



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 4 Agustus 2024 Halaman 4117 - 4132

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Catur PPKn Kelas VII SMP

Nasihattul Hanah^{1✉}, Dotrimensi², Maryam Mustika³

Universitas Palangka Raya. Indonesia^{1,2,3}

e-mail : murfidanasha@gmail.com¹, dotrimensi@fkip.upr.ac.id², Maryammustika@fkip.upr.ac.id³

Abstrak

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu menyampaikan informasi berupa materi dari guru kepada siswa, agar mudah dimengerti, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran permainan catur pada materi kerja sama dan gotong royong kelas VII SMP Negeri 16 Palangka Raya. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode *research and development* (*R & D*) model 4-D yang terdiri dari tahap *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *Development* (Pengembangan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran catur terdiri dari tahap *define* (Pendefinisian) dilakukan melalui analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Tahap *design* (Perancangan) yakni merancang media menggunakan format 2 dimensi, ukuran 1,5, jenis huruf font Open Sans ukuran 11 dan format ITC Motter Corpus, penyusunan 50 soal terkait materi kerja sama, membuat langkah-langkah permainan catur yang meliputi persiapan, pembagian kelompok, pelaksanaan permainan. Tahap *develop* (Pengembangan) dilakukan melalui pencetakan *design* untuk dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata skor 89,70%, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 98%. Sehingga diperoleh Kesimpulan bahwa permainan catur sangat layak digunakan untuk pelajaran PPKn materi kerja sama dan gotong royong.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Catur, Kerja Sama.

Abstract

*In general, the aim of using learning media is to help convey information in the form of material from teachers to students, so that it is easy to understand, interesting and fun. This research aims to produce a product in the form of chess game learning media on cooperation and mutual cooperation material for class VII SMP Negeri 16 Palangka Raya. The research was carried out using the 4-D model research and development (*R & D*) method which consists of the define, design, development and disseminate stages. However, this research was only carried out up to the Development stage. The results of the research show that the development of chess learning media consists of the define stage (Definition is carried out through analysis of student characteristics and material analysis. The design stage is designing the media using a 2-dimensional format, size 1.5, Open Sans font size 11 and ITC Motter Corpus format, preparing 50 questions related to collaborative material, creating chess game steps which include preparation, group division, implementation of the game. The development stage is carried out through printing the design for validation by material experts and media experts media expert validation obtained an average score of 89.70%, material expert validation results obtained an average percentage of 98%. So the conclusion was that the game of chess is very suitable for use in PPKn lessons regarding cooperation and mutual cooperation.*

Keywords: Learning Media, Chess, Cooperation.

Copyright (c) 2024 Nasihattul Hanah, Dotrimensi, Maryam Mustika

✉ Corresponding author :

Email : murfidanasha@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7138>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 6 No 4 Agustus 2024

p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting bagi kehidupan manusia untuk membuka wawasan, memberikan ide, serta inspirasi mengenai berbagai ilmu pengetahuan. Hal tersebut didapatkan melalui interaksi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, 2005, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk itu pendidik dan tenaga pendidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Menurut (Irmadurisa *et al.*, 2022) salah satu upaya yang dapat digunakan oleh pendidik agar pembelajaran berjalan aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yakni menggunakan media pembelajaran. Hal ini karena media memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023). Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa. Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan motivasi dan minat belajar serta mampu menciptakan aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan (Ambarini *et al.*, 2018). Pemilihan media yang akan digunakan hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, minat, kebutuhan, dan mempertimbangkan karakteristik siswa, serta kemampuan guru dalam penggunaanya (Latiri *et al.*, 2019).

Salah satu masalah yang ada dalam proses pembelajaran adalah banyak guru yang masih bingung menggunakan media pembelajaran (Anggreini & Narimo, 2023). Selain itu, juga masih ditemukan guru yang mengabaikan pentingnya penggunaan media pembelajaran (Parwati *et al.*, 2023). Menurut penelitian Tafonao (2018) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan guru mengabaikan bahkan tidak menggunakan media pembelajaran diantaranya adalah: persiapan menggunakan media memerlukan waktu, guru tidak mampu menggunakan media (gaptek), guru tidak bisa membuat media pembelajaran sendiri, guru kurang memiliki keterampilan menggunakan media, guru tidak punya waktu untuk membuat media, guru terbiasa dengan metode ceramah (tradisional).

Berdasarkan observasi pada tanggal 20 Februari 2024 di SMPN 16 Palangka Raya ditemukan permasalahan pembelajaran seperti masih banyak siswa yang kurang aktif, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa mengantuk, jemu, tidak bersemangat belajar, siswa keluar masuk kelas, siswa asik mengobrol dengan teman, kurangnya partisipasi siswa pada saat mengerjakan tugas kelompok dan sebagian siswa tidak mengerjakan tugas. Selain itu dilihat dari sisi pengamatan terhadap guru ditemukan masalah berupa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi karena, guru hanya menggunakan media berupa buku LKS dan buku cetak, spidol dan papan tulis tanpa media pendukung lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rusiadi (2020) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan masih kurangnya variasi metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu agar pembelajaran berjalan dengan optimal dibutuhkannya media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran, peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran permainan catur.

Berangkat dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membangun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn. Media yang dikembangkan pada penelitian ini ialah media pembelajaran permainan catur PPKn kelas VII SMP Negeri 16 Palangka Raya. Hal ini karena

menggunakan media pembelajaran permainan catur mempunyai banyak manfaat terutama membangun keaktifan belajar siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian Permadi, dkk (2022) menyebutkan bahwa Permainan merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang penggunaanya memanfaatkan permainan sebagai sarana pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan permainan dipercaya dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan intelektual, sosial, emosional, serta melatih kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, sosialisasi, dan bekerja sama (Rohmansyah, 2018). Hal ini karena keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan. Sanjaya dalam penelitian Permadi & Dewi (2022) menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat penggunaan permainan dalam pendidikan, antara lain: pertama, apa yang dipelajari peserta didik bukan sekedar pengetahuan intelektual saja, melainkan benar-benar dialami dan dapat dilakukannya dalam arti yang nyata, sehingga tidak lupa.

