

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUKER DALAM
MUATAN PEMBELAJARAN PPKN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS V SDN TUGU UTARA 17**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

Zulfa Ika Putri

1815162204

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2022

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

Judul : Pengembangan Media Permainan LUKER dalam Muatan Pembelajaran PPKn untuk Peserta Didik Kelas V SDN Tugu Utara 17

Nama : Zulfa Ika Putri

Nomor Registrasi : 1815162204

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Hari/Tanggal Ujian : Kamis, 17 Februari 2022

Pembimbing I



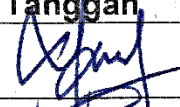

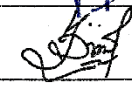
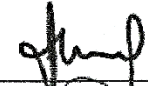

Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd.
NIP. 196807171993031004

Pembimbing II



Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd.
NIP. 196604081993031002

Panitia Ujian/Sidang Sripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		11 Maret 2022
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		11 Maret 2022
Dr. Nidya Chandra, S.Pd., M.Si. (Ketua Penguji)***		07 Maret 2022
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. (Anggota)****		02 Maret 2022
Dr. Iva Sarifah, M.Pd. (Anggota)****		05 Maret 2022

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan

*** Ketua Penguji

**** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi



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 : Zulfa Ika Putri
NIM : 1815162204
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : zulfaiikaputri9@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 LUKER dalam Muatan
Pembelajaran PPKn untuk Peserta Didik Kelas V SDN Tugu
Utara 17.

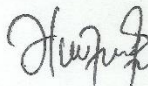
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin 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, 15 Maret 2022

Penulis


(ZULFA IKA PUTRI)
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUKER DALAM MUATAN
PEMBELAJARAN PPKn UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS V SDN TUGU UTARA 17
(2022)**

ZULFA IKA PUTRI

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan LUKER (Ludo Keragaman) dalam muatan PPKn dengan materi keberagaman sosial budaya untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, satu ahli bahasa, tiga orang peserta didik kelas V SDN Tugu Utara 17 pada uji coba *one to one*, dan dua belas orang peserta didik kelas V SDN Tugu Utara 17 pada uji coba *small group*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan permainan ludo ini adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil uji coba media permainan ludo ini memperoleh nilai sebesar 85% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, dan 87,5% dari ahli bahasa. Hasil uji coba pengguna *one to one* mendapat nilai rata-rata sebesar 100%, sedangkan untuk uji coba *small group* mendapat nilai rata-rata 100%. Hal ini menunjukkan, bahwa media permainan LUKER memperoleh nilai sangat baik (SB) sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn tema 8 (lingkungan sahabat kita) kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pengembangan Permainan Ludo, PPKn, Keberagaman Indonesia.

**THE DEVELOPMENT OF LUKER'S GAME MEDIA IN CIVICS LEARNING
FOR FIFTH GRADE IN SDN TUGU UTARA 17
(2022)**

ZULFA IKA PUTRI

ABSTRACT

This research and development aims to develop learning media in the form of the LUKER game (Ludo Keragaman) in PPKn content with socio-cultural diversity material for fifth grade elementary school students. The method used in this research is research and development (R&D) is ADDIE model. This study involved one media expert, one material expert, one linguist, three students on fifth grade at SDN Tugu Utara 17 for one to one trial, and twelve students on fifth grade at SDN Tugu Utara 17 for small group trial. Data collection techniques used in the development of this ludo game are interviews, observations, and questionnaires. The results of this ludo game media trial obtained a score of 85% from media experts, 92.5% from material experts, and 87.5% from linguists. The results of the one-to-one user trial got an average score of 100%, while the small group trial got an average score of 100%. This shows that the LUKER game media obtained a very good score, so that it was declared worthy of being used as a learning media for PPKn theme 8 (lingkungan sahabat kita) for fifth grade elementary school.

