

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* DALAM MUATAN
PEMBELAJARAN PPKN PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**



Oleh:

SARATU NAURAH

1815161807

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan

Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Board Game* Dalam
Muatan Pembelajaran PPKn Pada Peserta Didik
Kelas V Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Saratu Naurah

Nomor Registrasi : 1815161807

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I



Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd
NIP. 196807171993031004

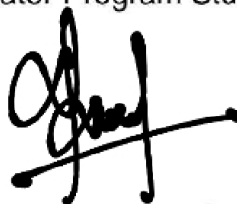
Pembimbing II



Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 198402272008122003

Mengetahui:

Koordinator Program Studi PGSD



Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd.
NIP.197507222006041003

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

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Board Game* Dalam
Muatan Pembelajaran PPKN Pada Peserta Didik
Kelas V Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Saratu Naurah

Nomor Registrasi : 1815161807

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 8 Februari 2021

Pembimbing I




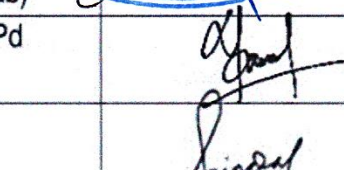
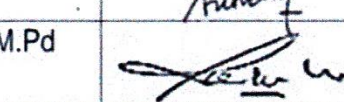
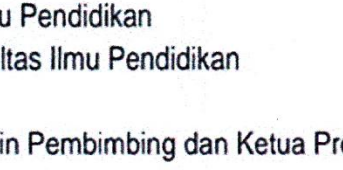

Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd
NIP. 196807171993031004

Pembimbing II



Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 198402272008122003

Panitia Ujian Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab) *		9 Maret 2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab) **		9 Maret 2021
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Penguji) ***		3 Maret 2021
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota) ****		19 Februari 2021
Dra. Siti Rohmi Yuliati, M.Pd (Anggota) ****		23 Februari 2021

Catatan :

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* DALAM MUATAN
PEMBELAJARAN PPKn PADA PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR
(2021)**

SARATU NAURAH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* Tusa-Tusa dalam muatan pembelajaran PPKn pada peserta didik kelas V sekolah dasar mengenai materi keberagaman. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R and D) dan menggunakan model penelitian Lee and Owens. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan hasil persentase rata-rata 88%, ahli bahasa sebesar 97%, dan ahli materi sebesar 94%. Hasil uji coba yang dilakukan pada tiga orang peserta didik kelas V SDN Penjaringan 03 pada tahap *one-to-one* menunjukkan nilai persentase rata-rata sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media *board game* Tusa-Tusa masuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan PPKn mengenai materi keberagaman pada tema 7 di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game*, PPKn.

**THE DEVELOPMENT OF THE MEDIA BOARD GAME IN CHARGE OF
CIVICS LEARNING IN STUDENTS OF FIFTH GRADE OF
ELEMENTARY SCHOOL**

(2021)

SARATU NAURAH

ABSTRACT

This research aims to develop learning media in the form of board game Tusa-Tusa in charge of Civics learning on the students of the five schools of the material diversity. This research method using Research and Development (R and D) and use the research model Lee and Owens. The results of the validation performed by media experts to get the results of the average percentage of 88%, a linguist 97%, and matter expert by 94%. The results of experiments performed on three students of class five SDN Penjaringan 03 on the stage of the one-to-one show the value of the average percentage of 100%. Based on these results, it can be seen that the media board game Tusa-Tusa in the category of very good, so it is feasible to use as a learning media in the charge of Civics about the material diversity on the theme of 7 in the fifth grade of Elementary School.

Keywords: Learning Media, Board Game, PPKn.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Saratu Naurah

No. Registrasi : 1815161807

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Board Game Dalam Muatan Pembelajaran PPKn Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Januari 2020 – Januari 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh 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, 23 Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Saratu Naurah



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 : Saratu Naurah
NIM : 1815161807
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : snaurah80@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 Board Game Dalam Muatan
Pembelajaran PPKn Pada Peserta Didik Kelas
V Sekolah Dasar

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, 12 Maret 2021

Penulis

(Saratu Naurah)
nama dan tanda tangan

MOTTO

“No Matter What Other Say, Make A Decision That Will Make You Happy”



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb.

Puji serta syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT . Karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dan pengembangan yang “**Pengembangan Media *Board Game* Dalam Muatan Pembelajaran PPKn Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar**”. Penyusunan skripsi penelitian dan pengembangan ini merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta.

