Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGEMBANGAN CONGKLAK PANCASILA (COPAN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA MATERI DINAMIKA KELAHIRAN PANCASILA BAGI KELAS X SMAN 1 BADEGAN

Adelia Septiana Putri[1], Harmanto[2],
Program Studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan PM-PKn,
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya
adelia.22028@mhs.unesa.ac.id, harmanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Congklak Pancasila (COPAN) pada materi dinamika kelahiran Pancasila yang memenuhi kriteria layak yang divalidasi oleh ahli materi dan media sebelum diujicoba lapangan, untuk meningkatkan partisipasi peserta didik kelas X SMAN 1 Badegan. Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan pengembangan 4D model dengan tahapan sebagai berikut : *Define (Perencanaan), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Disemminate (Penyebarluasan)* dengan desain penelitian *one group pretest-postest* design. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas yaitu kelas X.10 dengan jumlah 36 peserta didik. Proses pengumpulan data menggunakan metode angket dan hasil tes dari peserta didik, yaitu pengumpulan data menggunakan tes awal berupa angket dan *pretest* dan tes akhir berupa angket dan *posttest* setelah diberikan perlakuan (media pembelajaran), angket kelayakan media dan materi pembelajaran oleh dosen ahli. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli validator media dan materi. Teknik analisis data angket menggunakan analisis uji *wilcoxon signed rank test*, hasil tes peserta didik menggunakan analisis uji *N-Gain Score*, dan data hasil kelayakan media dengan analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran memperoleh nilai 84,61% dari validator ahli media, 83,75% dari validator materi dengan kategori sangat layak sehingga media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. (2) perhitungan uji *wilcoxon signed rank test* dari hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran memperoleh nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada partisipasi peserta didik yang diberi perlakuan media COPAN. Sedangkan perhitungan uji *N-Gain Score* dari hasil tes memperoleh nilai 0,56 atau 56% dengan kriteria cukup efektif.

Kata Kunci: Congklak Pancasila (COPAN), media pembelajaran, partisipasi peserta didik, model 4D, dinamika kelahiran Pancasila.

Abstract

This study aims to develop the Congklak Pancasila (COPAN) learning media for the topic of the dynamics of the birth of Pancasila

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

that meets the feasibility criteria as validated by material and media experts prior to field testing, in order to enhance the participation of tenth-grade students at SMAN 1 Badegan. This research employed the 4D development model, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate, using a One-Group Pretest–Posttest Design. The research sample consisted of one class, namely Class X.10, comprising 36 students. Data were collected through questionnaires and students' learning achievement tests. The data collection process included an initial assessment in the form of a participation questionnaire and a pretest, followed by a final assessment consisting of a participation questionnaire and a posttest after the implementation of the learning media. In addition, media and material feasibility questionnaires were completed by expert validators. Instrument validity was established through expert judgment from media and material validators. Questionnaire data were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test, students' test results were analyzed using the N-Gain Score, and media feasibility data were analyzed using percentage analysis. The results of the study indicate that: (1) the learning media obtained a feasibility score of 84.61% from the media expert validator and 83.75% from the material expert validator, both categorized as highly feasible, indicating that the media is appropriate for use in the learning process. (2) The Wilcoxon Signed-Rank Test on the questionnaire data before and after the implementation of the learning media produced a significance value of 0.000 (2-tailed) < 0.05, indicating a significant difference in students' participation after using the COPAN learning media. Furthermore, the N-Gain Score analysis of students' test results yielded a score of 0.56 (56%), indicating that the learning media was moderately effective.
Keywords : Congklak Pancasila (COPAN), instructional media, student participation, 4D development model, the dynamics of the birth of Pancasila.

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan karena berhadapan langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang di dalamnya terjadi transfer ilmu pengetahuan serta penanaman nilai moral melalui bimbingan seorang pendidik (Fida, 2021). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Proses pembelajaran diupayakan diselenggarakan secara interaktif untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif, menyenangkan, dan mampu mengembangkan kreativitas maupun keterampilan peserta didik (Anggraini dkk., 2021). Selain itu, guru dituntut terampil menciptakan media pembelajaran yang unik apabila media tersebut belum tersedia di sekolah (Anggraini dkk., 2021).

Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan dan menstimulasi tumbuh kembangnya; hasil penelitian tentang permainan pada umumnya mengarah pada tiga hal, yaitu nilai kognitif,

nilai emosional, dan nilai sosial (Suminar & Hardini, 2019). Salah satu permainan tradisional yang digemari anak-anak Indonesia adalah congklak, sebuah permainan yang fleksibel karena dapat memanfaatkan benda-benda di sekitar dan mudah diperoleh materi permainannya dari lingkungan (Suprihatin & Padaela, 2019). Namun demikian, minat terhadap pendekatan pembelajaran berbasis permainan meningkat, sementara penelitian yang secara khusus mengkaji potensi pendidikan congklak dalam pendidikan formal masih terbatas (Iswinarti & Saraswati, 2022).

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah suasana pembelajaran yang membosankan akibat kurangnya keterlibatan peserta didik. Kurikulum yang cenderung teoretis dan kurang terkait kehidupan sehari-hari, disertai penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, menjadi faktor yang berkontribusi terhadap kebosanan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Afriansyah dkk., 2024). Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X SMAN 1 Badegan, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media power point, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang memberikan tanggapan, dan interaksi antarpeserta didik menjadi terbatas. Observasi awal terhadap 36 peserta didik kelas X.10 menunjukkan bahwa hanya sedikit peserta didik yang berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran.

Partisipasi dalam pembelajaran merupakan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar-mengajar, baik secara fisik, emosional, maupun kognitif (Jayanti dkk., 2025). Partisipasi peserta didik yang rendah dapat berdampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran di kelas, sebab peserta didik yang pasif cenderung sulit memahami konsep secara mendalam (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan konvensional dan penggunaan media yang tidak variatif menjadi penyebab utama rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep Pendidikan Pancasila dengan kehidupan nyata peserta didik serta melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Permainan tradisional congklak dipilih sebagai dasar pengembangan media karena memiliki struktur permainan yang mudah dimodifikasi menjadi alur belajar. Mekanisme permainan berbasis giliran dan interaksi antarpemain secara alami mendorong keterlibatan aktif setiap peserta, sehingga sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pemahaman nilai melalui dialog dan pertukaran gagasan. Permainan congklak turut mengandung unsur kejujuran, sportivitas, musyawarah, dan kebersamaan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Penelitian oleh Arief dan Hadjam (2021) menemukan bahwa penerapan congklak dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas, dan secara teoretis permainan tradisional sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif karena menuntut peserta didik berpikir strategis, bekerja sama, dan berefleksi (Budiyanto, 2020). Integrasi budaya lokal seperti congklak dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat memperkuat pemahaman nilai musyawarah, kerja sama, dan kebersamaan (Hidayat, 2022).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran bernama Congklak Pancasila (COPAN), yaitu modifikasi permainan tradisional congklak yang dipadukan dengan kartu Question, Challenge, dan Bonus pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan kelayakan COPAN sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila bagi kelas X SMAN 1 Badegan, dan (2) menganalisis efektivitas penerapan COPAN dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada materi tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Four-D) yang mengikuti alur Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), meliputi empat tahap, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Model ini dipilih karena tahapannya tersusun secara terprogram, sederhana, mudah dipahami, dan implementasinya sistematis, sehingga sesuai untuk pengembangan bahan ajar.

