

Pengembangan Congklak Modips Sebagai Media Model Pembelajaran IPS untuk Melatih *4C Skills* Peserta Didik

Dimas Baharudin ¹⁾, Agus Suprijono ²⁾, Nasution ³⁾, Riyadi ⁴⁾

1, 2, 3, 4) S-1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pentingnya keterampilan 4C (berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi) yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad ke-21 membuat guru harus bisa membimbing peserta didik untuk mencapai keterampilan tersebut, tak terkecuali guru IPS. Untuk mengasah keterampilan 4C peserta didik, guru IPS dapat menerapkan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran IPS berbasis permainan Congklak Modips bisa menjadi pilihan karena menggabungkan beberapa aktivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik seperti diskusi kelompok, penyajian hasil diskusi, tanya jawab, serta mengutarakan sebuah pendapat yang dibungkus dalam suatu permainan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran IPS yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik dalam melatih keterampilan 4C mereka. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil uji validitas media memperoleh persentase sebesar 93,63% yang berarti sangat layak dan valid untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 84,76% yang berarti praktis untuk digunakan. Untuk menguji efektivitas media, maka dilakukan penelitian di kelas 9-2 SMPN 3 Tanjunganom dengan total sampel berjumlah 25 peserta didik. Melalui *pre-test* dan *post-test one group design*, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 55,2 dan rata-rata nilai *post test* sebesar 87,8. Berdasarkan rata-rata nilai tersebut, selanjutnya dilakukan uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan diketahui nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ maka hipotesis bahwa pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips memberikan pengaruh yang signifikan dapat diterima. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah Congklak Modips terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS yang aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: congklak modips, pembelajaran berbasis permainan, keterampilan 4C.

Abstract

The importance of 4C skills (critical thinking, creative thinking, communication, and collaboration) that students must possess in the 21st century requires teachers to guide learners in developing these competencies, including Social Studies (IPS) teachers. To enhance students' 4C skills, IPS teachers can implement active and engaging learning models. The Congklak Modips-based Social Studies learning model offers a viable option, as it integrates various student-centered learning activities such as group discussions, presentation of discussion outcomes, question and answer sessions, and expressing opinions, all packaged in a game-based format. This research and development aimed to produce a Social Studies learning medium that serves as an active and enjoyable tool for fostering students' 4C skills. The development process employed the ADDIE model. The media validity test yielded a score of 93.63%, indicating that the media is highly appropriate and valid for use. The practicality test resulted in a score of 84.76%, suggesting that the media is practical and feasible to implement. To examine its effectiveness, a study was conducted in class 9-2 of SMPN 3 Tanjunganom, involving a total sample of 25 students. Through a one group pre-test and post-test design, the average pre-test score was 55.2, and the average post-test score was 87.8. Based on these results, a Wilcoxon Signed Ranks Test was conducted, revealing a significance value of $0.001 < 0.05$, thus supporting the hypothesis that the Congklak Modips-based Social Studies learning model has a significant positive impact. The conclusion of this research and development is that Congklak Modips has been proven to be valid, practical, and effective for use in an active and enjoyable Social Studies learning process.

Keywords: congklak modips, game-based learning, 4C skills.

How to Cite: Baharudin, D. dkk (2025). Pengembangan Congklak Modips Sebagai Media Model Pembelajaran IPS untuk Melatih *4C Skills* Peserta Didik. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (02): halaman 117 – 128

PENDAHULUAN

Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sudah sepatutnya lebih diaplikasikan pada era pendidikan saat ini. Orientasi pembelajaran abad 21 diarahkan pada kegiatan yang melatih keterampilan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan 4C, yaitu: keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving skill*), keterampilan berkomunikasi (*communication skill*), keterampilan berkolaborasi (*collaborative skill*) dan keterampilan berpikir kreatif (*creativity*) (Mardhiyah et al., 2021).

Keterampilan berpikir secara kritis ialah suatu proses yang menjadikan seseorang/ peserta didik mendapatkan pengetahuan baru melalui penyelesaian masalah dan kerja sama (Redhana, 2013). Keterampilan berpikir kritis lebih berfokus pada proses belajar daripada hanya memperoleh suatu pengetahuan. Untuk melatih keterampilan berpikir, biasanya pendekatan yang dilakukan ialah dengan memberikan *complex problem-solving* kepada peserta didik, namun proses mengembangkan pola berpikir kritis melalui penyelesaian masalah yang kompleks bukanlah sesuatu yang sederhana. Menurut Bezenilla, dkk, sedikitnya ada enam kategori yang mendukung pengembangan berpikir kritis antara lain menganalisis/ mengorganisasi, penalaran/ argumentasi, menyangkal/ menanyakan diri sendiri, evaluasi, mengambil posisi/ mengambil keputusan, dan beraksi/ berkompromi (Tang et al., 2020). Menurut Suprijono, keterampilan berpikir kritis bisa diperbaiki melalui model pembelajaran yang diterapkan, namun hanya model-model pembelajaran tertentu yang memiliki tiga proses, yaitu (a) penguasaan materi, (b) sosialisasi materi, dan (c) pemindahan materi pada kasus berbeda. Kemampuan berpikir secara kritis, berpikir analitis, dan berpikir kreatif harus ditanamkan dalam diri peserta didik maupun guru dalam menjalankan pembelajaran abad ke-21 guna mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas (Suprijono, 2016).

