

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *CHOOSE & TAKE* PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V
SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

INANI NURLAELISAH

1107619047

SKRIPSI

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

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

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

Judul : Pengembangan Media Permainan *Choose & Take* Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Inani Nurlaelisah
Nomor Registrasi : 1107619047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : Selasa, 15 Agustus 2023

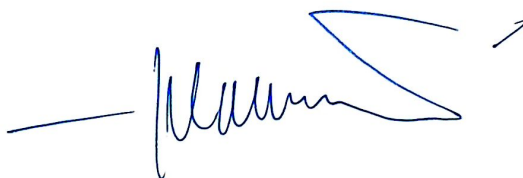
Pembimbing I



Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd.

NIP. 196809051993032002

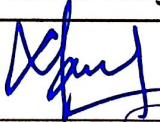
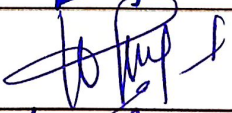
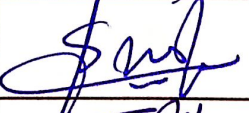


Pembimbing II



Dr. Waluyo Hadi, M.Pd.

NIP. 195812171986031001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggungjawab)*		31-8-2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		31-8-2023
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. (Ketua Penguji)***		30-8-2023
Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd. (Anggota Penguji I)****		30/8 2023
Prof. Dr. Herlina, M.Pd. (Anggota Penguji II)****		28 Agustus 2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *CHOOSE & TAKE* PADA PEMBELAJARAN PPKn KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian dan Pengembangan di SDI Al Azhar 13 Rawamangun)

(2023)

Inani Nurlaelisah

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media Permainan *Choose & Take* dalam pembelajaran PPKn bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Uji coba pengguna dilakukan melalui tiga tahap, *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test evaluation*. Metode penelitian yang digunakan yaitu RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi. Melalui hasil uji ahli media diperoleh skor sebesar 90,59%, uji ahli bahasa diperoleh skor sebesar 92%, dan uji coba ahli materi diperoleh skor sebesar 93,33%. Pada tahap uji coba *one to one evaluation* diperoleh skor sebesar 98%, *small group evaluation* diperoleh skor sebesar 98,53%, dan *field test evaluation* diperoleh skor sebesar 99,63%. Berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa media Permainan *Choose & Take* mencapai kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan, Pembelajaran PPKn.

**DEVELOPMENT OF CHOOSE & TAKE GAME MEDIA IN CLASS V
ELEMENTARY SCHOOL PPKN LEARNING**

(Research and Development at SDI Al Azhar 13 Rawamangun)

(2023)

Inani Nurlaelisah

ABSTRACT

This research and development aims to develop Choose & Take Game media in Civics learning for fifth grade elementary school students. Respondents involved in this study were media experts, linguists, material experts. User trials were carried out in three stages, one to one evaluation, small group evaluation, and field test evaluation. The research method used is RnD (Research and Development) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques used are interviews, questionnaires, and observation. Through the media expert test results obtained a score of 90.59%, the language expert test obtained a score of 92%, and the material expert trial obtained a score of 93.33%. In the one to one evaluation trial phase a score of 98% was obtained, the small group evaluation obtained a score of 98.53%, and the field test evaluation obtained a score of 99.63%. Based on the test results, it can be concluded that the Choose Take Game media achieves very good criteria and is feasible for use as Civics learning media for fifth grade elementary school students.

Keywords: Development, Learning Media, Games, Civics Learning.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

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

Nama : Inani Nurlaelisah
No. Registrasi : 1107619047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Permainan *Choose & Take* Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Januari - Juli 2023.
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, 26 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Inani Nurlaelisah



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 : INANI NURLAELISAH
NIM : 1107619047
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN / PGSD
Alamat email : inaninurlaelisah22@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 CHOOSE & TAKE
PADA PEMBELAJARAN PPKN 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 , 4 September 2023

Penulis

(INANI NURLAELISAH)
nama dan tanda tangan

MOTTO

Ini adalah kehidupan pertama kita, bagaimana kita bisa menjadi ahli dalam menjalankan itu?