Tahap define meliputi analisis kebutuhan, identifikasi permasalahan, analisis kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Tahap design meliputi penyusunan skenario pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL), pemilihan media dan perangkat lunak (aplikasi Canva untuk desain visual dan buku.kemdikbud.go.id untuk sumber materi), serta penyusunan rancangan awal media. Tahap develop merupakan realisasi rancangan menjadi produk akhir yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan. Tahap disseminate merupakan implementasi media pada kelompok besar di kelas eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain dengan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal (pretest/pre-angket), perlakuan (treatment) berupa pembelajaran menggunakan media COPAN, dan pengukuran akhir (posttest/post-angket), dengan pola O1 X O2. Analisis utama penelitian difokuskan pada hasil pre-angket dan post-angket partisipasi, sedangkan hasil pretest dan posttest penguasaan materi digunakan sebagai data pendukung.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran COPAN, sedangkan variabel terikat adalah partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, yang meliputi keberanian mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari–Mei 2026 di SMAN 1 Badegan, Jalan Ki Ageng Punuk Nomor 2, Menang, Ponorogo, Jawa Timur.

Subjek penelitian terdiri atas satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi, dan peserta didik kelas X.10 SMAN 1 Badegan yang berjumlah 36 orang (26 perempuan dan 10 laki-laki) sebagai kelas eksperimen sekaligus pengguna media. Objek penelitian adalah pengembangan COPAN sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi (1) lembar validasi media, mencakup aspek kemudahan dan efisiensi, tampilan, serta kelengkapan media; (2) lembar validasi materi, mencakup aspek format, isi, dan bahasa; (3) angket penilaian antarteman terhadap partisipasi peserta didik menggunakan skala Likert (Selalu = 4, Sering = 3, Jarang = 2, Tidak Pernah = 1); dan (4) lembar tes (pretest dan posttest) berbentuk pilihan ganda menggunakan skala Guttman (Benar = 1, Salah = 0). Lembar validasi ahli menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1–5 (Sangat Kurang–Sangat Baik).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket (kuesioner), dan metode tes. Uji coba butir angket dan butir soal dilakukan pada kelas X.9 dengan 30 peserta didik. Dari 25 butir angket yang diujikan, ditemukan 20 butir valid (R hitung > R tabel = 0,361) dengan koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,780 (reliabel tinggi). Dari 20 butir soal pretest-posttest yang diujikan, ditemukan 15 butir valid dengan koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,771 (reliabel).

Analisis kelayakan media dan materi dihitung menggunakan rumus persentase skor perolehan dibagi skor maksimal dikalikan 100%, kemudian diinterpretasikan menggunakan skala kriteria: 81–100% (Sangat Layak), 61–80% (Layak), 41–60% (Kurang Layak), 21–40% (Tidak Layak), dan 0–20% (Sangat Tidak Layak) (Fitri & Haryanti, 2020). Analisis data angket dan hasil tes meliputi uji statistik deskriptif mean, uji normalitas Shapiro-Wilk (karena jumlah sampel kurang dari 50), uji beda (Wilcoxon Signed Rank Test untuk data angket yang tidak berdistribusi normal, dan Paired Sample T-Test untuk data pretest-posttest yang berdistribusi normal), serta uji N-Gain Score dengan rumus (skor posttest − skor pretest) dibagi (skor maksimal − skor pretest), yang selanjutnya dikategorikan: <40% (Tidak Efektif), 40–55% (Kurang Efektif), 56–75% (Cukup Efektif), dan >76% (Efektif) (Prihatiningsih, 2020).

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: H0, penggunaan media pembelajaran COPAN tidak meningkatkan partisipasi peserta didik pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila; dan H1, penggunaan media pembelajaran COPAN meningkatkan partisipasi peserta didik pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media COPAN

Pada tahap define, hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X.10 SMAN 1 Badegan (36 peserta didik) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada media presentasi seperti power point sehingga pembelajaran berpusat pada guru, dan partisipasi peserta didik tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya keterlibatan dalam tanya jawab, diskusi, maupun penyampaian pendapat. Analisis kurikulum mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase E mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu peserta didik mampu menganalisis dinamika sejarah kelahiran Pancasila mulai dari pembentukan BPUPK hingga pengesahan Pancasila sebagai dasar negara dalam Pembukaan UUD NRI Tahun 1945.

