

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA
DALAM PEMBELAJARAN PPKN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**



Oleh:

CICI INTAN PUTRIANI

1815162451

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 Permainan Ular Tangga
Pancasila Dalam Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV
Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Cici Intan Putriani

Nomor Registrasi : 1815162451

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Pembimbing I

**Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd**

NIP. 196807171993031004

Pembimbing II

**Dr. Nidya Chandra M.U, S.Pd., M.Si**

NIP. 1973032420060042001

Mengetahui

Ketua 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 Permainan Ular Tangga
Pancasila Dalam Pembelajaran PPKn Siswa
Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Cici Intan Putriani

Nomor Registrasi : 1815162451

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

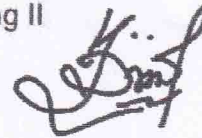
Tanggal Ujian : 21 Juli 2021

Pembimbing I






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

Pembimbing II



Dr. Nidya Chandra M.U., S.Pd., M.Si
NIP. 1973032420060042001

Panitia Ujian Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab) *		26 - 08 - 2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab) **		26 - 08 - 2021
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji) ***		15 - 08 - 2021
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota) ****		06 - 08 - 2021
Dr. Herlina, M.Pd (Anggota) ****		06 - 08 - 2021

Catatan :

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA
DALAM PEMBELAJARAN PPKN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(2021)

Cici Intan Putriani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa permainan ular tangga dalam muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Responden dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV SD. Dikarenakan adanya pandemi covid-19, uji coba penggunaan hanya dapat dilaksanakan pada tahap uji coba *one to one* yang terdiri dari tiga peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kuisioner. Hasil uji coba media permainan ular tangga kepada para ahli memperoleh nilai 84,3% dari ahli media, 96,4% dari ahli materi, dan 92,4% dari ahli bahasa. Hasil dari penilaian ketiga ahli tersebut memperoleh nilai dengan rata-rata 91,2%. Sedangkan hasil uji coba one to one memperoleh nilai 95,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memperoleh nilai Sangat Baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memperoleh nilai Sangat Baik (SB) dengan rentang skor 75% - 100% sehingga layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” mengenai makna simbol sila-sila Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

**THE DEVELOPMENT OF PANCASILA SNAKES AND LADDERS GAME
MEDIA IN TEACHING FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

STUDENTS

(2021)

Cici Intan Putriani

ABSTRACT

This study aims to produce media in the form of a game of snakes and ladders in the content of education and citizenship learning. The method used in this research is research and development (R&D) with the ADDIE development model. The respondent in this study consisted of students of fourth grade elementary school. Due to the covid 19 pandemic, the trial use can only be carried out at the one to one trial stage which consists of three students of fourth grade elementary school. Data collection techniques used in this study were interviews, observation, and questionnaires. The result of the snake and ladder game media trial to experts obtained a score of 84,3 percent from media experts, 96,4 percent of material experts and 92,8 percent of linguist. The result of the assessment of the three experts obtained an average score of 92,1 percent. While the one to one trial results obtained a value of 95,2 percent. This shows that the snake and ladder game media get very good scores with a score range of 75 percent- 100 percent so it is appropriate to be used as a media in learning Pancasila Education and Citizenship theme 4 "in various jobs" regarding the meaning of the fourth grade Pancasila precepts symbol in elementary school.

Keywords : Snakes and Ladders Game Media Development, Pancasila and Civic Education

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Cici Intan Putriani

Nim : 1815162451

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi berjudul "**Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Muatan Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat oleh saya berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Desember 2019 hingga Desember 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi dari skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan merupakan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung akibat yang timbul apabila pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 28 Januari 2021



Cici Intan Putriani



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 : Cici Intan Putriani
NIM : 1815162951
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : ciciintan1521@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 Ular Tangga Pancasila Dalam Pembelajaran
PPKn Siswa kelas IV 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, 09 September 2021

Penulis

(Cici Intan Putriani)
nama dan tanda tangan

MOTTO

Kesuksesanku hanya bisa terjadi atas pertolongan ALLAH SWT



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya, sehingga proposal ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Penulisan proposal ini merupakan syarat untuk menyelesaikan Gelar Sarjana Pendidikan pada program Srata Satu (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penulisan proposal peneliti menyadari banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Nidya Chandra MU, S.Pd. M.Si selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu dalam proses pembimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis.