Tentu saja kita bisa membuat kesalahan, tetapi janganlah membuat kesalahan yang sama setelahnya.

Jadilah seseorang yang lebih baik!

~ Kim Junkyu ~



LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Mu Tuhan semesta alam yang selalu mencurahkan rahmat dan karunianya kepada hambanya-Nya, terima kasih untuk selalu menolong hamba-Nya untuk bangkit lebih kuat, melewati banyak hal. Saya sangat bersyukur atas segala kebaikan yang telah Engkau berikan, sehingga saya dapat berada di titik ini.

Proses pendewasaan diri ini, mungkin bukanlah hal yang mudah untuk dilalui. Belajar, berusaha, dan berharap untuk menjadi lebih baik, walau tak sedikit kesalahan yang dibuat. Melalui banyak hal yang telah dilewati, banyak hal juga yang dapat dipelajari, belajar untuk lebih berani menghadapi sesuatu, belajar untuk selalu bersyukur dan ikhlas dalam menjalani setiap fase hidup ini, dan belajar untuk menerima diri ini seutuhnya. Untuk diriku sendiri Inani Nurlaelisah, semoga kamu bisa tumbuh menjadi manusia yang tangguh dan dapat berjuang lebih keras untuk meraih setiap mimpimu, saya amat bahagia dan bangga atas setiap proses yang telah dilewati.

Dengan segala kerendahan hati, karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Bapak Mad Nasah dan Ibu Siti Jema'ah yang telah melahirkan saya ke dunia, mendidik, dan membesarkan putrinya dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas segala perjuangan dan pengorbanannya demi memberikan hal yang terbaik untuk putrinya.

Untuk kedua adikku Annisa Nurul Khotimah dan Aisyah Aszahra. Terima kasih atas setiap kebaikan, doa, dan semangat pada peneliti dalam melewati proses ini, terima kasih untuk selalu menjadi orang pertama yang selalu ada saat peneliti berada dititik terendah, dan terima kasih karena telah hadir memberikan kebahagiaan untuk peneliti.

Untuk Bapak dan Ibu dosen PGSD FIP UNJ, khususnya Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. dan Dr. Waluyo Hadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing, terima kasih atas segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.

Terima kasih juga atas bimbingan, kerja keras, dan kesabarannya dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi.

Untuk semua teman seperjuangan PGSD FIP UNJ, khususnya Juniar, Andini Dewanti, Ulfa Aulia, Aprillia Trisnawaty, dan Risa Munika, terima kasih sudah menjadi teman yang baik, yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan bantuan kepada peneliti dalam menyusun skripsi.

Untuk kakak tingkat baik hati, Febyola Vicki Meilani Cindy dan Syifa Nafisah yang telah memberikan pengalamannya dalam menuntun pengerjaan skripsi. Terima kasih telah menerima segala keluhan dan menjawab berbagai pertanyaan yang timbul dengan penuh kesabaran.

Untuk sahabatku Firliyanti, terima kasih sudah menjadi tempat bagi peneliti untuk bertukar pendapat dan menemani dikala senang maupun susah.

Untuk beberapa teman lain yang mungkin belum disebut namanya, terima kasih segala bantuan dan doa yang telah diberikan, semoga kemudahan selalu menyertai kalian.