Masing-masing bidak catur memiliki peran dan pergerakan yang berbeda serta termasuk permainan model peperangan (Sinquefield, 2018). Dalam penggunaanya permainan catur biasa dimainkan oleh siapapun, tanpa pandang usia, jenis kelamin, atau strata sosial. Oleh karena itu permainan catur juga banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Hurriyati (2020) menjelaskan bahwa untuk mewujudkan pembelajaran yang konkret dan dapat meningkatkan aktivitas siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan catur. Selain itu, permainan catur bermanfaat bagus bagi kognitif anak termasuk kemampuan untuk meningkatkan empati, ingatan, kreativitas dan keterampilan perencanaan dan pemecahan masalah. Catur meningkatkan perkembangan anak dalam hal pemecahan masalah, membangun hubungan sosial, dan berpikir (Setiawan & Pratama, 2021). Pendapat lain dari penelitian Rosyada & Haqiqi (2022) menjelaskan bahwa permainan catur dapat memberikan makna yang menarik dan unik kepada siswa serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, berkesan, mampu meningkatkan aktivitas, keterampilan dan pembelajaran terpusat kepada siswa.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan catur ini penting dilakukan karena memberikan pendekatan baru dalam dunia pendidikan. Selama ini, banyak penelitian telah membahas catur atau penggunaannya dalam pembelajaran, tetapi belum ada yang benar-benar mengintegrasikannya sebagai alat pembelajaran yang komprehensif. Hal ini menciptakan kesenjangan antara potensi catur sebagai alat belajar dan penerapannya di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengembangkan cara baru menggunakan catur untuk mengajar berbagai mata pelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada cara menggabungkan permainan catur dengan materi pelajaran Misalnya, menggunakan gerakan bidak catur untuk menjelaskan konsep kerja sama atau strategi catur untuk mengajarkan pemecahan masalah. melalui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan catur sehingga dapat membuka cara baru dalam mengajar, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Oleh karena itu penelitian ini, dilakukan sebagai Solusi belajar lebih efektif dan menyenangkan. sehingga dapat membantu siswa belajar lebih baik.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan media pembelajaran permainan catur pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan. Pengembangan media pembelajaran permainan catur yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four D* (4D) yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Difine, Design, Develop, dan Disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya dilaksanakan pada tahap *Development*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan angket validasi ahli media dan ahli materi lalu dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif kemudian dikonversi menggunakan skala likert dengan rumus $P = (\Sigma x) / (\Sigma xi) \times 100\%$.

Keterangan : P = Angka presentase atau skor penilaian

Σx = Jumlah jawaban dalam satu item

Σi = Jumlah nilai ideal

Adapun untuk ketentuan skala kelayakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Skor kriteria penilaian

Skor	Kriteria Skor
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Sumber: (D. P. Sari, 2023)

Tabel 2. Kriteria kelayakan

Tingkat pencapaian	Kriteria Skor
81% - 100%	Sangat layak, tidak perlurevisi
61% - 80%	Layak, tidak perlu revisi
41% - 60%	Tidak layak, perlu revisi
20% - 40%	Sangat tidak layak, perlu revisi
>20%	

Sumber: (D. P. Sari, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan catur dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, terutama dalam menyampaikan materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP. Hal ini karena permainan catur dirancang dengan langkah-langkah dan strategi. Sehingga, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran selain itu, konsep kerja sama dan gotong royong dapat dipahami secara lebih mendalam melalui simulasi dan pengalaman langsung dalam permainan catur. Kemudian siswa dapat membangun keterampilan berpikir kritis, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah melalui permainan catur. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran serta mendukung terciptanya interaksi positif antara siswa dan guru, serta meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran permainan catur mengikuti model 4-D yang terdiri dari pendefinisian, desain, dan menngembangkan. Berikut adalah penjabaran dari pengembangan 4-D media pembelajaran berbasis permainan catur pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan siswa kelas VII SMP 16 Palangka Raya.

Difine (Pendefinisan)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan untuk melihat kebutuhan dasar mengenai perlunya mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu analisis kebutuhan untuk dapat mencari pokok permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan analisis yang dilakukan dalam pendefinisan:

Analisis ujung depan

Analisis ujung depan biasa disebut dengan istilah analisis masalah. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru PPKn kelas VII SMP Negeri 16 Palangka Raya. Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa masalah yang sering ditemukan dalam kegiatan pembelajaran ialah kurangnya keaktifan siswa. Hal tersebut terlihat pada saat guru menjelaskan materi masih ada siswa yang tidak memperhatikan, ketika guru bertanya siswa cendrung diam dan tidak berani mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru. Pada saat mengerjakan tugas kelompok siswa kurang berpartisipasi hal ini karena siswa hanya mengandalkan teman kelompok dan siswa lain asik ngobrol dengan teman sebangku. Masalah lain yang ditemukan dari sisi pengamatan guru selama observasi yaitu penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Adapun media yang biasa digunakan pada saat mengajar hanya berupa media konvensional berupa buku, dan papan tulis. Dampak dari variasi media pada saat mengajar yaitu siswa cendrung merasa bosan kemudian berakibat pada keaktifan dan minat belajar siswa kurang. Faktor yang menyebabkan guru jarang menggunakan media pembelajaran ketika mengkar PPKn yaitu karena keterbatasan guru membuat media pembelajaran. Selain itu, terbatasnya ketersediaan sarana penunjang pembelajaran seperti proyektor di sekolah dan koneksi jaringan internet masih belum maksimal. Berdasarkan informasi yang diperoleh tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu karena kurang bervariasi penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan kegiatan belajar mengajar bersifat monoton dan cenderung membosankan.