Pada tahap design, kegiatan pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan Game Based Learning (GBL) melalui dua pertemuan, meliputi apersepsi dan penyampaian materi awal, pemberian pre-angket dan pretest, implementasi media COPAN secara berkelompok, serta pemberian post-angket dan posttest. Media dikembangkan berupa papan congklak berukuran 61 x 13 x 3 cm dengan 14 lubang kecil dan 2 lubang besar berwarna dasar kuning jati, kartu Question dan Challenge berukuran 8,89 x 12,7 cm, kartu Bonus berdiameter 11 cm, serta buku panduan berukuran A5. Terdapat tiga varian papan COPAN yang masing-masing berkaitan dengan submateri dinamika Sidang BPUPK pertama, perumusan Piagam Jakarta, dan pengesahan Pancasila sebagai dasar negara.

Pada tahap develop, media divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi sebelum diujicobakan. Rincian hasil validasi disajikan pada bagian kelayakan media dan materi berikut. Pada tahap disseminate, media diujicobakan pada kelompok besar di kelas X.10 melalui empat tahap: apersepsi dan materi awal, pemberian pre-angket dan pretest, implementasi COPAN, dan pemberian post-angket serta posttest.

Kelayakan Media dan Materi Pembelajaran

Uji kelayakan media dilakukan oleh dosen ahli media terhadap tiga aspek, yaitu kemudahan dan efisiensi, tampilan, serta kelengkapan media, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Media

Aspek	Skor Validasi	Persentase	Kriteria
Kemudahan dan Efisiensi	13	86,6%	Sangat Layak
Tampilan	24	80%	Sangat Layak
Kelengkapan	18	90%	Sangat Layak
Skor Rata-rata	55	84,61%	Sangat Layak

Sumber: data primer diolah (2026)

Skor maksimum validasi media adalah 65. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media COPAN memperoleh total skor 55 dengan persentase 84,61% (kriteria sangat layak). Saran perbaikan dari ahli media meliputi revisi Tujuan Pembelajaran (TP) pada buku panduan, penambahan tokoh perempuan pada lubang COPAN 1, serta pembuatan soal yang berkaitan dengan tokoh perempuan BPUPK.

Uji kelayakan materi dilakukan oleh dosen ahli materi terhadap tiga aspek, yaitu format, isi, dan bahasa, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Materi

Aspek	Skor Validasi	Persentase	Kriteria
Format	15	75%	Layak
Isi	35	87,5%	Sangat Layak
Bahasa	17	85%	Sangat Layak
Skor Rata-rata	67	83,75%	Sangat Layak

Sumber: data primer diolah (2026)

Skor maksimum validasi materi adalah 80. Berdasarkan hasil uji kelayakan, materi pada media COPAN memperoleh total skor 67 dengan persentase 83,75% (kriteria sangat layak). Saran perbaikan dari ahli materi meliputi penyesuaian Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dengan kurikulum yang berlaku, serta penambahan gambar atau rangkaian peristiwa agar lebih mudah dipahami peserta didik. Kedua hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media dan materi COPAN memenuhi kriteria kelayakan teoretis dan dapat diujicobakan setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator.

Efektivitas Media COPAN dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik

Hasil Angket Partisipasi Peserta Didik

Analisis mean digunakan untuk mengetahui rata-rata skor partisipasi peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media COPAN.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Mean Angket Partisipasi

Variabel	Mean	Persentase	N	Std. Deviasi
Pre-Angket	40,83	51,04%	36	2,971
Post-Angket	64,44	80,55%	36	3,065

Sumber: data primer diolah (2026)

Nilai rata-rata pre-angket sebesar 40,83 (51,04%, kategori cukup) meningkat menjadi 64,44 (80,55%, kategori tinggi) pada post-angket, atau meningkat 23,61 poin (29,51%). Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pre-angket sebesar 0,000 dan post-angket sebesar 0,011 (keduanya < 0,05), sehingga data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, uji beda dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif nonparametrik dari Paired Sample T-Test.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Angket Partisipasi

Kelas	Perbandingan	Nilai z	Sig. (2-tailed)
X.10	Pre-Angket & Post-Angket	−5,238	0,000

Sumber: data primer diolah (2026)

Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada partisipasi peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media COPAN.