Keterampilan untuk berpikir secara kreatif merupakan kesanggupan peserta didik dalam menyikapi masalah serta menemukan titik ktemu menyelesaikan masalah melalui langkah-langkah yang beragam (Siswono, 2005). Berpikir kreatif merangsang peserta didik untuk menggali lebih dalam kemampuan dan kapabilitasnya dalam menyelesaikan atau menjawab permasalahan yang sulit. Meng-*upgrade* kemampuan berpikir yang *out of the box* berarti menaikkan nilai peserta didik dalam memahami permasalahan, fleksibilitas, kelancaran, serta kebaharuan dalam menyelesaikan masalah. Peserta didik fasih dalam penyelesaian masalah apabila dapat menyelesaikannya dengan jawaban yang bermacam-macam namun tetap sesuai dengan logika. Fleksibilitas dalam berpikir kreatif berarti peserta didik dapat mencari solusi dari permasalahan dengan berbagai cara namun tetap benar hasilnya, sedangkan aspek kebaharuan dalam penyelesaian masalah apabila peserta didik dapat menemukan jawaban yang berbeda dari jawaban yang telah banyak diketahui oleh peserta didik lain (Siswono, 2005).

Keterampilan berkomunikasi ialah kegiatan interaksi yang terdiri atas lebih dari satu orang yang saling mempengaruhi dan berbagi informasi dan pemikiran yang mampu memicu partisipasi antarsatu sama lain sehingga terjadi persamaan persepsi terhadap informasi tersebut (Erlangga, 2017). Keterampilan berkomunikasi berarti kesanggupan peserta didik dalam berbicara di depan umum maupun mengutarakan pendapat dengan baik atau bahkan sangat baik. Dalam mengutarakan pendapat tersebut tidak hanya berfokus pada seberapa lancar ia berbicara, melainkan seberapa berbobot kah pendapat yang orang/ peserta didik ungkapkan. Dalam mengutarakan pendapat harus didukung oleh kemampuan komunikasi yang mumpuni, oleh sebab itu keterampilan berkomunikasi haruslah diasah sejak memasuki dunia persekolahan. Dalam tahap ini, peserta didik akan

mengembangkan potensinya dalam berbicara secara rasional dan dapat diterima masyarakat. Peserta didik yang memiliki keterampilan berkomunikasi akan memiliki nilai tambah di dalam dirinya. Melalui komunikasi yang bagus, peserta didik bisa *men-deliver* segala pemikiran yang ada di dalam otaknya kepada pihak lain baik secara ucapan maupun tulisan (Inten, 2017). Keterampilan berkomunikasi yang mumpuni akan menjadikan peserta didik dapat lebih eksis dan kritis saat kegiatan belajar di kelas, berbanding terbalik dengan kemampuan berkomunikasi peserta didik yang buruk maka akan dapat memberikan hasil belajar yang lebih rendah pada peserta didik. Solusi yang dapat dikerjakan ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif.

Menurut Le, dkk, keterampilan berkolaborasi ialah kemampuan untuk turut serta dalam segala acara untuk menjalin hubungan dengan individu lain tanpa meremehkan segala keputusan dalam tim untuk meraih tujuan yang sama. Berkolaborasi/bekerjasama dalam tim berarti tiap individu dalam tim memiliki peran dan kontribusi yang aktif dalam mencapai tujuan bersama. Menurut Tama dan Kusumadewi, memiliki keterampilan berkolaborasi akan menjadikan seseorang untuk mampu melakukan kegiatan sosialisai, peka terhadap lingkungan sekitar, serta dapat mengendalikan sikap egoisme (kepentingan pribadi) dan amarah (Rahmawati, 2019). Kemampuan bekerja sama di dalam sebuah tim sangat dibutuhkan dalam memecahkan masalah. Ada pepatah mengatakan jika mengerjakan sesuatu sendiri akan menghasilkan pekerjaan yang kecil, namun apabila dikerjakan bersama-sama akan melahirkan sesuatu yang luar biasa. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak terlepas dari kerjasama, baik kerja sama yang melibatkan dua orang maupun lebih. Tidak mudah bekerja sama dalam tim, manusia yang umumnya memiliki pendapat pribadi harus disatukan dalam tim dan dituntut untuk menghasilkan sesuatu yang padu dan harmonis, oleh sebab itu keterampilan dalam berkolaborasi harus terus dikembangkan sehingga dapat menghasilkan *output-output* yang luar biasa serta dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.

