuran 3 cm x 3 cm. Dadu diberi cat warna yang sesuai dengan warna papan media. Dadu diberi mata dadu yang menunjukkan angka 1 sampai dengan angka 6. Dadu ini digunakan untuk menentukan jumlah langkah pemain dalam permainan. Dadu permainan pada media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal pada gambar berikut:



**Gambar 3. Dadu Permainan**

d. Kartu Soal

Kartu soal didesain dengan aplikasi Canva. Kartu dicetak dengan bahan ivory laminasi *glossy* sedangkan untuk soal dicetak dengan bahan stiker chromo. Kartu soal terdiri dari dua jenis warna yaitu coklat muda untuk kartu soal A dan coklat tua untuk kartu soal B. Kartu soal ini berisikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran PKN Unit 3 Jati Diri dan Lingkunganku Pembelajaran 3 Keberagaman Sebagai Kekuatan dan perintah untuk menyanyikan lagu daerah. Kartu soal pada media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal sebagai berikut:



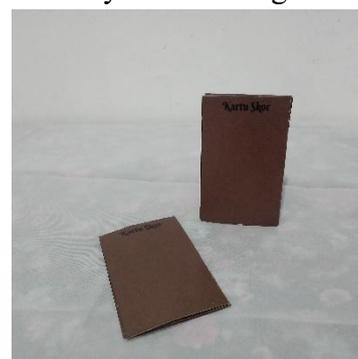
Gambar 4. Kartu Soal

e. Kartu Lagu dan Kartu Skor

Kartu lagu dan kartu skor didesain menggunakan aplikasi Canva. Kartu lagu dicetak dengan bahan ivory dengan ukuran 8 cm x 8 cm. Kartu lagu berisi nama lagu daerah, asal lagu daerah, makna lagu daerah, dan lirik lagu daerah untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan perintah menyanyikan lagu daerah yang terdapat di kartu soal. Kartu skor dicetak dengan bahan kertas cover untuk menulis skor dari setiap pemain yang berhasil menjawab kartu soal. Kartu lagu dan kartu skor pada media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal sebagai berikut:



Gambar 5. Kartu Lagu

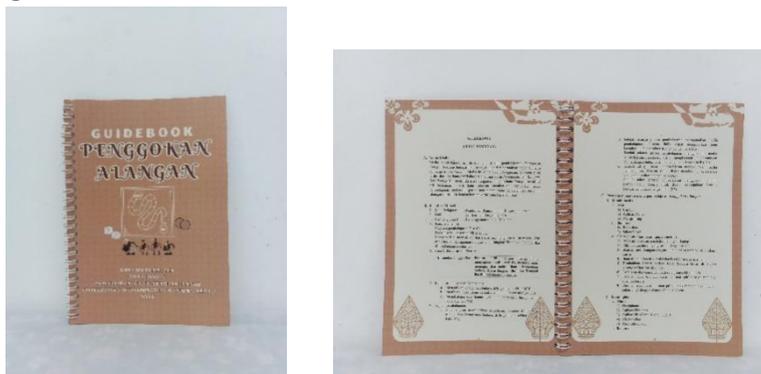


Gambar 6. Kartu Skor

f. Buku panduan (*Guidebook*)

Buku panduan ini didesain dengan aplikasi Canva kemudian dicetak dengan bahan kertas ivory dan *art paper* ukuran A5 dan dijilid spiral. Desain

buku ini menggunakan gambar latar belakang motif batik *Kawung* yang dilengkapi dengan gambar wayang *Punakawan* dan wayang *Gunungan* yang menunjukkan ciri khas budaya lokal. Buku panduan berisi mengenai deskripsi media, identitas materi pada media, pembuatan media, cara penggunaan media, lampiran foto media, dan identitas pembuat media. Buku panduan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal sebagai berikut:



Gambar 7. Buku Panduan Media Pembelajaran

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD yang melibatkan ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Uji coba yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Validasi oleh ahli media didapatkan hasil berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Jumlah Butir	Skor	Rata-rata (%)
Ahli Media 1	10	41	$NP = \frac{R}{SM} \times 100(\%)$ $= \frac{89}{100} \times 100(\%)$ $= 89 \%$
Ahli Media 2	10	48	
<b>Jumlah</b>		<b>89</b>	