Tabel 5. Hasil N-Gain Score Angket Partisipasi

N	Rata-rata Pre-Angket	Rata-rata Post-Angket	N-Gain Score	N-Gain (%)
36	40,83	64,44	0,60	60,28%

Sumber: data primer diolah (2026)

Skor rata-rata N-Gain sebesar 0,60 (60,28%) berada pada kategori cukup efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media COPAN cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik kelas X.10.

Hasil Pretest dan Posttest sebagai Data Pendukung

Tabel 6. Statistik Deskriptif Mean Pretest dan Posttest

Variabel	Mean	N	Std. Deviasi
Pretest	53,70	36	15,197
Posttest	79,62	36	13,516

Sumber: data primer diolah (2026)

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,164 dan posttest sebesar 0,123 (keduanya > 0,05), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji beda selanjutnya menggunakan Paired Sample T-Test.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Kelas	Perbandingan	t	df	Sig. (2-tailed)
X.10	Pretest & Posttest	13,436	35	0,001

Sumber: data primer diolah (2026)

Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media COPAN.

Tabel 8. Hasil N-Gain Score Pretest dan Posttest

N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain Score	N-Gain (%)
36	53,70	79,62	0,56	56%

Sumber: data primer diolah (2026)

Skor rata-rata N-Gain sebesar 0,56 (56%) berada pada kategori cukup efektif. Data ini sejalan dengan hasil angket partisipasi dan berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat simpulan bahwa media COPAN cukup efektif meningkatkan partisipasi peserta didik kelas X.10 pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila.

Pembahasan

Hasil validasi kelayakan media oleh dosen ahli media menunjukkan skor 84,61% dengan kriteria sangat layak. Menurut Elvina dan Dewi (2020), kelayakan teoretis sebuah media dicapai melalui penelaahan ahli media dan ahli materi yang ditinjau berdasarkan format desain, kualitas media, dan kesesuaian konsep. Kriteria kelayakan media yang dikemukakan Walker dan Hess sebagaimana dikutip Arsyad (2019) juga menekankan pentingnya mutu teknis, yakni penyajian desain visual yang jelas berdasarkan persyaratan teknik produksi. Hasil ini selaras dengan penelitian Arlianda, Triyogo, dan Egok (2022) serta Nuraisha dan Arisetyawan (2023) yang sama-sama mengembangkan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran dan memperoleh kategori layak hingga sangat layak dari ahli media, khususnya pada aspek kualitas teknis, desain visual, dan kemudahan penggunaan. Unsur kebaruan pada COPAN terletak pada perpaduan papan congklak dengan kartu Question, Challenge, dan Bonus yang dirancang khusus untuk meningkatkan partisipasi peserta didik SMA, sebuah kombinasi yang masih minim ditemukan pada penelitian sebelumnya.

Hasil validasi kelayakan materi sebesar 83,75% dengan kriteria sangat layak menunjukkan bahwa isi materi pada media COPAN telah memenuhi kualitas isi dan tujuan sebagaimana dikemukakan Arsyad (2019), yaitu ketepatan materi dengan media, kelengkapan konten, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik. Hal ini didukung teori konstruktivisme yang memandang bahwa peserta didik harus berperan aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar (Trianto, 2014). Penelitian terdahulu mengenai materi Dinamika Kelahiran Pancasila masih terbatas; penelitian yang relatif dekat, seperti pengembangan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) oleh Musyarofah dan Widodo (2026) serta media komik digital sejarah perumusan Pancasila oleh Nurrohmatillah dan Ansori (2025), berfokus pada peserta didik sekolah dasar, sehingga terdapat kesenjangan (gap) penelitian berupa objek sasaran peserta didik SMA yang diisi oleh penelitian ini.