Analisis peserta didik

Tahap ini dikakukan melalui pengamatan terhadap peserta didik seperti tingkat pemahaman tentang permainan catur, kemampuan bekerja sama, tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata Pelajaran PPKn. Berdasarkan analisis peserta didik, rata-rata siswa kelas VII SMP N 16 Palangka Raya berusia 12-15 tahun dengan karakteristik senang mencari perhatian, minat belajar bervariasi, tertarik pada kegiatan interaktif dan praktis.

Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum yang berlaku di SMP 16 Palangka Raya. Tujuannya yaitu adalah untuk mengetahui materi yang akan diajarkan serta kompetensi/capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 16 Palangka Raya adalah Kurikulum Merdeka dengan materi yang dibahas adalah tentang kerja sama dan gotong royong.

Analisis tugas

Pada tahap ini peneliti menganalisis kegiatan yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun kegiatan tersebut dituangkan dalam bentuk kartu tantangan berjumlah 50 soal. Selanjutnya kartu tantangan tersebut dibagi menjadi 4 tema pembahasan yang terdiri dari 10 soal kerja sama bidang sosial politik, 10 soal kerja sama bidang ekonomi, 10 soal kerja sama bidang pertahanan dan keamanan dan 10 soal kerja sama bidang agama. Kemudian dari tema tersebut akan dibagikan kepada setiap tim kelompok dan masing-masing kelompok akan mendapatkan satu tema materi. Tema materi dibagikan dengan cara pengundian sehingga dapat dibagi secara adil dan berdasarkan sesepakatan bersama. Untuk 10 soal merupakan pengetahuan umum mengenai kerja sama yang akan diberikan pada saat siswa memulai permainan dengan tujuan untuk menentukan tim siapa yang akan memulai permainan. Sehingga dengan dibagi secara berkelompok siswa akan saling menyampaikan materi dan saling mengasah pengetahuan berdasarkan tema yang dibahas oleh setiap kelompok. Contoh tim a merupakan tim dari bidak catur putih membahas materi kerja sama bidang sosial politik lalu pada saat melangkah memasuki wilayah tim bidak catur hitam b. kemudian tim b ini mengeluarkan kartu tantangan materi kerja sama bidang sosial politik. sehingga dengan adanya pertanyaan dari tim bidak catur hitam b maka tim bidak catur putih harus menjawab pertanyaan tersebut. adapun konsekwensi yang didapatkan apabila tidak menjawab pertanyaan maka akan meungkinkan akan dimakan lawan serta kesempatan bermain yang dilakukan bergiliran akan diambil alih oleh tim penanya.

Selain itu, dalam pembuatan tugas peneliti berusaha menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik tujuannya ialah untuk mencapai tujuan pembelajaran baik secara pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Selain itu dengan dibentuk siswa kelam beberapa kelompok dengan masing-masing tema materi yang dibahas adalah untuk memilimalisir waktu kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam kesempatan ini siswa belajar dapat melakukan presentasi langsung tanpa membutuhkan banyak waktu. Karena apabila melangkah pada setiap kotak siswa akan menyampaikan materi yang dibahas lalu dilanjutkan dengan sesi pertanyaan berupa soal oleh tim lawan dan sesuai dengan tema.

Desain

Rancangan merupakan keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran (media pembelajaran permainan catur) yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilakukan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media diawali dengan membuat storyboard dengan menentukan alat dan bahan, gambar, warna, menyusun peraturan permainan, soal dan jawaban, menyusun kisi-kisi instrumen penilaian produk sampai dengan tahap validasi produk. Rancangan awal yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran permainan catur sebelum dilakukan produksi dan nantinya rancangan ini akan dilanjutkan pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Jenis media yang akan digunakan untuk mendukung pengembangan produk media pembelajaran permainan catur ialah jenis media visual offline. Hal ini karena dalam setiap kotak permainan catur berisi berbagai macam gambar jenis animasi seperti gambar animasi kerja sama bidang ekonomi, kerja sama bidang sosial politik, kerja sama bidang agama dan kerja sama bidang pertahanan dan kemanan. Adapun format yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran permainan catur yaitu media 2D ukuran 1,5. Dengan format tulisan *open sans* ukuran 11 dan format ITC Motter Corpus ukuran huruf 46. Alat dan bahan yang digunakan pada tahap ini yaitu: Handphone dan laptop, Kardus, Ketas HVS ukuran A4, Alat tulis (penggaris,pensis, pena,penghapus dan penggaris). Berikut ini merupakan desain media pembelajaran permainan catur

Tabel 3.Desain media pembelajaran

Desain media permainan catur	Deskripsi
Tampilan papan catur 	Tampilan awal media papan catur berisi kotak warna hitam putih dan angka 1-8 dan abjad A-H kemudian ditambah dengan motif batik batang garing. Adapun jenis huruf yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran permainan catur yaitu media 2D ukuran 1,5. Dengan format tulisan <i>open sans</i> ukuran 11 dan format ITC Motter Corpus ukuran huruf 46.
Pemilihan jenis media Dalam permainan catur disajikan berbagai jenis tampilan gambar animasi yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran PPKn. Adapun gambar animasi tersebut dijelaskan sebagai berikut: a. Gambar animasi materi kerja sama bidang sosial politik mencakup (gambar pemilihan umum, muswarah, dan menjaga ketertiban pemilihan umum) b. Gambar animasi materi kerja sama bidang ekonomi mencakup (gambar membayar pajak, memberi bantuan modal, contoh jenis-jenis kegiatan ekonomi, dan gambar ikut serta menjadi anggota korasi).	