Keywords : Learning Media, Development Ludo Game, PPKn (Civic Education), and Indonesian's Diversity.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Zulfa Ika Putri

No. Registrasi : 1815162204

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Media Permainan LUKER dalam Muatan Pembelajaran PPKn untuk Peserta Didik Kelas V SDN Tugu Utara 17"** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Januari 2020-Januari 2022.
2. Bukan merupakan dipublikasi 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, 09 Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan



Zulfa Ika Putri

MOTTO

“Tidak ada kata terlambat untuk menciptakan kehidupan yang kita inginkan dan setiap orang memiliki jalur *start* dan *finish*nya masing-masing”



LEMBAR PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kewarasan, rahmat, dan hidayahnya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana. Walaupun masih terdapat banyak sekali kekurangan dan jauh dari kata sempurna, namun peneliti bangga telah berhasil mencapai titik ini dan akhirnya skripsi ini terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, khususnya bagi dunia pendidikan.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan persembahan dan mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Diriku sendiri, Zulfa Ika Putri yang sudah bertahan, berusaha, dan tidak kenal menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Kedua orangtua tercinta yaitu Bapak (Saroni) dan Ibu (Suyanti) yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, serta doa yang tulus dan tidak pernah henti-hentinya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Kedua adikku tercinta M. Faza Ramdhani dan Fadillah Nur Azizah, serta keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, keceriaan, serta doa kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Bregas selaku ilustrator penelitian ini yang sudah membantu peneliti dalam merancang, memberikan ide dan masukannya untuk membuat permainan yang peneliti kembangkan menjadi lebih bagus dan menarik.
6. Kepada sahabat-sahabatku Rizka Luliana, Ilf Masrifatul, Raghel Aulia, Syahni Nurul, Ajeng Suci, Gilang Putra, Sania Amiratus, Bunga Fahriannisa, Saraah Waas, Adelady Rozha, Alfad Radandy, Hafiz Randy, Abdul Adim, Chandra Enri, Liela Monica, Ardita Azhari, dan Maulida Fau yang selama ini telah setia menemani dalam keadaan susah maupun senang, memberikan motivasi, semangat, dukungan, dan dengan sabarnya mendengarkan keluh kesah peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan Putri Yohana, Hada Nurul Insani, Fitria Adriyani, Saratu Naurah, Devy Jufarty, Nurul Rohmayani A, dan Cici Intan Putriani yang selama ini telah menemani berjuang bersama, membantu penyusunan skripsi, saling berbagi ilmu, memberikan semangat, dan dengan sabarnya mendengarkan keluh kesah peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat, anugerah dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan LUKER untuk Menumbuhkan Sikap Toleransi dalam Muatan Pembelajaran PPKn untuk Peserta Didik Kelas V SDN Tugu Utara 17”. Penyusunan skripsi penelitian dan pengembangan ini merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian 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 berbagai pihak, yaitu:

1. Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd., dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi., selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izinnya kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan

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

4. Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan banyak bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, ilmu, dan doa yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Zulela, M.S., M.Pd., Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd., Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd., Dr. Iva Sarifah, M.Pd., dan Linda Zakiah, M.Pd., selaku dosen penguji dan validator pada saat peneliti melakukan seminar proposal, uji ahli media, dan sidang skripsi, yang telah memberikan saran, waktu, motivasi, dan ilmu kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Yurniwati, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti pendidikan.
7. Kepala Sekolah, Tata Usaha, Bapak/Ibu Guru dan Siswa SDN Tugu Utara 17 yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dalam proses pengumpulan data untuk skripsi penelitian dan pengembangan ini.
8. Kepada teman-teman kelas B PGSD FIP UNJ angkatan 2016 yang selama ini telah menemani berjuang bersama dan saling menyemangati sampai saat ini.

Akhir kata dengan penuh rasa hormat peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan segala bentuk kritik serta saran yang bersifat membangun dari pembaca. Peneliti juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 9 Februari 2022

Peneliti,

Zulfa Ika Putri



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
SURAT PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10
1. Secara Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10

BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Konsep dari Produk yang akan Dikembangkan.....	13
1. Hakikat Penelitian dan Pengembangan	13
2. Hakikat Media Pembelajaran	15
3. Hakikat Permainan Ludo.....	20
4. Hakikat Permainan Ludo.....	25
5. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).....	28
6. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	40
B. Penelitian yang Relevan.....	46
C. Kerangka Konsep Pengembangan Media Permainan LUKER.....	49
D. Rancangan Model Permainan LUKER	50
BAB III	54
METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Tujuan Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	55
D. Prosedur Pengembangan.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data	66
F. Instrumen Penelitian.....	67
BAB IV.....	78
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	78
A. Kerangka Model Teoritis.....	78
1. Nama Produk	78
2. Karakteristik Produk	78
3. Spesifikasi Produk.....	79