Untuk mewujudkan keterampilan 4C di atas, seorang guru harus bisa membuat peserta didik lebih terlibat aktif di dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap membosankan seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Nahla et al., 2023). Pendapat bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mudah membuat bosan dapat dihilangkan dengan melakukan upaya-upaya/strategi pembelajaran yang tepat selama proses kegiatan belajar mengajar, salah satu cara yang umum adalah dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang aktif namun tetap menyenangkan. Model pembelajaran IPS hendaknya bersifat konstruktif dan kritis. Peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar seharusnya tidak mendapatkan dominasi dari segala instruksi dan wacana guru, melainkan peserta didik sendiri yang akan membangun pengetahuannya secara sadar dan kritis tanpa terdominasi dari arah manapun (Birsyada, 2014). Adapun peran guru selebihnya ialah meluruskan pemahaman peserta didik apabila terjadi miskonsepsi selama proses pengonstruksian pengetahuan IPS tersebut.

Menurut Somantri, bahan ajar IPS termasuk sebuah media pembelajaran hendaklah berisi materi yang membuat peserta didik dapat berpikir secara kritis, kreatif, analitis, serta bisa melatih diri dalam kegiatan berpikir ilmu sosial serta internalisasi yang ditekankan pada proses pengambilan keputusan secara rasional berdasar pada pengetahuan yang disederhanakan. Artinya, hasil dari pembelajaran IPS pada peserta didik ialah menjadikannya mencapai tahap berpikir kesadaran kritis. Selain bahan ajar yang dapat memacu kekritisan peserta didik, model pembelajaran yang digunakan juga harus mendukung keaktifan peserta didik di dalam kelas, yakni menerapkan model pembelajaran inkuiri atau berpusat pada peserta didik (Birsyada, 2014).

Faktor penyebab rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS salah satunya disebabkan oleh materi pembelajaran yang monoton (Nahla et al., 2023). Maka dari itu, seorang pendidik IPS harus kreatif dalam menciptakan model pembelajaran yang bisa membuat peserta didik

merasa gembira selama kegiatan belajar IPS di kelas. Salah satu strategi supaya pembelajaran tidak monoton dan berubah menjadi menyenangkan ialah dengan mengaplikasikan sebuah permainan ke dalam pembelajaran, atau biasa dikenal dengan istilah *game-based learning*. Menurut Trajkovik dkk, *game-based learning* berarti mengaplikasikan suatu *game* dalam sektor pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar (Partovi & Razavi, 2019).

Pembelajaran berbasis sebuah permainan atau biasa disebut dengan *game-based learning* merupakan penerapan suatu permainan ke dalam pembelajaran. Permainan yang dipergunakan dapat berupa permainan modern maupun permainan tradisional. Belajar dalam permainan secara positif berdampak pada keberhasilan pembelajaran, performa bekerja, dan meningkatkan kreativitas pembelajar. *Game-based learning* menaikkan motivasi dan rasa senang dalam proses pembelajaran dengan menciptakan ketertarikan dan fase variabel ketegangan serta relaksasi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Tergantung pada permainan yang didesain dan dimainkan, *game-based learning* memiliki pengaruh positif pada keterikatan afektif, kognitif, perilaku, dan sosiokultural peserta didik (Teichmann et al., 2020).

Game-based learning dipergunakan untuk memberikan suntikan pada tiga aspek penting dalam pembelajaran, yakni intelektual, emosional, dan psikomotorik peserta didik. Segala kemampuan yang dimiliki oleh suatu permainan sangat mungkin untuk dipergunakan sebagai sarana kegiatan belajar mengajar yang dapat memberikan motivasi bagi peserta didik. Suatu permainan mampu memberikan pengaruh dari aspek kognitif dan emosional pemainnya pada waktu yang sama, hal tersebutlah yang menjadi tombak media pembelajaran berbasis pada permainan (Wibawa et al., 2021). Melalui permainan yang diterapkan di dalam proses pembelajaran, diharapkan peserta didik termotivasi untuk memperoleh hasil sebaik-baiknya layaknya ketika bermain *game* di *gadget* mereka.