Desain media permainan catur	Deskripsi
c. Gambar animasi materi kerja sama bidang pertahanan dan keamanan mencakup (peran pemuda dalam mendukung kemajuan bangsa, menjaga ketertiban lalu lintas, ronda malam dan contoh jenis-jenis pertahanan dan keamanan negara indonesia).	
d. Gambar animasi materi kerja sama bidang agama mencakup (contoh kerukunan antar tokoh agama, keberagaman agama di indonesia).	

Konsep capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar pancasila

Capaian pembelajaran

Tujuan pembelajaran

Profil pelajar pancasila



Bagian sisi kiri papan catur menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan tampilan profil pelajar pancasila.

Menyusun konsep materi pembelajaran



Pada setiap kotak papan catur berisi materi pembelajaran

1. Pengertian kerja sama
 - a. Bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan
 - 1) Kerja sama bidang sosial politik
 - 2) Kerja sama bidang ekonomi
 - 3) Kerja sama bidang pertahanan dan keamanan
 - 4) Keja sama bidang agama
 - 2.Niai penting kerja sama dan gotong royong
 - 3.Landasan kerja sama
 - 4.Revolusi mental
 - 5.Penerapan kerja sama dan gotong royong

Membuat petunjuk permainan

- a. Menentukan tempat permainan

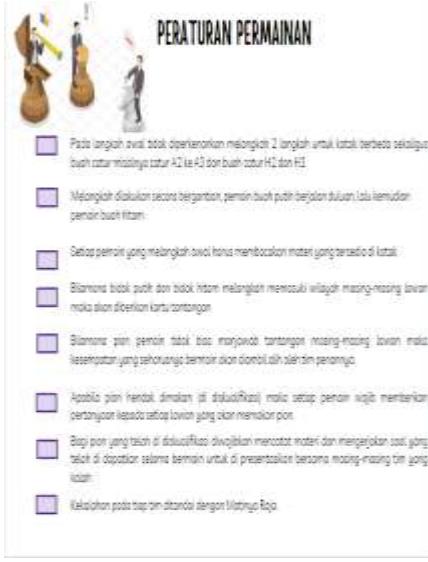
Untuk memudahkan penggunaan media permainan catur PPKn, guru dan siswa harus menentukan tempat bermain berdasarkan butuhan mengajar seperti dialam kelas ataupun dilapangan sekolah

- b. Membentuk kelompok

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Dengan tujuan agar siswa aktif berdiskusi kelompok sesuai dengan tema yang dibahas serta bersama-sama saling membantu untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah berupa tantangan yang dihadapi dalam permainan.

- c. Menentukan bidak catur

Bidak catur adalah karakter yan digunakan dalam permainan catur dengan ciri khas keunikasnya yaitu memiliki langkah yang berbeda-beda. Penentuan karakter ini dilakukan dengan cara diskusi kelompok setiap tim. Karakter yang diperankan terdiri dari 6 bidak catur yaitu kuda, gajah, banteng,mentri raja dan pion. Oleh karena itu bidak catur

Desain media permainan catur	Deskripsi
<p>tersebut akan diperankan langsung oleh siswa dengan tujuan untuk meningkatkan antusias belajar menyenangkan.</p> <p>Berikut dijelaskan mengenai ketentuan bidak-bidak dalam permainan catur.</p>  <ul style="list-style-type: none">Pada langkah awal tidak diperkenankan melangkah 2 langkah untuk kotak berbentuk selisih buah catur misalnya catur A2 ke A3 dan buah catur H2 dan H3.Melangkah dilakukan secara bergantian, pemain buah putih berjalan duluan, lalu kemudian pemain buah hitam.Gelang pion yang melangkah awal harus membacakan materi yang tersedia di kotak.Bilamana bidak putih dan bidak hitam melangkah memasuki wilayah masing-masing lawan maka akan diberikan kartu tantangan.Bilamana pion pemain tidak bisa menjawab tantangan masing-masing lawan maka kesempatan yang seharusnya bermain akan diambil alih oleh tim penannya.Jika pion yang telah di diskualifikasi divalidkan mencatat materi dan mengajukan soal yang selanjutnya diajukan selama tiga kali di presentasi bersama masing-masing tim yang kalahApabila pion hendak dimulai (di diskualifikasi) maka setiap penaruh wajib memberikan pertanyaan kepada lawan yang akan memulai pion.Bagi pion yang telah di diskualifikasi divalidkan mencatat materi dan mengajukan soal yang selanjutnya diajukan selama tiga kali di presentasi bersama masing-masing tim yang kalahKekalahan pada tiap tim ditandai dengan matinya Raja.	<p>Pada permainan catur terdapat peraturan untuk mengontrol kegiatan permainan sehingga dapat berjalan dapat dengan lancar, adil, tertip dan aman.</p> <p>Adapun isi peraturan permainan taitu:</p> <ol style="list-style-type: none">Langkah awal tidak diperkenankan melangkah 2 langkah untuk kotak berbentuk selisih buah catur misalnya catur A2 ke A3 dan buah catur H2 dan H3.Melangkah dilakukan secara bergantian, pemain buah putih berjalan duluan, lalu kemudian pemain buah hitamSetiap pemain yang melangkah awal harus membacakan materi yang tersedia di kotakBilamana bidak putih dan bidak hitam melangkah memasuki wilayah masing-masing lawan maka akan diberikan kartu tantanganBilamana pion pemain tidak bisa menjawab tantangan masing-masing lawan maka kesempatan yang seharusnya bermain akan diambil alih oleh tim penannya.Bagi pion yang telah di diskualifikasi diwajibkan mencatat materi dan mengerjakan soal yang telah di dapatkan selama bermain untuk di presentasi bersama masing-masing tim yang kalahKekalahan pada tiap tim ditandai dengan matinya Raja.