4. Ibu Dr. Maratun Nafiah, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Seluruh Dosen PGSD yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
6. Orangtua saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tidak pernah berhenti untuk anakmu ini dalam menyelesaikan penulisan proposal ini.
7. Krisna yang selalu menemani dan mendukung penulis sejak SMP sampai saat ini, yang tidak pernah lelah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini. Yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan dengan sabar mendengarkan keluh kesah peneliti.
8. Sahabat-sahabatku Denoas, Conidya Erika, Melda Aprillia, Sianida, yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta inspirasi kepada peneliti.
9. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu kelancaran penyelesaian proposal ini.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan proposal ini. Semoga proposal ini berguna bagi semua pihak. Aamiin Ya Robbal Alamin. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mohon segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Peneliti juga berharap semoga

skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya bagia dunia pendidikan.

Jakarta, 28 Januari 2021

Peneliti

Cici Intan Putriani



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	12
A. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Muatan Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SD.....	12
1. Hakikat Pengembangan Media	14
2. Hakikat Permainan Ular Tangga	20
3. Hakikat Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	33

4. Karakteristik Siswa Kelas IV SD.....	39
B. Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SD	46
1. Materi PPKn Tema Berbagai Pekerjaan.....	46
2. Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran PPKn di Kelas IV SD	47
3. Panduan Permainan Ular Tangga	49
4. Manfaat Permainan Ular Tangga	50
C. Hasil Penelitian yang Relevan	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	53
A. Strategi Pengembangan.....	53
1. Tujuan Penelitian.....	53
2. Tempat dan Waktu Penelitian	53
3. Metode Penelitian	53
B. Teknik Pengumpulan Data	55
1. Observasi	56
2. Wawancara	56
3. Kuesioner	57
C. Instrumen Penelitian	57
D. Langkah-langkah Penelitian.....	67
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	67
2. <i>Design</i> (Desain)	68
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	69
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	81
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	82
E. Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	82
1. Definisi Konseptual.....	82

2. Definisi Operasional	83
F. Teknik Evaluasi Data.....	84
G. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	89
A. Kerangka Model Teoritis	89
1. Nama Produk	89
2. Karakteristik Produk	89
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk.....	91
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	92
2. <i>Design</i> (Desain)	94
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	95
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	98
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	103
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	116
1. Model Permainan Ular Tangga Pancasila	116
2. Kelebihan Permainan Ular Tangga Pancasila.....	118
3. Kekurangan Permainan Ular Tangga Pancasila.....	119
D. Keterbatasan Penelitian.....	119
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	120
A. Kesimpulan	120
B. Implikasi.....	122
C. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kompetensi Dasar PPKn Tema Berbagai Pekerjaan	46
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV	61
Tabel 3.4 Kisi-kisi Intrumen Kuesioner Tertutup untuk Ahli Media	62
Tabel 3.5 Kisi-kisi Intrumen Kuesioner Tertutup untuk Ahli Materi	63
Tabel 3.6 Kisi-kisi Intrumen Kuesioner Tertutup untuk Ahli Bahasa.....	64
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan	66
Tabel 3.8 Deskripsi Skala Likert.....	85
Tabel 3.9 Kriteria Konversi Data Kualitatif ke Kuantitatif	87
Tabel 3.10 Sekala Kelayakan.....	87
Tabel 4.1 Rekapitulasi Uji <i>One to One Evaluation</i>	99
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media	104
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi	108
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Media Pembelajaran	47
Gambar 3.1 Desain Papan Permainan Ular Tangga.....	71
Gambar 3.2 Desain Kartu Pertanyaan Permainan Ular Tangga	72
Gambar 3.3 Desain Buku Panduan Permainan Ular Tangga.....	73
Gambar 3.4 Desain Pion Permainan Ular Tangga	74
Gambar 3.5 Desain Dadu Permainan Ular Tangga	74
Gambar 3.6 Desain Kardus Kemasan Permainan Ular Tangga.....	75
Gambar 3.7 Desain Halaman Ketiga Buku Panduan Ular Tangga Pancasila	75
Gambar 3.8 Desain Halaman Keempat Buku Panduan Ular Tangga Pancasila	76
Gambar 3.9 Desain Halaman Kelima Buku Panduan Ular Tangga Pancasila	76
Gambar 3.10 Desain Halaman Keenam Buku Panduan Ular Tangga Pancasila	77
Gambar 3.11 Desain Halaman Ketujuh Buku Panduan Ular Tangga Pancasila	77
Gambar 3.12 Desain Pion Karakter Ular Tangga Pancasila.....	78
Gambar 3.13 Desain Dadu Ular Tangga Pancasila	79
Gambar 3.14 Desain Kardus Kemasan Ular Tangga Pancasila.....	81
Gambar 4.1 Sebelum Diperbaiki	96
Gambar 4.2 Setelah Diperbaiki	96
Gambar 4.3 Sebelum Diperbaiki	97
Gambar 4.4 Setelah Diperbaiki	97
Gambar 4.5 Sebelum Diperbaiki	98
Gambar 4.6 Setelah Diperbaiki	98

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE 67