Game-based learning merupakan cabang dari *edutainment* (*education & entertainment*). *Edutainment* ialah metode proses belajar yang mengombinasikan unsur pendidikan dan hiburan secara padu sehingga kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih menggembirakan. Pembelajaran yang menggembirakan biasanya dilakukan dengan memasukkan unsur lucu, mengaplikasikan suatu permainan sebagai model pembelajaran, bermain peran (*role play*), hingga demonstrasi atau melalui upaya-upaya lain namun dengan tetap membuat peserta didik merasa senang (Shodiqin, 2016).

Menurut Shodiqin, alasan yang melandasi munculnya konsep *game-based learning* maupun *edutainment*, ialah: 1) perasaan positif seperti gembira, akan membuat proses internalisasi pengetahuan kepada peserta didik menjadi lebih cepat, sedangkan perasaan yang negatif akan membuat proses belajar menjadi lambat bahkan bisa berhenti, maka dari itu lahirlah sebuah konsep pembelajaran yang dipadukan dengan hiburan sehingga bisa mendatangkan suasana yang lebih menyenangkan; 2) penggunaan potensi nalar dan emosional secara tepat akan membuahkan hasil belajar yang lebih baik; 3) apabila setiap proses pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat serta dilakukan metode yang benar, menghargai karakter belajar peserta didik, maka peserta didik akan meraih hasil belajar yang maksimal (Shodiqin, 2016).

Ada berbagai model permainan yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran, mulai dari permainan tradisional hingga permainan yang sudah terkomputerisasi atau sudah bersifat digital. Pemanfaatan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran bisa dijadikan alternatif dalam menciptakan kondisi dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga diharapkan indeks pencapaian kompetensi peserta didik juga bisa ditingkatkan. Cassell dan Ryokai berpendapat bahwa *game-based learning* dapat menumbuhkan keterampilan kognitif dan keterampilan bahasa anak-anak (Partovi & Razavi, 2019). Pemanfaatan permainan khususnya permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya memiliki tujuan untuk melestarikan permainan tradisional

dari gempuran permainan modern saat ini. Berawal dari sini, peneliti merasa terpacu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuannya ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah sekaligus membuat mereka lebih aktif daripada pendidik yang mengajar, hingga akhirnya peneliti memiliki ide dan dapat membuat sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS yang disebut Congklak Modips, singkatan dari congklak modifikasi untuk pembelajaran IPS.

Congklak Modips merupakan modifikasi permainan tradisional congklak yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS pada jenjang sekolah menengah pertama atau sederajat. Wujud Congklak Modips seperti papan congklak pada umumnya, namun diberikan sedikit modifikasi seperti penambahan kartu materi, kartu peran, kartu bertanya, dan kartu menanggapi sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Melalui pembelajaran berbasis permainan Congklak Modips diharapkan dapat menumbuhkan atau melatih keterampilan 4C (*4C Skills*) peserta didik. Adapun keterampilan 4C yang dimaksudkan ialah keterampilan untuk berpikir secara kritis dan kreatif, keterampilan untuk melakukan komunikasi yang baik, dan keterampilan untuk bekerja sama di dalam tim. Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan keniscayaan yang harus ada dalam diri peserta didik di era sekarang ini, sehingga diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia Indonesia di zaman sekarang maupun masa depan yang lebih berkualitas dalam persaingan abad 21.

Gambar 1 Media Pembelajaran Congklak Modips



Selama pandemi covid-19 merebak di Indonesia pada tahun 2020, berbagai bidang kegiatan masyarakat menjadi terdampak, salah satu bidang yang terdampak akibat penyebaran virus ini ialah dunia pendidikan (Hardiansyah et al., 2020). Kegiatan pembelajaran yang biasanya aktif di kelas berubah menjadi pembelajaran yang serba terbatas. Banyak sekolah yang akhirnya menerapkan sistem daring dalam proses pembelajaran. Perubahan model pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring menyebabkan adanya kejutan budaya yang sangat signifikan. Perubahan model pembelajaran ini membawa berbagai tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, menurunnya motivasi belajar peserta didik, serta keterbatasan interaksi sosial antara guru dengan peserta didik juga antara peserta didik dengan peserta didik lain. Selain itu, pandemi covid-19 juga memberikan imbas pada aspek psikologis peserta didik seperti meningkatnya tingkat stres dan kecemasan (Habibi et al., 2025). Adapun pada realitanya, pembelajaran daring ini umumnya memiliki sifat *teacher-centered learning* atau kegiatan pembelajaran yang terpusat pada pendidik dikarenakan keterbatasan dari segi waktu, tenaga, maupun ruang. Layaknya pisau yang tumpul karena tidak diasah, pembelajaran daring yang berlangsung hampir dua tahun ini tentunya kurang mengeksplorasi kemampuan dan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan, oleh sebab itu perlunya suatu gagasan guna

mengaktifkan kembali sikap aktif peserta didik dalam kegiatan mencari ilmu khususnya pada mata pelajaran IPS ketika proses pembelajaran sudah kembali normal yakni dilaksanakan pertemuan langsung di dalam ruang kelas.