B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk	83
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	83
2. <i>Design</i> (Perancangan)	86
3. <i>Development</i> (Pengembangan Produk)	91
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	117
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	117
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	123
1. Kelebihan Permainan LUKER (Ludo Keberagaman)	126
2. Kekurangan Permainan LUKER (Ludo Keberagaman).....	128
D. Keterbatasan Penelitian	129
E. Rekomendasi Penelitian.....	129
BAB V	131
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	131
A. KESIMPULAN	131
B. IMPLIKASI	134
C. SARAN	135
DAFTAR PUSTAKA	137
Lampiran 1 – Desain Rancangan Media Permainan LUKER	141
Lampiran 2 – Produk Media Permainan LUKER	145
Lampiran 3 – Instrumen Evaluasi Formatif	149
Instrumen Uji Ahli dan Instrumen Uji Coba Peserta Didik	149
Lampiran 4 – Data Hasil Evaluasi Formatif	175
Lampiran 5 – Surat Keterangan Penelitian	229
Lampiran 6 – Hasil Dokumentasi	236
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	241

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konsep Media Permainan LUKER	50
Bagan 4. 1 Rancangan Media Pembelajaran.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Papan Permainan Ludo	26
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	57
Gambar 4. 1 Gambar Rentang Skor Kelayakan.....	97
Gambar 4. 2 Tampilan Papan Permainan LUKER.....	99
Gambar 4. 3 Tampilan Papan Permainan LUKER	99
Gambar 4. 4 Tampilan Panduan Permainan LUKER.....	100
Gambar 4. 5 Tampilan Panduan Permainan LUKER	101
Gambar 4. 6 Kartu Pertanyaan Sebelum Direvisi	102
Gambar 4. 7 Kartu Pertanyaan Setelah Direvisi	102
Gambar 4. 8 Buklet Jawaban Sebelum Direvisi.....	103
Gambar 4. 9 Buklet Jawaban Setelah Direvisi.....	103
Gambar 4. 10 Kartu Kesempatan Sebelum Direvisi.....	104
Gambar 4. 11 Kartu Kesempatan Setelah Direvisi.....	104
Gambar 4. 12 Gambar Rentang Skor Kelayakan.....	108
Gambar 4. 13 Tampilan Kemasan LUKER Sebelum Direvisi.....	109
Gambar 4. 14 Tampilan Kardus LUKER Setelah Direvisi	110
Gambar 4. 15 Gambar Rentang Skor Kelayakan.....	112
Gambar 4. 16 Tampilan Papan Permainan LUKER Sebelum Direvisi ...	114
Gambar 4. 17 Tampilan Papan Permainan LUKER Sebelum Direvisi ...	114
Gambar 4. 18 Kartu Pertanyaan Sebelum Direvisi	115
Gambar 4. 19 Kartu Pertanyaan Setelah Direvisi	115
Gambar 4. 20 Kartu Pertanyaan Sebelum Direvisi	116
Gambar 4. 21 Kartu Pertanyaan Setelah Direvisi	116
Gambar 4. 22 Gambar Rentang Skor Kelayakan.....	119
Gambar 4. 23 Gambar Rentang Skor Kelayakan.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PPKn Kelas V.	37
Tabel 2. 2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas V.....	37
Tabel 2. 3 Kompetensi Dasar Tema 8	38
Tabel 2. 4 Indikator Tema 8	39
Tabel 3. 1 Prosedur pada Tahap Pengembangan	62
Tabel 3. 2 Deskripsi Skala Likert.....	63
Tabel 3. 3 Kriteria Kelayakan	64
Tabel 3. 4 Kriteria Kelayakan	65
Tabel 3. 5 Responden Penelitian	68
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Kelas V untuk Analisis Kebutuhan.....	71
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa Kelas V untuk Analisis Kebutuhan.....	72
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media	73
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi	74
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa	75
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Kuesioner One to One Evaluation.....	76
Tabel 3. 12 Kisi-kisi Kuesioner Small Group Evaluation dan Field Test Evaluation	77
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Media Permainan	97
Tabel 4. 2 Saran Ahli Media.....	98
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Media Permainan LUKER Oleh Ahli Materi	107
Tabel 4. 4 Saran Ahli Materi.....	108
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Media Permainan LUKER Oleh Ahli Materi	112
Tabel 4. 6 Saran Ahli Media.....	113
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner Uji Coba One to One	118

Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner Uji Coba Small Group

.....121