Menyusun peraturan permainan

Membuat buku panduan



Buku panduan permainan catur dirancang untuk memudahkan siswa memahami cara bermain catur dengan memadukan konsep pembelajaran PPKn.

Adapun isi buku pandua yaitu:

- Hal pertama berisi cover
- Halaman kedua berisi kata pengantar
- Halaman tiga berisi Gambaran umum permainan catur telah di jelaskan pada bab 2 sebelumnya.
- Halaman ke 4 berisi tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran materi PPKn dan telah di jelaskan pada bagian pembahasan.

Desain media permainan catur	Deskripsi
	e. Halaman lima beisi peraturan permainan yang sebelumnya telah dijelaskan. f. Halaman 6 berisi petunjuk permainan yang sebelumnya telah dijelaskan. g. Halaman 7 berisi materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan yang sebelumnya telah dijelaskan.

Membuat kartu tantangan



Kartu tantangan berisi soal yang digunakan untuk melihat pemahaman dan ketarampilan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Membuat bidak catur

Bidak catur berwarna hitam dan putih yang berperan sebagai anggota pemain. Bidak catur ini kemudian akan diperankan oleh siswa.



Pengembangan

Pada tahap ini, media pembelajaran catur yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Desain yang sudah jadi lalu diperint menggunakan kertas HVS ukuran A4 kemudian media dibuat dengan cara manual yaitu dilakukan melalui pengguntingan kertas desain kemudian menempelkan desain yang telah di cetak ke papan kardus ukuran 1,5m. Setelah semua kertas ditempel maka media pembelajaran permainan catur sudah siap digunakan dan selanjutnya dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Uji validasi pengembangan media pembelajaran permainan catur melibatkan dua ahli media dan satu ahli materi. Pada ahli media penilaian dilakukan menggunakan angket quisioner yang berjumlah 17 pertanyaan yang terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu: aspek tampilan media, aspek gambar, aspek kemudahan penggunaan media. (2) Ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi media, urutan penyajian materi, aspek bahasa dan aspek hasil belajar. Penilaian ahli media oleh validator dilaksanakan pada 26 April-16 Mei 2024 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. Validasi ahli media pertama

No	Aspek yang dinilai	Tingkat pencapaian	Kriteria
1	Tampilan Media	100%	Sangat layak
2	Kelayakan Gambar	80,50%	Sangat layak
3	Kemudahan penggunaan	90%	Sangat layak
	Total rata-rata	86,70%	Sangat layak

Berdasarkan tabel validasi ahli media pertama diatas maka diperoleh hasil dari setiap aspek media pembelajaran permainan catur secara keseluruhan. Nilai persentase kelayakan tampilan media memperoleh skor 100%, yang terdiri dari 3 butir soal penilaian. Aspek kelayakan gambar memperoleh persentase skor 80.50% yang terdiri dari 9 butir soal penilaian. Aspek kemudahan dalam penggunaan media memperoleh persentase 90% yang terdiri dari 5 butir soal penilaian. Sehingga diperoleh nilai rata-rata aspek media diproses persentase 86,70% dengan kategori sangat layak.

Tabel 5. Validasi ahli media kedua

No	Aspek yang dinilai	Tingkat pencapaian	Kriteria
1	Tampilan Media	100%	Sangat layak
2	Kelayakan Gambar	88,80%	Sangat layak
3	Kemudahan penggunaan	95%	Sangat layak
	Total rata-rata	92%	Sangat layak

Berdasarkan tabel validasi ahli media kedua diatas maka diperoleh hasil dari setiap aspek media pembelajaran permainan catur secara keseluruhan. Nilai persentase kelayakan tampilan media memperoleh skor 100%, yang terdiri dari 3 butir soal penilaian. Aspek kelayakan gambar memperoleh persentase skor 88.80% yang terdiri dari 9 butir soal penilaian. Aspek kemudahan dalam penggunaan media memperoleh persentase 95% yang terdiri dari 5 butir soal penilaian. Sehingga diperoleh nilai rata-rata aspek media diproses persentase 92% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas media pembelajaran permainan catur setelah dilakukan revisi. Berdasarkan perolehan nilai resensi tersebut menandakan bahwa media pembelajaran catur yang dikembangkan telah mencapai standar “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 6. Validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Tingkat pencapaian	Kriteria
1	kelayakan isi materi	100%	Sangat layak
2	Kelayakan urutan materi	95,00%	Sangat layak
3	Kelayakan aspek bahasa	100%	Sangat layak
4	kelayakan aspek penilaian	100%	Sangat layak
	Total rata-rata	98%	Sangat layak

Validasi ahli materi media pembelajaran permainan catur dilakukan oleh Ibu Suriati, S.Pd sebagai Guru PPKn SMP Negeri 16 Palangka Raya. Berdasarkan tabel validasi ahli materi diatas maka diperoleh hasil dari setiap aspek materi yaitu: aspek kelayakan isi memperoleh persentase skor 100% yang terdiri dari 4 butir soal penilaian. Aspek penyajian materi memperoleh persentase skor 95%. terdiri dari 5 butir soal. Aspek bahasa memperoleh persentase 100% terdiri dari 3 butir soal penilaian. Aspek penilaian memperoleh persentase 100% terdiri dari 2 butir soal penilaian. Sehingga memperoleh nilai rata-rata sebesar 98% dengan