Setelah kasus infeksi virus corona yang semakin melandai setiap harinya, pemerintah mulai memberlakukan kebijakan pembelajaran tatap muka di sekolah-sekolah yang kiranya sudah mampu dan siap untuk melaksanakan pembelajaran secara luring, tak terkecuali di SMP Negeri 3 Tanjunganom yang mana merupakan sekolah yang menjadi target untuk melakukan penelitian. Alasan dibuat dan diterapkannya media pembelajaran Congklak Modips di sekolah ini karena berdasarkan hasil observasi, SMP Negeri 3 Tanjunganom bisa dikatakan sebagai salah satu sekolah menengah tingkat pertama di Kabupaten Nganjuk yang memiliki keterbatasan sarana prasarana yang bersifat elektronik di sekolah. Misalnya di tiap-tiap ruang kelas belum tersedia layar dan proyektor untuk menunjang proses pembelajaran setiap harinya. Guru IPS hanya berbekal buku pegangan dan media pembelajaran konvensional seperti peta dalam melakukan proses transfer pengetahuan. Berdasarkan fakta yang ada, maka perlunya dibuat suatu media pembelajaran lain sebagai solusi untuk menciptakan model-model pembelajaran yang variatif namun tentunya tetap memperhatikan kondisi sekolah.

Pembuatan media pembelajaran seperti Congklak Modips merupakan upaya inovatif yang dapat dikerjakan oleh guru IPS guna melahirkan variasi kegiatan pembelajaran yang menarik, menghibur, namun tetap serius di dalam kelas. Pada era pendidikan modern, pendekatan model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik menjadi prioritas, mengingat pentingnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, model pembelajaran yang inovatif harus mampu melibatkan siswa dalam kegiatan eksploratif, kolaboratif, dan reflektif. Congklak Modips, yang mengintegrasikan unsur diskusi antarsiswa, presentasi, dan tanya jawab, mencerminkan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme sebagaimana diungkapkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis interaksi sosial untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam (Nasution et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Model yang diterapkan pada penelitian Congklak Modips ini ialah dengan menggunakan metode penelitian/riset dan pengembangan (*research and development/R&D*). Penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk, baik produk yang sudah ada sebelumnya lalu dikembangkan atau menciptakan produk baru yang selanjutnya akan melewati tahap validasi sebelum diterapkan dalam penelitian (Sugiyono, 2021). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) sudah sering diaplikasikan dalam berbagai kegiatan penelitian khususnya pada sektor pendidikan atau penelitian di lingkungan sekolah. Fokus utama dari penelitian ini ialah untuk menciptakan produk baru yaitu Congklak Modips sebagai media model pembelajaran IPS serta menguji hasil penerapan media ini dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Pendekatan/model penelitian pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah ADDIE, pendekatan R&D yang muncul dan dikembangkan pada tahun 1996 oleh Dick and Carry. Kegiatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2021).

Penelitian ini dilakukan di kelas 9-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk dengan jumlah populasi sebanyak 25 peserta didik. Sebelum diberlakukannya pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips, peneliti melakukan uji *pre-test* kepada peserta didik guna mengetahui pengetahuan awal mereka sebelum dilakukannya proses pembelajaran. Setelah kegiatan *pre-test*, dilakukan

