

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK  
GUNUNG BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER  
DALAM PEMBELAJARAN PPKn SD**



Oleh:

**WARYUNI NURMIATI**

**1107617140**

**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 BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PPKn SD

Oleh  
Waryuni Nurmiati

## ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter, khususnya mengenalkan nilai karakter sesuai Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar Swasta Laboratorium, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, siswa kelas II dan IV sekolah dasar sejumlah 24 siswa. Sumber data diperoleh melalui wawancara dan kuesioner, yang selanjutnya diolah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi penelitian ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 95% oleh ahli materi, 97,05% oleh ahli media, dan 96,43% oleh ahli bahasa. Berdasarkan uji coba siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,68% untuk *one to one*, 93,88% untuk *small group*, dan 94,16% untuk *field test*. Selain itu, penilaian media oleh guru memperoleh nilai sebesar 98,21%. Hasil penelitian ini menunjukkan media permainan tapak gunung berbasis pendidikan karakter dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Permainan Tapak Gunung, Pendidikan Karakter, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

# **DEVELOPMENT OF TAPAK GUNUNG GAME MEDIA BASED ON CHARACTER EDUCATION IN THE LEARNING OF PANCASILA AND CIVIC EDUCATION FOR ELEMENTARY SCHOOL**

By

Waryuni Nurmiati

## **ABSTRACT**

*This research and development aim to produce a learning media through character education-based on Tapak Gunung games and specifically introducing character values in Strengthening Character Education in elementary schools. This study is a Research and Development (R & D). The method of this study using the ADDIE development model. The subjects of this study were the teacher of grade IV Elementary School Laboratory, Elementary School Teacher Education, State University Jakarta, grade II and IV students in total were 24 subjects. Sources of data obtained through interviews and questionnaires, which are then processed using qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the validation of this study obtained an average value of 95% by material experts, 97.05% by media experts, and 96.43% by linguists. Based on student trials, it was obtained an average score of 94.68% for one-to-one, 93.88% for the small group, and 94.16% for the field test. In addition, the media assessment by the teacher obtained a score of 98.21%. The results of this study indicate that the character education-based tapak gunung game media is in a very good category, so it is suitable for use on civic-education learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Tapak Gunung Game, Character Education, Pancasila and Civics Education.*

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

Judul : Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKn SD  
 Nama Mahasiswa : Waryuni Nurmiati  
 Nomor Registrasi : 1107617140  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Tanggal Ujian : 29 Juli 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
Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		26 Agustus 2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		23 Agustus 2021
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji)***		10 Agustus 2021
Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd (Anggota)****		9 Agustus 2021
Prof. Dr. Zulela MS, M.Pd (Anggota)****		10 Agustus 2021

Catatan:

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

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Waryuni Nurmiati

No. Registrasi : 1107617140

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKn SD”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dan hasil penelitian atau pengembangan pada bulan Oktober 2020 – Maret 2021
2. Bukan merupakan jiplakan atau 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 ini tidak benar.

Jakarta, 6 April 2021

Yang Membuat Pernyataan,



**Waryuni Nurmiati**



## LEMBAR MOTTO

*Kejarlah kesuksesan yang menanti di ujung jalan itu.*

*Jika lelah, istirahatlah sejenak.*

*Jangan pernah menyerah.*



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kupanjatkan kepadamu ya Allah yang telah memberikan berkah, rahmat serta hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepadaku sehingga aku menjadi manusia yang senantiasa beriman dalam menjalani hidup yang selalu berputar. Dengan kehendakmu, aku telah menyelesaikan sebuah karya sederhanaku. Dengan kerendahan hati yang terdalam, kupersembahkan skripsiku ini kepada orang-orang yang kusayangi:

Ayahanda Wardoyo yang telah tenang di sisi-Nya dan Ibunda Susmiartini tercinta, yang telah memberikan kasih sayang dan pengorbanan tak terhingga kepadaku. Terima kasih telah memberikan doa terbaik yang senantiasa dimohonkan kepada Sang Pencipta. Serta adik-adikku tersayang Tata dan Naura yang selalu memberikan kebahagiaan dalam hidupku.

Teman terbaikku, Fahrass Nur Hidayat. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah, menyemangati dan memberikan saran untuk selalu berpikir positif dalam segala situasi yang dihadapi.