kategori sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 17 pertanyaan pada kuisioner yang diisi oleh validator mencapai nilai 55 dari 56. Maka media pembelajaran permainan Catur materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan masuk kedalam kategori Sangat layak pada saat kegiatan pembelajaran PPKn. Selain itu, dari hasil validasi ahli materi, media yang dikembangkan tidak mendapat revisi. Hal ini karena penggunaan media pembelajaran catur dianggap dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa, siswa dilatih untuk berpikir secara kritis, mengantisipasi langkah-langkah lawan, dan mencari solusi terbaik dalam setiap situasi yang dihadapi serta berpikir sebelum bertindak. Sehingga, dalam proses ini, siswa harus saling mendengarkan ide-ide satu sama lain, berkompromi, dan mencapai konsensus untuk mengambil keputusan yang tepat. Berdasarkan hasil validasi tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan catur sudah memenuhi kriteria kelayakan dengan mendapat kategori "sangat layak" dengan demikian maka media dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PPKn Khususnya pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya media pembelajaran yang baik adalah yang terstruktur dan dirancang dengan struktur desain pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran (Hasan *et al.*, 2021). Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan catur pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran permainan catur yang dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan model 4-D yang terdiri dari tahap *define, design, development*. Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. (Setiawan & Pratama, 2021).

Adapun tujuan dari semua tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran PPKn yang valid dinilai oleh ahli validasi media dan ahli materi. Berdasarkan tahap analisis kebutuhan, dihasilkan kondisi awal pengembangan media pembelajaran permainan catur dilakukan beberapa analisis, yaitu memeriksa kesenjangan/masalah yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna media, menyusun rencana proyek pengembangan. Analisis kesenjangan/masalah diperoleh melalui wawancara dengan guru PPKn di kelas VII yang mana kurangnya media yang diterapkan guru sehingga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran siswa sulit memahami pelajaran khususnya pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan, maka selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan untuk solusi masalah tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran, peserta didik cenderung mencari perhatian dan lebih tertarik pada kegiatan yang interaktif dan menarik. Selain itu, peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKn, agar mampu menunjang proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga suasana pembelajaran terkesan tidak monoton. Setelah dilakukan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan analisis materi. Langkah ini dilakukan agar adanya keselarasan antara tujuan pengembangan produk dengan dengan kompetensi yang ingin dicapai yaitu kemampuan untuk menganalisis nilai kerja sama dan gotong royong dalam konteks Pancasila. Selain itu, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi pasal-pasal dalam UUD 1945 yang mengatur hak dan kewajiban warga negara untuk saling bekerja sama dan bergotong royong. Pengenalan konsep ini penting untuk membangun sikap menghargai keberagaman sebagai kekuatan dalam melaksanakan kerja sama dan gotong royong.

Selanjutnya, pada tahap desain (perancangan) peneliti menentukan tujuan dan capaian pembelajaran, membuat Storyboard media pembelajaran, mengumpulkan materi, memilih gambar yang berkaitan dengan pembelajaran kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan, dan menyusun *instrument* penilaian ahli media dan ahli materi. Adapun tujuan dan capaian pembelajaran yang digunakan dalam desain media pembelajaran

permainan catur berpedoman pada kurikulum ,merdeka. lalu dilanjutkan pada pembuatan *Storyboard* media pembelajaran yang dibangun berbentuk alur dari struktur materi atau pesan yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran permainan catur pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan. Selanjutnya, Pada tahap *development* (pengembangan) produk media pembelajaran permainan catur ini akan dilakukannya validasi untuk mengetahui kelayakan yang berupa validasi materi, dan validasi media. Validasi materi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan angket validitas produk dan hasil datanya akan dianalisis menggunakan *Skala Likert*. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase rata-rata 98%. Selanjutnya yaitu validasi media pada produk Adapun hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata skor 89,70%.

Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media permainan catur pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dengan melakukan perbaikan sesuai saran yang telah diberikan. Setelah itu, produk media pembelajaran juga dilakukan uji coba perorangan untuk mengetahui respon guru dan siswa melalui penyebaran angket kuisioner siswa dan wawancara pada guru pembelajaran PPKn SMPN 16 Palangka Raya. Adapun informasi yang didapatkan dari 5 orang siswa kelas VII SMP 16 Palangka Raya di peroleh bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan catur dapat membabat siswa termotivasi dan tertarik dalam mempelajari materi PPKn.

Selain itu, permainan catur juga mempu melibatkan peserta didik secara aktif dan mengajarkan cara berstrategi, berpikir kritis, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga lebih memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai kerja sama dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari seperti contoh saling memberi masukan kepada teman.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru mata pelajaran PPKn SMPN 16 Palangka Raya permainan catur yang dikembangkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis sehingga integrasi antara permainan catur dan materi PPKn dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan, dan tujuan pendidikan PPKn untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan dapat tercapai dengan lebih baik. Dari informasi tersebut maka dikatakan bahwa media pembelajaran permainan catur sangat baik dan dapat meningkatkan keaktifan dan Pemahaman belajar siswa pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. Dari persentase tersebut maka dikatakan bahwa media pembelajaran permainan catur yang dikembangkan sangat baik dan dapat meningkatkan Pemahaman belajar siswa pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Sejalan dengan pendapat tersebut berdasarkan penelitian terdahulu pengembangan media pembelajaran permainan catur sudah memenuhi kriteria satandar kelayakan, karena telah melewati dan menyelesaikan tahap adaptasi model Tiagarajan yaitu *define, design, dan development*. Penggunaan media pembelajaran catur dalam kegiatan pembelajaran telah terbukti secara empiris dapat meningkatkan berbagai kemampuan siswa. Pertama, permainan catur membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebuah studi yang diterbitkan dalam jurnal "*Hindawi Education Research International*" tahun 2022 menunjukkan secara signifikan penggunaan media pembelajaran catur dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini karena permainan catur memerlukan strategi dan perencanaan yang matang, serta kemampuan untuk menganalisis situasi dan membuat keputusan yang tepat. Dengan memainkan catur, siswa dilatih untuk berpikir secara kritis, mengantisipasi langkah-langkah lawan, dan mencari solusi terbaik dalam setiap situasi yang dihadapi serta berpikir sebelum bertindak, bertanya pada diri sendiri. "Jika saya melakukan ini, apa yang akan terjadi selanjutnya, dan bagaimana saya harus menanggapinya?" (Tachie & Ramathe, 2022). Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran catur juga dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa.