Peningkatan partisipasi peserta didik ditunjukkan oleh perbedaan signifikan pada hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media (Sig. 0,000 < 0,05) yang berbanding lurus dengan skor

N-Gain sebesar 0,60 (60,28%, kategori cukup efektif), serta diperkuat oleh data pendukung hasil pretest-posttest yang juga signifikan (Sig. 0,001 < 0,05) dengan skor N-Gain 0,56 (56%, kategori cukup efektif). Temuan ini konsisten dengan pernyataan Septiana (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, serta penelitian Wibowo dan Jasiah (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Lily, Khotimah, dan Maarang (2023) tentang efektivitas permainan tradisional congklak sebagai strategi learning by playing, meskipun unsur kebaruan penelitian ini terletak pada tujuan penggunaan media, materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan subjek penelitian peserta didik SMA.

Peningkatan partisipasi terjadi karena COPAN menciptakan interaksi sosial antarpeserta didik, sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan orang lain (Schunk, 2012; Harun dkk., 2022). Kartu Question mendorong peserta didik berpikir, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat sehingga memunculkan partisipasi kognitif; kartu Challenge memberikan kesempatan berdiskusi dan bekerja sama menyelesaikan tantangan kelompok; sedangkan kartu Bonus berfungsi sebagai penguatan (reinforcement) yang mendorong motivasi dan antusiasme peserta didik. Penggunaan media yang mengadopsi permainan tradisional congklak turut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih berani menyampaikan pendapat, aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil uji statistik, perhitungan N-Gain Score, serta keterkaitannya dengan teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran COPAN memenuhi kriteria efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik kelas X SMAN 1 Badegan pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila dengan kategori cukup efektif. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan pada satu kelas (X.10) dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design tanpa kelas kontrol sebagai pembanding, sehingga peningkatan partisipasi dan hasil belajar belum dapat dibandingkan secara langsung dengan pembelajaran yang menggunakan metode atau media lain. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan menggunakan desain eksperimen dengan kelas kontrol agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media COPAN.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Congklak Pancasila (COPAN) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila bagi kelas X SMAN 1 Badegan, dapat disimpulkan dua hal. Pertama, tingkat kelayakan COPAN sebagai media pembelajaran dinyatakan sangat layak, dengan skor kelayakan media sebesar 84,61% dan kelayakan materi sebesar 83,75%, sehingga media COPAN dapat digunakan dengan sejumlah revisi sesuai masukan validator. Kedua, media COPAN cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik, ditunjukkan oleh perbedaan signifikan hasil angket partisipasi sebelum dan sesudah penggunaan media (Sig. 2-tailed = 0,000 < 0,05) dengan skor N-Gain 0,60 (60,28%, kategori cukup efektif), serta didukung oleh perbedaan signifikan hasil

pretest dan posttest (Sig. 2-tailed = 0,001 < 0,05) dengan skor N-Gain 0,56 (56%, kategori cukup efektif). Temuan ini menunjukkan keberhasilan pengembangan media COPAN dalam mencapai tujuan peningkatan partisipasi peserta didik pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila.

Media pembelajaran COPAN disarankan dapat dimanfaatkan oleh guru pada materi Dinamika Kelahiran Pancasila, dan dapat dimodifikasi lebih lanjut untuk mata pelajaran atau materi lain. Bagi peneliti dan pengembang produk selanjutnya, media COPAN dapat dikembangkan secara lebih inovatif dan atraktif, misalnya melalui penyesuaian kartu Question, Challenge, dan Bonus dengan fokus materi yang berbeda serta penerapan desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

Afriansyah, A., Arif, D. B., & Islam, K. R. (2024). Development of civics learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) innovation as a traditional game-based learning media. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 11.

Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat permainan tradisional bola bekel terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69–76. https://doi.org/10.30870/jpppaud.v8i1.11570

Anggraini, H. I., Nurhayati., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1886–1887. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356

Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3).

Arief, R., & Hadjam, H. (2021). Pengaruh penerapan permainan tradisional congklak terhadap keterlibatan aktif peserta didik di kelas. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(3), 230–238.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Arlianda, D. N., Triyogo, A., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(2).