Validasi dari dua ahli media pada lembar angket validasi ahli media yang berisi 10 pertanyaan. Validasi dari kedua ahli media didapatkan nilai rata-rata dalam persen berjumlah 89% dengan kategori **Sangat Valid dan dapat digunakan tanpa revisi**. Uji coba ini dilanjutkan validasi oleh ahli materi yang didapatkan hasil berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Jumlah Butir	Skor	Rata-rata (%)
Ahli Materi 1	10	39	$NP = \frac{R}{SM} \times 100(\%)$ $= \frac{85}{100} \times 100(\%)$ $= 85 \%$
Ahli Materi 2	10	46	
<b>Jumlah</b>		<b>85</b>	

Validasi dari dua ahli materi pada lembar angket validasi ahli materi yang berisi 10 pertanyaan. Validasi dari kedua ahli materi didapatkan nilai rata-rata dalam persen berjumlah 85% dengan kategori **Sangat Valid dan dapat digunakan tanpa revisi**.

Uji coba media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD didahului dengan proses pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran tersebut diawali dengan permainan *Cublak-Cublak Suweng* untuk mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik melalui permainan tradisional tersebut. Uji coba media pembelajaran dalam proses pembelajaran ini untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran melalui angket respon guru dan peserta didik. Analisis dari hasil angket respon guru disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru**

Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Rata-Rata
10	10	$p = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100(\%)$ $= \frac{10}{10} \times 100(\%)$ $= 100 \%$

Lembar angket respon guru berisi 10 pertanyaan yang diisi oleh seorang guru kelas V SD Negeri 2 Gandatapa. Analisis dari hasil angket respon guru didapatkan hasil dalam persentase 100% dengan kategori **“Sangat Praktis”**. Kepraktisan media pembelajaran juga dinilai dari hasil angket respon peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

Indikator Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju	Nilai	%
Keterlaksanaan media pembelajaran	31	-	31	98,38 %
Kemenarikan media pembelajaran	31	-	31	
Kemudahan penggunaan media pembelajaran	30	1	30	
Memudahkan peserta didik dalam	30	1	30	

pembelajaran			
Media pembelajaran bersifat komunikatif	31	-	31
Kebermanfaatan media pembelajaran dalam menambah pengetahuan	31	-	31
Ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran	30	1	30
Pembelajaran menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran	30	1	30
Keadaan senang peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran	31	-	31
Keadaan bersemangat peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran	30	1	30
<b>Jumlah</b>			<b>305</b>

Lembar angket respon peserta didik berisi 10 pertanyaan yang diisi oleh 31 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Gandatapa. Analisis dari hasil angket respon peserta didik didapatkan hasil dalam persentase berjumlah 98,38% dengan kategori “**Sangat Praktis**”.

##### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap dimana peneliti memperoleh saran, masukan, dan pendapat terhadap pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD yang telah dilakukan. Saran dan masukan dari ahli media antara lain, kemenarikan media pembelajaran dengan warna yang lebih cerah, penyesuaian pemilihan *font* dan warna, serta tulisan pada media pembelajaran tersebut dibuat berukuran besar diperuntukkan bagi peserta didik yang penglihatannya terbatas. Saran dan masukan dari ahli materi yaitu penggunaan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal perlu diawali dengan proses pembelajaran dan jumlah media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan jumlah peserta didik di kelas agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tidak menyita waktu.

Pendapat guru terhadap pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD yaitu media pembelajaran dalam bentuk permainan tersebut menjadikan pembelajaran lebih bervariasi, peserta didik dapat bersosialisasi dalam kelompok melalui media pembelajaran tersebut, dan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal sudah mencakup keanekaragaman di lingkungan sekitar peserta didik. Saran dan masukan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD meliputi warna media pembelajaran disarankan dengan pemilihan warna yang disukai anak-anak, pion permainan karakter wayang *Punakawan* sebaiknya

dibuat karakter pewayangan yang lain agar peserta didik dapat memilih karakter wayang yang disukai, dan kartu soal A dan kartu soal B masing-masing berisi pertanyaan berbeda dapat ditandai dengan warna kartu soal yang terlihat jelas sebagai pembeda.