Penulisan skripsi ini tidaklah dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih serta memberikan penghormatan yang tulus kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Kedua orang tua tercinta yaitu Ayah (Mohamad Rozikin) dan Ibu (Munawaroh) yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang, serta doa yang tulus dan tidak pernah terhenti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Sofia Hartati, M.Si., dan Dr. Anan Sutisna, M.Pd., selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, karena telah memberikan kemudahan izin kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izinnya kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
4. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan

nasihat serta saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi penelitian dan pengembangan ini.

5. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasihat, motivasi, ilmu, saran, dan doa yang sangat berarti untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi penelitian dan pengembangan ini.
6. Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd selaku Penasihat Akademik dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
7. Kepala Sekolah, Tata Usaha, Bapak/Ibu Guru dan Siswa SDN Penjaringan 03 yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dalam proses pengumpulan data untuk skripsi penelitian dan pengembangan ini.
8. Kedua adikku tersayang serta keluarga yang senantiasa memberikan semangat serta motivasi dan keceriaan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
9. Diriku sendiri, Saratu Naurah yang telah bertahan dan berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik di tengah pandemi *Covid-19*.
10. Sahabat dan teman-teman seperjuangan Fitria Adtriyani, Hada Nurul Insani, Aulia Restu Imansari, Yuliani Ayu Permatasari, Ade Ramadina, Cici, Zulfa, Yohana, dan Amel, yang sangat luar biasa karena telah memberikan semangat, motivasi, dan keceriaan serta telah bersedia meluangkan waktu dalam mendiskusikan masalah yang berkaitan dengan penulisan proposal skripsi.
11. Teman-teman kelas B PGSD 2016 yang telah menjadi teman sekaligus keluarga yang telah memberikan semangat, keceriaan dan mewarnai kehidupan selama dibangku perkuliahan.

Peneliti berharap skripsi penelitian dan pengembangan ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat

dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi penelitian dan pengembangan ini.

Jakarta, 23 Januari 2021

Peneliti,

Saratu Naurah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR BAGAN.....	xx
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Pengembangan.....	11
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	11

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Hakikat Pengembangan Media <i>Board Game</i>	13
1. Media Pembelajaran	13
2. <i>Board Game</i>	18
B. Hakikat Pembelajaran PPKn SD	22
1. Pembelajaran	22
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).....	24
3. Pembelajaran PPKn di SD	25
C. Tema Peristiwa dalam Kehidupan	28
D. Karakteristik Pengembangan Peserta Didik Kelas V SD	29
1. Perkembangan Bahasa.....	29
2. Perkembangan Moral.....	30
3. Perkembangan Kognitif	31
4. Perkembangan Sosial	32
E. Pengembangan <i>Board Game Tusa-Tusa</i> dalam Muatan Pembelajaran PPKn	34
F. Kriteria Penilaian Media	34
G. Hasil Penelitian yang Relevan	37

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Metode Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Observasi.....	47
2. Wawancara	47
3. Kuesioner (Angket)	48
E. Instrumen Penelitian.....	48

1. Definisi Konseptual	50
2. Definisi Operasional	50
3. Kisi-Kisi Instrumen	51
F. Prosedur Pengembangan.....	58
1. <i>Assessment/Analysis</i> (Penilaian/Analisis)	58
2. <i>Design</i> (Desain)	59
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	59
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	59
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	60
G. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Kerangka Model Teoretis	63
1. Nama Produk	63
2. Karakteristik Produk	63
3. Spesifikasi Produk.....	64
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk	68
1. <i>Assessment/Analysis</i> (Penilaian/Analisis)	68
2. <i>Design</i> (Desain)	81
3. <i>Development</i> (Pengembangan Produk)	89
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	111
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	116
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan.....	118
1. Kelebihan <i>Board Game</i> Tusa-Tusa (Satu Nusa Satu Bangsa)	125
2. Kekurangan <i>Board Game</i> Tusa-Tusa (Satu Nusa Satu Bangsa)	126
D. Keterbatasan Penelitian	126
E. Rekomendasi Penelitian.....	127

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	129
B. Implikasi	131
C. Saran	132