penerapan model pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips pada pertemuan berikutnya. Pada proses pembelajaran, peneliti juga menggali data penelitian yang bersifat kualitatif/deskriptif yaitu dengan melakukan observasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran IPS berbasis media Congklak Modips. Setelah pembelajaran berakhir, dilakukan kegiatan *post-test* untuk mengetahui hasil/prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran berbasis Congklak Modips. Peneliti hanya menggunakan 1 kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol, maka kegiatan ini bisa disebut sebagai *one grup pre-test and post-test design*. Setelah data kuantitatif didapatkan, langkah selanjutnya adalah menguji normalitas data tersebut menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil yang didapatkan adalah bahwa data yang diperoleh berdistribusi tidak normal. Hal ini terbilang wajar dalam dunia penelitian kuantitatif. Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi tidak normal, maka uji statistik yang digunakan selanjutnya adalah uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui signifikansi penerapan suatu model pembelajaran terhadap prestasi belajar peserta didik. Uji statistik ini menjadi alternatif untuk menganalisis data yang berdistribusi tidak normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada tiga rumusan masalah yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran Congklak Modips yang memperhatikan unsur validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Pada aspek validitas, berarti bagaimana suatu media mendapatkan penilaian awal dari validator ahli media setelah media berhasil diproduksi dan sebelum media diujicoba kepada subjek penelitian yang dalam hal ini adalah peserta didik. Untuk melakukan penilaian media pembelajaran IPS Congklak Modips, peneliti menunjuk Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T. sebagai validator ahli media 1 dan Dr. Kusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. sebagai validator ahli media 2. Kedua validator ahli media merupakan pendidik di program studi S-1 Pendidikan IPS. Hasil penilaian dan masukan dari validator ahli media tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dibuat. Untuk melakukan uji validitas media pembelajaran IPS Congklak Modips, validator-validator ahli media diberikan 22 butir aspek penilaian yang mengacu pada spesifikasi dan visualisasi produk. Dari 22 butir aspek penilaian tersebut, didapatkan hasil yang cukup memuaskan. Validator ahli media 1 memberikan nilai sebesar 98 poin dari total maksimal 110 poin yang selanjutnya diubah kedalam bentuk persentase dan didapatkan hasil sebesar 89,09% sedangkan penilaian dari validator ahli media 2 didapatkan hasil sebesar 108 poin dari total maksimal 110 poin yang selanjutnya diubah kedalam persentase dan didapatkan hasil sebesar 98,18%. Kedua nilai persentase ini kemudian digabung dan dihitung rata-ratanya sehingga didapatkan hasil akhir persentase sebesar 93,63%. Angka ini kemudian dikategorikan kedalam tabel khusus penilaian validitas media pembelajaran dan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran IPS Congklak Modips sangat valid untuk digunakan. Validator ahli media 1 dan validator ahli media 2 juga sepakat bahwa media pembelajaran IPS Congklak Modips sudah bisa langsung digunakan tanpa proses revisi media.

Setelah aspek kevalidan/kelayakan media terpenuhi, maka penilaian selanjutnya adalah uji kepraktisan media pembelajaran IPS Congklak Modips. Untuk menguji kepraktisan media, maka harus dilakukan dengan penerapan media kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Uji kepraktisan media dalam pembelajaran IPS didasarkan pada penilaian guru IPS terhadap sintaks/langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti serta berdasarkan hasil angket/pengisian kuisioner peserta didik setelah mengikuti pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips. Peneliti memilih SMPN 3 Tanjunganom sebagai sekolah sasaran untuk melakukan penelitian ini. SMPN 3 Tanjunganom merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Berdasarkan arahan dari guru mata pelajaran IPS di sekolah tersebut, peneliti diberikan kesempatan untuk melakukan penelitian eksperimen di kelas 9-2 dengan

jumlah 32 peserta didik, terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Sebelum penerapan pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips, peneliti melakukan uji *pre-test* terlebih dahulu guna mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Setelah selesai melaksanakan ujian *pre-test*, peneliti memperkenalkan Congklak Modips kepada peserta didik yang mana akan digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada hari berikutnya.

Peneliti menerapkan proses pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips kepada peserta didik yang kemudian sintaks dari pembelajaran ini diobservasi dan dinilai ibu Yayuk Sri Rahayu, S.Pd., M.M. selaku guru mata pelajaran IPS yang mengajar di kelas 9-2 yang selanjutnya akan disebut sebagai validator praktisi. Validator praktisi diberikan 20 butir aspek kegiatan pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan penutup. Validator ahli memberikan centang/poin pada skala dikotomis “ya” atau “tidak” terhadap langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Validator ahli memberikan poin sebesar 18 dari 20 aspek yang dinilai, selanjutnya angka 18 per 20 ini dirubah menjadi bentuk persen dan didapatkan hasil sebesar 90%. Penilaian selanjutnya dilakukan oleh peserta didik yakni dengan mengisi kuisioner tentang pendapat mereka setelah mengikuti pembelajaran IPS berbasis permainan Congklak Modips. Para peserta didik masing-masing diberikan lembar angket yang berisi 15 butir pernyataan dan menyuruh peserta didik untuk memberikan penilaian berdasarkan skala likert, yaitu angka 4: sangat setuju, 3: setuju, 2: kurang setuju, dan 1: tidak setuju. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh peserta didik, didapatkan rata-rata poin sebesar 47,72 dari total maksimal 60 poin yang selanjutnya diubah kedalam bentuk persentase sehingga menjadi 79,53%. Berdasarkan rata-rata persentase yang telah didapatkan, yaitu penilaian dari guru IPS/validator praktisi sebesar 90% dan angket respon peserta didik sebesar 79,53%, maka didapatkan rata-rata sebesar 84,76%, angka ini selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan tabel khusus penilaian kepraktisan media dan didapatkan kesimpulan bahwa media Congklak Modips terbukti praktis untuk digunakan.