Sebuah studi yang diterbitkan dalam jurnal "Jurnal Phederal" pada tahun 2021 mengungkapkan bahwa permainan catur memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara siswa dan kemampuan kerja sama karena, dalam permainan catur, siswa harus berkomunikasi dengan lawan mainnya, baik secara verbal maupun non-verbal, untuk menganalisis situasi dan membuat keputusan strategi. Misalnya, guru dapat memberikan posisi catur tertentu dan meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan dan menemukan langkah terbaik yang harus dilakukan. Dalam proses ini, siswa harus saling mendengarkan ide-ide satu sama lain, berkompromi, dan mencapai konsensus untuk mengambil keputusan yang tepat. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan bermain catur, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi yang penting dalam kerja sama tim. Guru juga dapat menggunakan catur sebagai analogi untuk mengilustrasikan pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama (Setiawan & Pratama, 2021).

Dalam penelitian Dib & Mats (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran catur juga dapat membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa, karena permainan catur memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghadapi masalah yang kompleks dan mencari solusi yang efektif. Selain itu, dalam permainan catur, siswa harus mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan menemukan strategi terbaik untuk mengatasi masalah tersebut. Proses ini melatih kemampuan pemecahan masalah siswa dalam situasi yang menantang dan membutuhkan pemikiran kritis (Dib & Mats, 2023).

Menurut penelitian Sari *et al* (2023) menerapkan permainan catur dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak manfaat seperti meningkatkan fokus, observasi analisis, berpikir abstrak, perencanaan, dan kemampuan untuk menangani banyak pertimbangan secara bersamaan. Media permainan catur dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, sehingga siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, catur dipercaya mampu meingkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang mengarah pada peningkatan hasil belajar (Hurriyati, 2020). Dari segi aspek penerapan dalam pembelajaran PPKn, permainan catur memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan kompetensi kewarganegaraan seperti pengetahuan kewarganegaraan (*Civic knowledge*), sikap kewarganegaraan (*Civic disposition*), keterampilan kewarganegaraan (*Skill civic*) (Budiarta, 2019). Tujuan pembelajaran PPKn yaitu untuk membentuk warga negara yang baik, yakni warga negara yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual serta memiliki karakter yang kuat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Saputra *et al.*, 2017). Artinya bahwa permainan catur yang dikembangkan tidak hanya sekedar hiburan semata akan tetapi permainan dibuat dengan konsep mengajarkan berbagai keterampilan seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, dan sportivitas. Penelitian Yusuf dkk. (2021) menunjukkan bahwa bermain catur dapat meningkatkan kecerdasan linguistik khususnya dalam hal penalaran verbal yang merupakan salah satu komponen penting dari kecerdasan linguistik. Penalaran verbal mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Catur, sebagai permainan yang menantang dan menyenangkan, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sifat kompetitif dari catur mendorong siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka. Keberhasilan dalam memecahkan teka-teki catur atau memenangkan pertandingan memberikan rasa pencapaian yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Lebih lanjut, aspek sosial dari bermain catur dengan teman sebaya dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung, sehingga meningkatkan keterikatan siswa dengan proses pembelajaran secara keseluruhan (Widayanti *et al.*, 2022).

Dalam penerapannya, pengembangan media pembelajaran permainan catur menghadapi beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, keterbatasan sampel dapat menghambat generalisasi hasil, karena penelitian mungkin hanya melibatkan sejumlah kecil siswa atau sekolah yang tidak mewakili keragaman latar belakang. Keterbatasan waktu juga menjadi faktor penting, karena durasi penelitian yang terbatas mungkin tidak memungkinkan penilaian efek jangka panjang atau penyempurnaan media secara menyeluruh. Aspek teknologi dapat menjadi hambatan, terutama jika ada keterbatasan akses atau variasi dalam kemampuan teknis guru dan siswa.

Dari segi materi, media pembelajaran catur mungkin hanya cocok untuk mata pelajaran atau topik tertentu, membatasi aplikasinya secara luas. Keterbatasan keahlian juga perlu diperhatikan, mengingat tidak semua guru mungkin memiliki pengetahuan catur yang memadai, sehingga mungkin diperlukan pelatihan khusus. Faktor budaya juga dapat mempengaruhi penerimaan dan efektivitas media ini, karena catur mungkin tidak relevan dalam semua konteks budaya.

Evaluasi dampak spesifik media pembelajaran catur terhadap hasil belajar juga dapat menjadi tantangan, terpisah dari faktor-faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran. Adaptasi media untuk siswa dengan kebutuhan khusus mungkin tidak tercakup dalam penelitian, menambah kompleksitas implementasinya. Keterbatasan biaya juga perlu dipertimbangkan, mengingat pengembangan dan implementasi media berbasis catur mungkin memerlukan investasi yang signifikan.

