

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG
UNTUK PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SEKOLAH
DASAR**



Oleh :

SILVIA RICA YULIANTI

1107617146

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG UNTUK PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SD

Oleh
Silvia Rica Yulianti

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbentuk permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter yang dapat menumbuhkan karakter nasionalisme peserta didik dengan cara permainan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuesioner. Hasil uji coba produk kepada para ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru kelas IV SD adalah sangat baik dengan presentase masing-masing 81,25%, 94,4%, 87,5% dan 87,5%, sehingga keseluruhan hasil uji coba produk pada tahap ini memperoleh nilai rata-rata 87,6% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba kepada peserta didik one to one adalah 100%, small group adalah 97,91 % sehingga keseluruhan hasil presentase rata-rata 98% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan tapak gunung yang dikembangkan sudah baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk materi persatuan dan kesatuan dalam keberagaman budaya

Kata Kunci: Media Tapak Gunung, Pendidikan Karakter, *ADDIE*

A DEVELOPMENT OF TAPAK GUNUNG GAME AS PPKn LEARNING MEDIA-BASED AT GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

BY

Silvia Rica Yulianti

Abstract :

This research aims to develop and produce learning media in the form of character education-based *Tapak Gunung* game that is able to foster the students' nationalistic character through fun games. This study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) as the development model. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires. The results of product testing to media experts, material experts, linguists and grade IV SD teachers were very good with the respective percentages 81.25%, 94.4%, 87.5% and 87.5%, so that the overall results of product trials at this stage obtained an average score of 87.6% in the very good category. The test for students one to one were 100%, small group were 97,91% so that for the overall value of the product was very good with an average percentage of 98%. This shows that the *Tapak Gunung* game as developed media is good and decent to be used as PPKn learning media especially for material association and unity in cultural diversity.

Keyword: *Media Tapak Gunung*, Charcter Education, ADDIE.

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK
GUNUNG UNTUK PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV
SD

Nama Mahasiswa : Silvia Rica Yulianti

Nomor Registrasi : 1107617146

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 22 Januari 2021

Pembimbing I



Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd
NIP. 196809051993032002

Pembimbing II



Drs. Andi Ali Saladin, M.Pd
NIP. 195907271986031001

Panitia Ujian Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.S (Penanggung Jawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Penguji)***		10 - 02 - 2021
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota)****		09 - 02 - 2021
Dra. Evita Adnan, M.Psi (Anggota)****		09 - 02 - 2021

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama Mahasiswa : Silvia Rica Yulianti

Nomor Registrasi : 1107617146

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG UNTUK PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SD” adalah:

1. Dikerjakan dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Agustus-Desember 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 6 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Silvia Rica Yulianti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Silvia Rica Yulianti
NIM : 1107617146
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / PGSD
Alamat email : Silviorica68@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung
Untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV SD

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Maret 2021

Penulis

(Silvia Rica Y.)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, sebuah rasa syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV SD”.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, karena masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penyusunan skripsi ini tidak akan mungkin selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

Pertama, Ibu Dr. Sofia Hartanti, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd., selaku Wakil Dekan I FIP UNJ.

Kedua, kepada Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi M.Pd, selaku Kepala Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Ketiga, kepada Ibu Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Andi Ali Saladin, selaku pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktunya untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini dengan sabar. Ibu Yustia Suntari, M.Pd selaku Pembimbing Akademik dan seluruh dosen yang telah memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, Bapak Rudi Hartono, S.Pd, selaku Kepala SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan yang telah memberikan izin penelitian di sekolahnya juga teman-teman mahasiswa di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi motivasi kepada peneliti.

Lebih khusus kepada seluruh anggota keluarga, terutama kepada ayahku Rustam dan Ibuku Iik Hikmawan yang senantiasa mendoakan kelancaran juga dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Teruntuk Prima Fadly Gustaman, terima kasih telah menemani dengan sabar dan selalu memberikan semangat, menjadi seseorang yang bisa diandalkan sehingga skripsiku selesai. Kepada Aida Rahmah, Endah Syafrinah, terima kasih sudah menjadi sahabat yang menemani dalam menyusun skripsi ini dan juga kepada teman-teman kelas E 2017 yang memberikan semangat untuk menyelesaikan studi.

Semoga Allah SWT berkenan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak.