Secara lebih detail, hasil angket respon peserta didik tentang keterampilan 4C dan pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips adalah sebagai berikut: 88% peserta didik sepakat bahwa keterampilan 4C perlu dimiliki oleh peserta didik di abad ke-21, 96% peserta didik ingin melatih keterampilan 4C mereka di sekolah, 84% peserta didik merasa keterampilan berpikir kritis bisa dilatih dengan pembelajaran berbasis Congklak Modips, 96% peserta didik merasa kreativitas dapat dilatih dengan pembelajaran berbasis Congklak Modip, 92% peserta didik merasa keterampilan berkomunikasi bisa dilatih dengan pembelajaran berbasis Congklak Modips, 72% peserta didik merasa keterampilan berkolaborasi atau bekerjasama dapat dilatih dengan pembelajaran berbasis Congklak Modips, 80% peserta didik merasa keterampilan 4C mereka meningkat setelah mengikuti pembelajaran berbasis Congklak Modips, 80% peserta didik merasa Congklak Modips membuat pembelajaran IPS menjadi tidak jenuh, 92% peserta didik merasa lebih aktif bertanya dan berpendapat di kelas, 92% peserta didik merasa pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips sangat menyenangkan, 72% peserta didik merasa lebih percaya diri untuk eksis di kelas, 84% peserta didik merasa lebih tertarik dan antusias terhadap mata pelajaran IPS, 72% peserta didik sangat menyukai model pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips, 76% peserta didik akan merekomendasikan pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips kepada guru IPS, dan 84% peserta didik akan dengan senang hati mengikuti pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips di kemudian hari. Berdasarkan hasil persentase-persentase di atas, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baik dalam proses pembelajaran IPS di kelas dengan menggunakan media permainan Congklak Modips.

Selain aspek validitas dan kepraktisan, aspek yang tidak kalah penting dalam proses pengembangan produk khususnya produk media pembelajaran adalah aspek efektivitas. Media pembelajaran yang valid dan praktis akan menjadi sia-sia apabila tidak efektif untuk diterapkan kepada peserta didik. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran, langkah yang paling umum adalah dengan

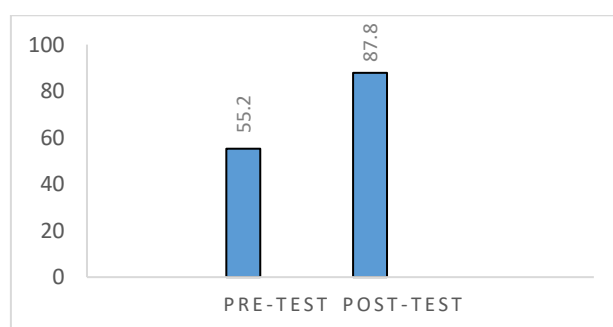
melakukan uji *pre-test* dan *post-test* kepada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar peserta didik dengan diterapkannya suatu media atau model pembelajaran. Dalam penelitian ini, tidak diberlakukan uji *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol, melainkan hanya melakukan uji *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (*one group pre-test post-test design*). Sesuai pada judul penelitian yaitu “melatih *4C skills* peserta didik”, peneliti ingin lebih menekankan pada proses pembelajaran daripada hasil pembelajaran.

Pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips mengarahkan peserta didik untuk bekerjasama dalam suatu tim. Peserta didik diharuskan untuk melakukan interaksi sosial di dalam grup mereka maupun kepada grup lain selama proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips sejalan dengan nilai-nilai Konstruktivisme Sosial (*Social Constructivism*) yang dikembangkan oleh Jerome Bruner dan Lev Vygotsky yang mana menekankan bahwa bahasa, budaya, dan interaksi sosial adalah faktor utama yang membentuk pengetahuan peserta didik (Nasution et al., 2024). Penerapan nilai-nilai dasar konstruktivisme sosial dalam proses pembelajaran melibatkan aktivitas diskusi kelas, pembelajaran kelompok kecil, dan partisipasi aktif peserta didik, sehingga peserta didiklah yang menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran di kelas.

Kegiatan pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips meliputi diskusi dalam kelompok, melakukan presentasi, aktivitas tanya jawab, hingga penyampaian tanggapan antara kelompok satu dengan kelompok lain. Apabila ditelaah satu persatu, kegiatan diskusi kelompok seperti penyusunan materi, mempersiapkan pertanyaan maupun jawaban maka akan melatih keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berkolaborasi peserta didik. Kegiatan presentasi di depan kelas, menjawab, dan menanggapi dapat melatih keterampilan berkomunikasi peserta didik. Selain itu, memberikan sebuah tanggapan kepada kelompok lain juga akan melatih kreativitas peserta didik.