Tiada lain selain terima kasih kepada semua pihak yang ikut serta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan *Choose & Take* Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar" dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri, melainkan juga dukungan dari berbagai pihak yang selalu memberikan kepercayaan, bimbingan, arahan, motivasi, dan energi positif untuk menyelesaikan penelitian ini. Peneliti ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Dr. Waluyo Hadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Serta Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Koordinator program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Ketiga, Prof. Dr. Edwita, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik, seluruh dosen, dan staf program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, Winarto, S.Pd. selaku kepala sekolah, Wulandhari Suratno, S.Pd. selaku guru kelas, seluruh guru, staf, dan siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Al Azhar 13 Rawamangun yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah serta berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Lebih khususnya lagi untuk orang tua, keluarga, kakak tingkat, dan teman-teman peneliti, yang dengan penuh kesabaran telah mendoakan dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan studi.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, serta bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Sekian dan terima kasih.

Jakarta, 26 Juli 2023

Peneliti

Inani Nurlaelisah



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	15
C. Pembatasan Masalah	15
D. Perumusan Masalah	15
E. Kegunaan Hasil Penelitian	16
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	17
A. Pengembangan Media Permainan Choose & Take Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar	17
1. Sikap Toleransi.....	17
2. Media Pembelajaran	17
3. Permainan <i>Choose & Take</i>	26
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	34
5. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.....	38
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Konsep Pengembangan.....	47
D. Rancangan Model	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	51
A. Tujuan Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	51
D. Prosedur Pengembangan.....	53

E. Instrumen Penelitian.....	55
F. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	70
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	70
B. Nama Produk.....	80
C. Karakteristik Produk	81
D. Analisis Data.....	83
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	91
F. Pembahasan	92
G. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Implikasi.....	97
C. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	105
Lampiran 1. Instrumen Evaluasi Formatif	105
Lampiran 2. Desain Rancangan Permainan	132
Lampiran 3. Hasil Permainan Fisik	134
Lampiran 4. Data Hasil Evaluasi Formatif	137
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	196
Lampiran 6. Dokumentasi	198
Lampiran 7. Daftar Riwayat Hidup	200

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pengembangan Media Pembelajaran	28
Tabel 2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.....	37
Tabel 3 Teknik Instrumen Pengumpulan Data	58
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	59
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru.....	60
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik..	61
Tabel 7 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	61
Tabel 8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	62
Tabel 9 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	63
Tabel 10 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	64
Tabel 11 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian <i>One to One, Small Group, dan Field Test</i>	65
Tabel 12 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif	68
Tabel 13 Skala Kelayakan	69
Tabel 14 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	72
Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 16 Saran Ahli Media.....	84
Tabel 17 Hasil Vallidasi Ahli Bahasa.....	84
Tabel 18 Saran Ahli Bahasa	85
Tabel 19 Hasil Vallidasi Ahli Materi.....	85
Tabel 20 Saran Ahli Materi	86
Tabel 21 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli (<i>Expert Riview</i>)	86
Tabel 22 Hasil <i>One to One Evaluation</i>	87
Tabel 23 Hasil <i>Small Group Evaluation</i>	88
Tabel 24 Hasil <i>Field Test Evaluation</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Desain Papan Permainan	30
Gambar 2 Desain Pion.....	30
Gambar 3 Desain Kartu Permainan	31
Gambar 4 Desain Buku Panduan	32
Gambar 5 Desain Logo Permainan.....	32
Gambar 6 Kerangka Konsep Pengembangan	47
Gambar 7 <i>Flowchart</i> Permainan <i>Choose & Take</i>	50
Gambar 8 Garis Rentang Skor.....	68
Gambar 9 Papan Permainan	74
Gambar 10 Kartu Permainan	75
Gambar 11 Buku Panduan	77
Gambar 12 Pion.....	78
Gambar 13 Logo Permainan.....	79
Gambar 14 Desain Isi Kartu Permainan Sebelum dan Sesudah Perbaikan .	93
Gambar 15 Desain Isi Buku Panduan Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Evaluasi Formatif	105
Lampiran 2 Desain Rancangan Permainan	132
Lampiran 3 Hasil Permainan Fisik	134
Lampiran 4 Data Hasil Evaluasi Formatif	137
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian	196
Lampiran 6 Dokumentasi	198
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup	200