Jakarta, 01 Januari 2021

Silvia Rica Yulianti

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	13
A. Hakikat Media Pembelajaran	13

B. Media Permainan Tapak Gunung	19
C. Pendidikan Karakter	28
D. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	40
E. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	45
F. Model Desain ADDIE	55
G. Kerangka Konseptual Model Pengembangan	57
H. Hasil Penelitian Yang Relevan	59
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	64
A. Tujuan Penelitian	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian	64
C. Metode Penelitian	65
D. Teknik Pengumpulan Data	66
E. Langkah-Langkah Penelitian	67
F. Teknik Analisis Data	75
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	83
A. Kerangka Model Teoritis	83
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk	86
C. Pembahasan Hasil Pengembangan	107
D. Keterbatasan Hasil Penelitian	110
E. Rekomendasi Penelitian	110
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	111
A. Kesimpulan	111
B. Implikasi	114
C. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	167

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Buku Siswa Kelas 4 Tema 1 Kurikulum 2013	44
Tabel 3.1 Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung	71
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data	75
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru	76
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	77
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	77
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	78
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	78
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Guru Kelas IV	79
Tabel 3.9 Deskripsi Skala Likert.....	80
Tabel 3.10 Skor Kelayakan Produk.....	81
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Tahap Uji Coba.....	81
Tabel 4.1 Ukuran Pada Media Permainan Tapak Gunung.....	84
Tabel 4.2 Bahan Pada Media Permainan Tapak Gunung.....	85
Tabel 4.3 Bentuk Pada Media Permainan Tapak Gunung.....	85
Tabel 4.4 Jenis Huruf Pada Media Permainan Tapak Gunung	85
Tabel 4.5 Warna Pada Media Permainan Tapak Gunung	85
Tabel 4.6 Ilustrasi Pada Media Permainan Tapak Gunung.....	86
Tabel 4.7 Buku Siswa Kelas 4 Tema 1 Kurikulum 2013	87

Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Ahli Media.....	96
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	97
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa	100
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Pengguna Guru Kelas IV	102
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner <i>One To One</i>	104
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner <i>Small Group</i>	105



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tiga Jenis Tapak Gunung	22
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Pengembangan	58
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	68
Gambar 4.1 Karpet Permainan Tapak Gunung	89
Gambar 4.2 Gaco (Papan Lempar).....	90
Gambar 4.3 Bagian Depan Kartu Pertanyaan	91
Gambar 4.4 Bagian Belakang Kartu Pertanyaan	91
Gambar 4.5 Bagian Cover Depan dan Belakang Pada Buku Petunjuk Penggunaan Media Permainan Tapak Gunung.....	92
Gambar 4.6 Bagian Isi Buku Petunjuk Penggunaan Media Permainan Tapak Gunung Hal.1	93
Gambar 4.7 Bagian Isi Buku Petunjuk Penggunaan Media Permainan Tapak Gunung Hal.2.....	93
Gambar 4.8 Bagian Isi Buku Petunjuk Penggunaan Media Permainan Tapak Gunung Hal.3.....	93
Gambar 4.9 Bagian Isi Buku Petunjuk Penggunaan Media Permainan Tapak Gunung Hal.4.....	94
Gambar 4.10 Bagian Isi Buku Petunjuk Penggunaan Media Permainan Tapak Gunung Hal. 5.....	94
Gambar 4.11 Perbaikan Ahli Materi Bagian 1	99

Gambar 4.12 Perbaikan Ahli Materi Bagian 2	99
Gambar 4.13 Perbaikan Ahli Materi Bagian 3	100
Gambar 4.14 Perbaikan Ahli Bahasa Bagian 1	101
Gambar 4.15 Perbaikan Ahli Bahasa Bagian 2.....	102



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 4.1 Garis Rentan Skor Ahli Media	97
Bagan 4.2 Garis Rentan Skor Ahli Materi	98
Bagan 4.3 Garis Rentan Skor Ahli Bahasa	101
Bagan 4.4 Garis Rentan Skor Guru Kelas IV	103
Bagan 4.5 Garis Rentan Skor Uji Coba Satu-Satu.....	105
Bagan 4.6 Garis Rentan Skor Uji Coba Kelompok Kecil.....	107



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Wawancara Kebutuhan	119
Lampiran 2 Data Validasi dan Hasil Uji Coba Media.....	135
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian	162
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	164
Lampiran 5 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa	165
Lampiran 6 Surat Bukti Penelitian.....	166
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup	167