Arsyad, A. (2019). Kriteria kelayakan media menurut para ahli. *Information and Communication Technology*, 17–24.

Budiyanto, A. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran: Analisis konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(2), 89–98.

Elvina, D., & Dewi, I. P. (2020). Analisis tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis android dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(3), 18–25.

Fida, L. (2021). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis problem based learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(110), 395–405.

Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, mix method, dan research and development)*. Madani Media.

Harun, Z., Pisol, M. I. M., Rosli, H. F., Rashed, Z. N., Halim, M. N. A., Raus, N. M., & Zulkifli, H. (2022). Vygotsky theory in students' learning and its relation to characteristics of students with visual impairments special needs. *Malaysian Online Journal of Education*, 6(1), 57–63.

Hidayat, S. (2022). Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(3), 125–134.

Iswinarti, I., & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4). https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327

Jayanti, A. D., Fransiska, D., & Isnaini, U. (2025). Pengembangan media lapbook untuk meningkatkan partisipasi siswa pada materi Pancasila. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 480.

Kriss, M. (Ed.). (2015). *Handbook of digital imaging*. Wiley. https://doi.org/10.1002/9781118798706

Librianty, H. D., & Sumantri, S. (2014). Peningkatan partisipasi belajar melalui metode bercakap-cakap pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 1–8.

Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).

Maghfiroh, A. Z. (2019). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis literasi geografi pada KD 3.6 keragaman budaya Indonesia untuk kelas XI SMA* [Skripsi].

Mayasari, A. (2023). Penerapan model pembelajaran nilai melalui Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.

Muhidin, A. A., & Rahman, M. A. (2009). *Analisis korelasi, regresi, dan jalur dalam penelitian*. Pustaka Setia.

Musyarofah, D. U., & Widodo, S. T. (2026). Pengembangan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 10(2). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i2.1473

Nuraisha, D. R., & Arisetyawan, A. (2023). Penerapan pengembangan congklak sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar di kelas III SD. *Jurnal Persada*, 6(1).

Nurrohmatillah, & Ansori, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar sejarah perumusan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688

Prihatiningsih, N. L. (2020). *Pengembangan maket 3D sebagai media pembelajaran likuifaksi pada materi mitigasi bencana alam kelas XI IPS SMAN 3 Kota Mojokerto* [Skripsi].

Putri, Q., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2021). Desain buku cerita anak berbasis nilai kearifan lokal untuk pembelajaran teks fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 20.

Qibtiah, M., Farazwati, A., Manurung, W., Novi, D., Saputra, H., Destrinelli., & Rosmalinda, D. (2025). Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Canva di kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 355.

Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

Rohmah, O. T., Julia, J., & Syahid, A. A. (2023). Partisipasi peserta didik SD dalam proses pembelajaran berbasis teknologi pada blended learning. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 208–220. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1818

Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.

Sasongko, H. W. (2014). Tinjauan keefektifan group investigation menggunakan alat peraga manipulatif dari aspek prestasi belajar bangun ruang sisi datar dan apresiasi terhadap matematika SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 136–146. https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9075

Schunk, D. H. (2012). *Learning theories* (E. Hamdiah & R. Fajar, Terj.). Pustaka Pelajar.

Septiana, F. (2023). Implementasi pembelajaran sosial emosional berbantuan aplikasi TikTok dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 3(11). https://doi.org/10.17977/um067v3i112023p5

Sudjana, N. (2005). *Cara belajar siswa aktif*. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.

Suminar, T., & Hardini, A. (2019). Implementasi pendidikan karakter anak usia dini (studi kasus di kelompok bermain Pelangi Bangsa Pemalang). *Jurnal Untirta*, 3(1).

Suprihatin, E., & Padaela, M. (2019). Kreativitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B melalui permainan congklak. *Redominate: Jurnal Teologi*, 1(1), 37–48.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.

Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.

Wibowo, N. A. A., & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Padlet untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII-1 MTsN 1 Kota

Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33426–33436. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32934