DAFTAR PUSTAKA.....	134
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	139
----------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	213
-----------------------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kegiatan, Responden, dan Bentuk Instrumen	49
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas V SD.....	52
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V SD	53
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Ahli Materi.....	54
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Ahli Media	55
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Ahli Bahasa	56
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tertutup One to One	57
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Small Group Tryout dan Field Tryout.....	57
Tabel 3.9	Konversi Data Kualitatif ke Kuantitatif	61
Tabel 3.10	Konversi Data Kualitatif Ke Kuantitatif	62
Tabel 4.1	KI dan KD Muatan Pembelajaran PPKn Pada Tema 7	73
Tabel 4.2	KD dan Indikator Muatan Pembelajaran PPKn Pada Tema 7	76
Tabel 4.3	Tujuan Pembelajaran PPKn Pada Tema 7.....	79
Tabel 4.4	Jadwal Kegiatan Analisis Kebutuhan	81
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Media <i>Board Game</i> Tusa-Tusa Oleh Ahli Media.....	101
Tabel 4.6	Kritik dan Saran Ahli Media.....	102
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Media <i>Board Game</i> Tusa-Tusa Oleh Ahli Bahasa.....	104
Tabel 4.8	Kritik dan Saran Ahli Bahasa	106
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Media <i>Board Game</i> Tusa-Tusa Oleh Ahli Materi	107

Tabel 4.10	Kritik dan Saran Ahli Materi.....	108
Tabel 4.11	Hasil Kuesioner Uji Coba <i>One-to-One</i> Responden I.....	112
Tabel 4.12	Hasil Kuesioner Uji Coba <i>One-to-One</i> Responden II.....	113
Tabel 4.13	Hasil Kuesioner Uji Coba <i>One-to-One</i> Responden III.....	114
Tabel 4.14	Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner <i>One-to-One</i>	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Tampilan Kemasan <i>Board Game</i> Tusa-Tusa	91
Gambar 4.2	Tampilan Papan <i>Board Game</i> Tusa-Tusa.....	91
Gambar 4.3	Tampilan Buku Petunjuk <i>Board Game</i> Tusa-Tusa	92
Gambar 4.4	Tampilan Bagian Depan Kartu Karakter.....	93
Gambar 4.5	Tampilan Bagian Belakang Kartu Karakter	93
Gambar 4.6	Tampilan Bagian Depan Kartu Akses	94
Gambar 4.7	Tampilan Bagian Belakang Kartu Akses	94
Gambar 4.8	Tampilan Bagian Depan Kartu Cinderamata.....	95
Gambar 4.9	Tampilan Bagian Belakang Kartu Cinderamata	95
Gambar 4.10	Tampilan Bagian Depan Kartu Pertanyaan.....	96
Gambar 4.11	Tampilan Bagian Belakang Kartu Pertanyaan.....	96
Gambar 4.12	Tampilan Bagian Depan Kartu Penyelesaian.....	97
Gambar 4.13	Tampilan Bagian Belakang Kartu Penyelesaian	97
Gambar 4.14	Tampilan Desain Pion Bendera	98
Gambar 4.15	Tampilan Desain Tiket <i>Reward</i>	99
Gambar 4.16	Rentang Skor Uji Ahli Media	102
Gambar 4.17	Tampilan <i>Cover</i> Buku Petunjuk Sebelum Revisi	103
Gambar 4.18	Tampilan <i>Cover</i> Buku Petunjuk Setelah Revisi	103
Gambar 4.19	Rentang Skor Uji Ahli Bahasa.....	105
Gambar 4.20	Rentang Skor Uji Ahli Materi	108
Gambar 4.21	Tampilan Kartu Cinderamata Sebelum Revisi.....	109
Gambar 4.22	Tampilan Kartu Cinderamata Sebelum Revisi.....	109
Gambar 4.23	Tampilan Soal Cerita Sebelum Revisi.....	110
Gambar 4.24	Tampilan Soal Cerita Setelah Revisi.....	110
Gambar 4.25	Garis Rentang Uji Coba <i>One-to-One</i> Responden I	113
Gambar 4.26	Garis Rentang Uji Coba <i>One-to-One</i> Responden II	114
Gambar 4.27	Garis Rentang Uji Coba <i>One-to-One</i> Responden III	115

Gambar 4.28 Garis Rentang Hasil Rekapitulasi Uji Coba *One-to-One*116



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Langkah-langkah Model Penelitian Lee and Owens	44
Bagan 4.1	Rancangan Media Pembelajaran	84
Bagan 4.4	Spesifikasi Media Pembelajaran	86