Temanku terkhusus Cica, Nabilah, Iffa, Hasna, dan teman-teman kelas D 2017 yang telah memberikan cerita indah di masa kuliah. Teruntuk Zahra yang sering meluangkan waktu untuk bertemu mendengarkan berbagai cerita dan memberikan saran dalam penulisan skripsi. Teman-teman yang telah mengisi kebahagiaanku, betapa bersyukur memiliki kalian dalam suka dan duka.

# LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : Waryuni Nurmiati  
NIM : 1107617140  
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : waryuninurmiati@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 Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKn 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, 03 September 2021

Penulis

( Waryuni Nurmiati )



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat serta hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKn SD” dengan baik.

Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti menyadari terdapat berbagai hambatan dan kesulitan yang dihadapi. Dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, khususnya para pembimbing sangat mendorong peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Kedua, kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Ketua Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Ketiga, kepada Ibu Dra. Nina Nurhasanah M. Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Andi Ali Saladin M. Pd selaku pembimbing II yang telah

berkenan meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dalam membimbing dan mengarahkan peneliti menyelesaikan skripsi ini dengan bekal ilmu yang diberikan.

Keempat, kepada Ibu Yustia Suntari, S. Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing akademik dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu serta bimbingan selama peneliti menjalani pendidikan di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Kelima, kepada Kepala SDS Laboratorium PGSD UNJ yaitu Bapak Rajab, S. Pd. I yang telah memberikan izin, kesempatan, dan kemudahan kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut. Serta Ibu Serly Aditya S. Pd dan Ibu Pipit Arin Yuningsih, S. Pd selaku guru kelas IV, serta siswa kelas IV yang membantu peneliti mendapatkan data penelitian.

Keenam, kepada orang tua yang telah mendoakan, memberikan semangat dan perhatian yang tak terhingga kepada peneliti. Kepada adik-adik yang menemani serta menciptakan kebahagiaan di dalam keluarga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.

Ketujuh, kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, menyediakan waktu untuk berdiskusi dan memberikan saran yang terkait dalam skripsi ini, dan juga menjadi wadah peneliti untuk menuangkan berbagai cerita.

Peneliti menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan, maka dari itu diharapkan kritik dan saran dapat diberikan oleh berbagai pihak sebagai

masukannya dalam melakukan penyempurnaan. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang membaca dan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

Jakarta, 6 April 2021

Peneliti,

**Waryuni Nurmiati**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI / KARYA INOVATIF</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>LEMBAR MOTTO</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Perumusan Masalah .....	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	13
A. Kajian Teoritik .....	13
1. Media Pembelajaran .....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	15

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	19
2. Permainan Tapak Gunung.....	22
a. Pengertian Permainan Tapak Gunung.....	22
b. Jenis-Jenis Permainan Tapak Gunung.....	28
c. Prosedur Permainan.....	29
d. Manfaat Permainan Tapak Gunung.....	31
3. Berbasis Pendidikan Karakter.....	35
a. Pengertian Pendidikan Karakter.....	35
b. Tujuan Pendidikan Karakter.....	39
c. Penguatan Pendidikan Karakter.....	42
4. Pembelajaran PPKn.....	46
a. Pengertian Pembelajaran PPKn.....	46
b. Tujuan Pembelajaran PPKn.....	52
B. Pengertian Model.....	54
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	57
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>60</b>
A. Tujuan Penelitian.....	60
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
C. Metodologi Penelitian.....	60
D. Teknik Pengumpulan Data.....	62
E. Langkah-Langkah Penelitian.....	68
F. Teknik Analisis Data.....	76
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>78</b>
A. Kerangka Model Teoritis.....	78
1. Nama Produk.....	78
2. Spesifikasi Produk.....	79
3. Karakteristik Produk.....	80
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk.....	82
1. <i>Analyze</i> .....	82



2. <i>Design</i> .....	84
3. <i>Development</i> .....	85
4. <i>Implementation</i> .....	93
5. <i>Evaluation</i> .....	94
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	111
1. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter .....	111
2. Kelebihan Produk.....	118
3. Kekurangan Produk .....	119
D. Keterbatasan Penelitian .....	119
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b> .....	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Implikasi .....	124
C. Saran .....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	127
<b>LAMPIRAN</b> .....	131