Produk media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD yang dikembangkan mendapatkan penilaian telah memenuhi indikator media pembelajaran dan indikator kepraktisan media pembelajaran. Media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam penggunaannya dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslim (2020: 2) bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar lebih memudahkan siswa dalam memahami mengenai materi yang sedang diajarkan. Berkenaan media pembelajaran, Razali (1994) juga berpendapat bahwa “*the media is one of the aspects that need to be seriously considered in teaching and learning*”. Media merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan secara serius dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dalam bentuk permainan ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2012: 78) dalam Rohmah (2022: 3) bahwa permainan merupakan sesuatu yang melibatkan siswa dan menjadikannya bergairah karena bersifat menghibur. Media pembelajaran melalui ciri khas budaya lokal juga dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Dwipayana, dkk (2020: 57) bahwa media pembelajaran dengan konteks budaya lokal akan menciptakan kemudahan pembelajaran dalam upaya menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus pengenalan budaya kepada peserta didik sebagai upaya melestarikan budaya agar tidak punah.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya dalam pembelajaran PKN SD didapatkan kesimpulan, yaitu (1) pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD telah dikembangkan melalui langkah-langkah dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba dalam pembelajaran di SD Negeri 2 Gandatapa telah didapatkan penilaian, saran, masukan, dan pendapat terhadap media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD. (2) Analisis dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD diperoleh nilai rata-rata dalam persentase 89% dari ahli media dengan kategori sangat valid dan nilai

rata-rata dalam persentase 85% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil analisis validasi ahli media dan ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD dinilai sangat valid sebagai media pembelajaran. (3) Analisis dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN diperoleh hasil angket respon guru dalam persentase 100% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon peserta didik dalam persentase 98,38% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN dinilai sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Gandatapa terdapat saran dari peneliti. Saran dari peneliti sebaiknya dilakukan pemberian contoh penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik, pengadaan jumlah media pembelajaran sesuai jumlah peserta didik agar pembelajaran lebih efektif, dan setiap peserta didik sebaiknya telah memahami peraturan permainan pada media pembelajaran tersebut agar suasana kelas lebih kondusif. Media pembelajaran *Penggokan Alangan* berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PKN SD dapat dijadikan sebagai alat untuk memudahkan pembelajaran dan sebagai upaya pengenalan budaya lokal kepada peserta didik yang memerlukan upaya lain agar peserta didik senantiasa ikut serta dalam melestarikan budaya lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwipayana, P. A. P, dkk. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran Ipa Smp. JPPSI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia, 3(1), 49-60
- Fatmala, D. & Yelianti, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2(1), 1-6
- Hidayat, H., dkk. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*
- Laksana, D. N. L. & Widiastika, I. G. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Flores. *JPDN (Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara)*, 151-162
- Muslim, A.H., dkk. (2020). Media Pembelajaran PKn di SD. Banyumas: CV. Pena Persada

- Narimo, S., dkk. (2019). Pembentukan Karakter Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Lokal. *Varia Pendidikan*, 39-44
- Purba, R., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Liveworksheets* Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
- Rohmah, N.S. & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Jumanatik Pada Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas Iv Upt Sdn 25 Gresik. *JPGSD*, 10(8), 1-12
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Dan Pengembangan (*Research And Development/R&D*). Bandung: Alfabeta
- Sujana, I.W.C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 29-39
- Verbrianto, R. & Osman, K. (2011). *The Effect of Multiple Media Instruction in Improving Student' Science Process Skill And Achievement. Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15, 346-350
- Wibowo, A., dkk. Analisis Efektifitas Media Pembelajaran PKN Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. *Journal of Educational Analytics (JEDA)*, 1(1), 1-8
- Wibowo, S. (2017). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Melalui Media Audio Visual Berbasis Keragaman Budaya Di Program Studi Pgsd Stkip Pgri Sidoarjo. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 45-52
- Winangun, I. M. A. (2020). *Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD*. 1(1), 65–72.