Selain analisis data yang bersifat deksriptif, untuk mengetahui efektifitas penggunaan Congklak Modips sebagai media pembelajaran IPS terhadap prestasi belajar peserta didik, peneliti melakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh adalah sebagai berikut: rata-rata nilai *pre-test* sebesar 55,2 dengan nilai tertinggi adalah 65 dan nilai terendah adalah 25. Rata-rata nilai *post-test* sebesar 87,8 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60.

Gambar 2 Diagram Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test



Rata-rata nilai tersebut kemudian dilakukan uji normalitas data dan didapatkan hasil bahwa data tidak berdistribusi normal. Maka dari itu, uji statistik selanjutnya yang digunakan adalah uji statistik Wilcoxon Signed Ranks Test. Uji Wilcoxon ini adalah alternatif yang dapat digunakan untuk mengetahui nilai signifikansi suatu data apabila data tersebut tidak berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji Wilcoxon, didapatkan nilai signifikansi antara nilai-nilai *pre-test* dengan nilai-nilai *post test* sebesar 0,001.

Gambar 3 Hasil Uji Statistik Wilcoxon Signed Ranks Test

Test Statistics ^a	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-4.405 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

- Hipotesis : Ada pengaruh penggunaan Congklak Modips sebagai media model pembelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas 9-2 SMPN 3 Tanjunganom
- Dasar pengambilan keputusan :
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka hipotesis diterima.
 - Jika nilai signifikansi > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan prinsip di atas, diketahui $0,001 < 0,05$ maka hipotesis bahwa adanya pengaruh penggunaan Congklak Modips sebagai media model pembelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas 9-2 SMPN 3 Tanjunganom diterima. Sehingga kesimpulan akhir yang bisa disampaikan adalah bahwa pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips dapat melatih keterampilan 4C peserta didik sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini telah berhasil dalam menciptakan Congklak Modips sebagai media pembelajaran IPS yang sangat valid dan praktis untuk diterapkan sebagai media model pembelajaran IPS. Kategori sangat valid didapatkan dari hasil penilaian 2 validator ahli media yang memberikan rata-rata presentase sebesar 93,63% sedangkan kategori praktis didapatkan dari hasil penilaian sintaks pembelajaran berbasis Congklak Modips oleh validator praktisi dan hasil angket yang diisi oleh peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis Congklak Modips yang memperoleh rata-rata presentase sebesar 84,76%. Keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, communication, collaboration*) dapat dilatih melalui kegiatan pembelajaran yang meliputi diskusi kelompok, presentasi hasil, kegiatan tanya-jawab hingga menyampaikan tanggapan. Prestasi belajar peserta didik juga terbukti meningkat, hal ini dibuktikan dengan naiknya rata-rata nilai pre-test dan post-test dari 55,2 menjadi 87,8. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test, diketahui nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga hipotesis bahwa terjadi pengaruh yang signifikan oleh pembelajaran berbasis Congklak Modips terhadap prestasi belajar peserta didik dapat diterima. Kesimpulan yang bisa ditarik adalah bahwa model pembelajaran IPS berbasis Congklak Modips terbukti dapat melatih ketrampilan 4C peserta didik sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Birsyada, M. I. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah. *Jurnal Forum Ilmu Sosial*, 41(2), 257–273.

- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psychiatric : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>
- Habibi, T. A., Avandi, N. T., & Pratama, I. (2025). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perkembangan Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 347–359.
- Hardiansyah, M. A., Ramadhan, I., Suriyanisa, Pratiwi, B., Kusumayanti, N., & Yeni. (2020). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Nahla, Z., Setiawan, B., & Ulandari, T. (2023). Kurangnya Ketertarikan Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS Di Tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 88–101. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1181>
- Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Manullang, A. Z. (2024). Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 837–841.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68(June), 101592. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>
- Rahmawati, A. (2019). Analisis keterampilan berkolaborasi siswa SMA pada pembelajaran berbasis proyek daur ulang minyak jelantah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 1–15.
- Redhana, I. W. (2013). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pertanyaan Socratic Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3, 351–365. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i3.1136>
- Shodiqin, R. (2016). Pembelajaran Berbasis Edutainment. *Jurnal Al-Maqoyis*, IV, 36–52. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf>
- Siswono, T. Y. E. (2005). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah. Jurnal terakreditasi “Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains.” *“Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains” FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.*, Tahun X, N(ISSN 1410-1866), 1–9.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Suprijono, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.

- Tang, T., Vezzani, V., & Eriksson, V. (2020). Developing critical thinking, collective creativity skills and problem solving through playful design jams. *Thinking Skills and Creativity*, 37(August), 100696. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100696>
- Teichmann, M., Ullrich, A., Knost, D., & Gronau, N. (2020). Serious games in learning factories: Perpetuating knowledge in learning loops by game-based learning. *Procedia Manufacturing*, 45(2019), 259–264. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.04.104>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.