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Nama-Nama Permainan Tapak Gunung di Berbagai Daerah ....	24
Tabel 2.2	Pemetaan Tema, Subtema, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran Kelas II .....	50
Tabel 2.3	Pemetaan Tema, Subtema, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran Kelas IV .....	51
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	63
Tabel 3.2.	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa .....	63
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	64
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	64
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	65
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	65
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa.....	66
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Instrumen untuk Penilaian Guru .....	66
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Siswa .....	67
Tabel 3.10	Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung .....	70
Tabel 3.11	Implementasi Media Permainan Tapak Gunung dalam Pembelajaran Kelas II (Kelas Awal) .....	73
Tabel 3.12	Implementasi Media Permainan Tapak Gunung dalam Pembelajaran Kelas IV (Kelas Lanjut).....	74
Tabel 3.13	Skor Skala Likert .....	77
Tabel 3.14	Skor Kelayakan Produk.....	77
Tabel 4.1	Perbedaan Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter dan Permainan Tapak Gunung Tradisional .....	81
Tabel 4.2	Hasil Rekapitulasi Penilaian Media oleh Ahli Materi .....	95
Tabel 4.3	Hasil Rekapitulasi Penilaian Media oleh Ahli Media.....	99
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Penilaian Media oleh Ahli Bahasa .....	100

Tabel 4.5	Hasil Rekapitulasi Penilaian Media oleh Guru Kelas IV .....	101
Tabel 4.6	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One</i> Kelas Awal.....	103
Tabel 4.7	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One</i> Kelas Lanjut.....	104
Tabel 4.8	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i> Kelas Awal .....	106
Tabel 4.9	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i> Kelas Lanjut .....	106
Tabel 4.10	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i> Kelas Awal .....	108
Tabel 4.11	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i> Kelas Lanjut .....	109
Tabel 4.12	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Siswa .....	110



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Jenis-Jenis Permainan Tapak Gunung .....	28
Gambar 3.1	Model Pengembangan ADDIE .....	68
Gambar 4.1	Arena Permainan Tapak Gunung.....	87
Gambar 4.2	Kartu Karakter Kelas Awal Tampak Depan dan Belakang .....	89
Gambar 4.3	Kartu Karakter Kelas Lanjut Tampak Depan dan Belakang ....	89
Gambar 4.4	Buku Panduan Media Permainan Tapak Gunung .....	91
Gambar 4.5	Gacu (Lemparan) Tapak Gunung .....	92
Gambar 4.6	Pin Karakter Tapak Gunung.....	93
Gambar 4.7	Arena Permainan Sebelum dan Sesudah Revisi .....	96
Gambar 4.8	Kartu Karakter Sebelum dan Sesudah Revisi .....	97
Gambar 4.9	Pin Karakter Sebelum dan Sesudah Revisi .....	98
Gambar 4.10	Gacu (Lemparan) Sebelum dan Sesudah Revisi .....	98
Gambar 4.11	Daftar Isi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	99

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1	Garis Rentang Skor Expert Review: Ahli Materi .....	95
Bagan 4.2	Garis Rentang Skor Expert Review: Ahli Media .....	100
Bagan 4.3	Garis Rentang Skor Expert Review: Ahli Bahasa .....	101
Bagan 4.4	Garis Rentang Skor Penilaian Guru Kelas IV .....	102
Bagan 4.5	Garis Rentang Skor Uji Coba <i>One to One</i> .....	104
Bagan 4.6	Garis Rentang Skor Uji Coba <i>Small Group</i> .....	107
Bagan 4.5	Garis Rentang Skor Uji Coba <i>Field Test</i> .....	109





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rancangan Desain Media Permainan Tapak Gunung .....	132
Lampiran 2. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	141
Lampiran 3. Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa .....	148
Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	149
Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Media .....	153
Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	156
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Materi .....	159
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Media.....	160
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Bahasa .....	161
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian .....	162
Lampiran 11. Surat Bukti Penelitian.....	163
Lampiran 12. Instrumen Kuesioner Pengguna (Guru) .....	164
Lampiran 13. Instrumen Uji Coba Siswa.....	168
Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One</i> .....	170
Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i> .....	172
Lampiran 16. Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i> .....	175
Lampiran 17. Dokumentasi .....	178
Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup .....	183