Aspek motivasi siswa juga menjadi pertimbangan penting, karena tidak semua siswa mungkin tertarik pada catur, yang dapat mempengaruhi efektivitas media pembelajaran. Komparasi dengan metode pengajaran tradisional atau media pembelajaran lainnya mungkin sulit dilakukan secara komprehensif. Terakhir, menjamin keberlanjutan penggunaan media pembelajaran catur setelah penelitian selesai juga merupakan tantangan yang perlu diatasi. Semua keterbatasan ini perlu dipertimbangkan dan diatasi sebaik mungkin dalam merancang dan melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran permainan catur.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CATUR layak digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PPKN. Hal ini didukung oleh validasi dari ahli materi PPKN dan ahli media pembelajaran yang menunjukkan bahwa media CATUR memenuhi kriteria kelayakan dari segi konten, penyajian materi, kebahasaan, dan aspek visual sesuai dengan karakteristik pembelajaran PPKN. Selain validasi ahli, media CATUR juga telah melalui uji coba lapangan kepada peserta didik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media CATUR dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam mempelajari materi PPKN. Media CATUR juga membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep PPKN dengan lebih konkret dan menyenangkan. Dari segi kepraktisan, media CATUR mudah digunakan dan dioperasikan, baik oleh guru maupun peserta didik. Media ini juga fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, seperti pembelajaran tatap muka di kelas maupun pembelajaran jarak jauh secara daring. Dengan memenuhi aspek-aspek kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan penggunaan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran catur diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, D. A. (2018). Arab World English Journal (Awej) Special Issue On Call Number 6. July 2020. *Arab World English Journal (Awej)*, 4, 227–241. Doi: <Https://Dx.Doi.Org/10.24093/Awej/Call5.19>
- Aisyah, A., Zuliana, F., Aminah, S., & Ananda, R. (2023). Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran Sd. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 709–718.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Anggreini, A. T., & Narimo, S. (2023). Guru Di Era Kurikulum Merdeka Belajar Di Smk Muhammadiyah 3 Gemolong. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(3), 1704–1714. <Https://Doi.Org/10.35931/Aq.V17i3.2127>
- Dib, J. E., & Mats, D. (2023). Checkmate For Children: A Review Of Supporting Chess In The Classroom. *Journal Of Education Research*, 4(2), 525–530.

4131 Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Catur PPKn Kelas VII SMP - Nasihattul Hanah, Dotrimensi, Maryam Mustika
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7138>

<Https://Jer.Or.Id/Index.Php/Jer/Article/View/150%0ahttps://Jer.Or.Id/Index.Php/Jer/Article/Download/150/163>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Cv Tahta Media Group.

Hurriyati. (2020). Peningkatkan Aktivitas Siswa Menggunakan Media Papan Catur Tentang Materi Pewarisan Sifat Kelas Ix Smnp 4 Kota Solok. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 4(1), 105–113. <Https://Doi.Org/10.24036/Jep/Vol4-Iss1/399>

I Wayan Budiarta. (2019). Penerapan Pendekatan Belajar Catur Asrama Melalui Taksonomi Tri Kaya Parisudha Dalam Pkn (Studi Quasi Experiment Terhadap Peningkatan Kompetensi Kewarganegaraan Siswa Sma Negeri Di Kota Singaraja). *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 36–42.

Irmadurisa, A., Istiningbih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63. <Https://Doi.Org/10.47178/Elementary.V5i2.1678>

Latri, Syawaluddin, A., & Amrah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Sd Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *Jikap PgSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 40–49. <Https://Doi.Org/10.26858/Jkp.V3i1.8164>

Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 310–316. <Https://Doi.Org/10.56393/Decive.V3i9.1782>

Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41–50. <Https://Doi.Org/10.55115/Widyakumara.V3i1.2071>

Ramadhani, A., Ananda, R., & Surya, Y. F. (2023). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Papan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 84–93.

Rohmansyah, N. A. (2018). Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(1), 1–23.

Rosyada, F., & Haqiqi, A. K. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Rme Berbantuan Catur Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Matriks. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 63–74. <Https://Doi.Org/10.32505/Qalasadi.V6i1.3842>

Rusiadi. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.

Saputra, L. S., Nurdiaman, A., & Salikun. (2017). *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.

Saputri, E. D., Aprinawati, I., Joni, J., Ananda, R., & Surya, Y. F. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Iklan Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Pop Up Book Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(3), 674–685.

Sari, D. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2), 1261–1272. <Https://Doi.Org/10.58258/Jime.V9i2.5077>

Sari, M., Elviana, & Muslima. (2023). Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Permainan Catur. *Journal Education And Social Science*, 1(2), 46–61.

- Setiawan, A. Y., & Pratama, H. G. (2021). Analisis Keterampilan Bermain Catur Pada Hasil Belajar Matematika Atlet Junior Klub Catur Raja Kombi Trenggalek Analysis Of Chess Playing Skills On Mathematics Learning Outcomes Junior Athletes Raja Kombi Trenggalek Chess Club. *Jurnal Phedheral*, 18(1), 37–46.
- Sinquefield, J. C. (2018). *Belajar Untuk Menulis & Membaca Catur*.
- Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi Small Group Discussion Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(3), 555–568.
- Tachie, S. A., & Ramathe, J. M. (2022). Metacognition Application: The Use Of Chess As A Strategy To Improve The Teaching And Learning Of Mathematics. *Education Research International*, 1–13. <Https://Doi.Org/10.1155/2022/6257414>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <Https://Doi.Org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Undang-Undang (Uu) Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia 1 (2005). <Https://Www.Google.Com/Url?Sa=T&Rct=J&Q=&Esrc=S&Source=Web&Cd=1&Cad=Rja&Uact=8&Ved=2ahukewjwxrkeif7eahvyfyskhchwaowqfjaaegqicrac&Url=Https%3a%2f%2fwww.Ojk.Go.Id%2fid%2fkanal%2fpasar-Modal%2fregulasi%2fundang-Undang%2fdocuments%2fpages%2fundang-Undang-Nomo>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Departemen Pendidikan Nasional 1 (2003).
- Widayanti, Susadi, & Sinensis, A. R. (2022). Pbl Berbantuan Permainan Catur Termodifikasi: Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *U-Teach: Journal Education Of Young Physics Teacher*, 3(1), 7–12. <Https://Doi.Org/10.30599/Uteach.V3i1.57>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <Https://Doi.Org/10.31004/Joe.V5i2.1074>