

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERMAINAN
PINTAR BELAJAR (PAPERPINBEL) BERBASIS
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA
PEMBELAJARAN PPKN KELAS 4
SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

JUNIAR

1107619046

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

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

Judul : Pengembangan Papan Permainan Pintar Belajar
(Paperpinbel) Berbasis *Model Team Games
Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas 4
Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Juniar

Nomor Registrasi : 1107619046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : 21 Agustus 2023

Pembimbing I




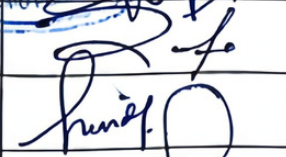
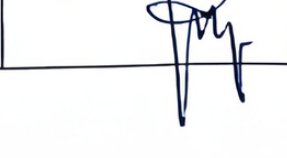


Dr. Otib Satibi Hidayat, M. Pd
NIP. 196807171993031004

Pembimbing II



Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M. Pd.
NIP. 196106151986121001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)		01 September 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Ps (Wakil Penanggung Jawab)		01 September 2023
Drs. Juhana Sakmal, M.Pd (Ketua Penguji)***		29 Agustus 2023
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota)****		29 Agustus 2023
Dr. Iva Sarifah, M.Pd (Anggota)****		29 Agustus 2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan 1
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Penguji

**PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN PINTAR BELAJAR
(PAPERPINBEL) BERBASIS *MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT*
PADA PEMBELAJARAN PPKn KELAS 4 SEKOLAH DASAR
(2022)**

JUNIAR

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa papan permainan pintar belajar berbasis model *team games tournament* sebagai penunjang dalam pembelajaran PPKn dengan materi keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia. Sampel pada penelitian ini ialah 29 peserta didik kelas 4 SDI Al-Azhar 13 Rawamangun. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah model Dick and Carey dengan 9 langkah, yaitu mengidentifikasi tujuan, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan ajar, merancang dan mengembangkan evaluasi formatif serta melakukan revisi terhadap program pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara dan kuesioner. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran papan permainan pintar belajar berbasis model *team games tournament* untuk peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar. Validasi media dilakukan kepada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan hasil skor rata-rata 92,6% dengan kategori sangat baik. Uji coba terhadap peserta didik dilakukan dengan sistem *one to one*, *small group* dan *field test* dengan skor rata-rata 87,3% yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil validasi kepada para ahli dan uji coba kepada peserta didik maka Papan Permainan Pintar Belajar berbasis Model *Team Games Tournament* layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas 4 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Papan Permainan, Model *Team Games Tournament*, PPKn

**DEVELOPMENT OF SMART LEARNING BOARD GAME
(PAPERPINBEL) BASED ON TEAM GAMES TOURNAMENT MODEL IN
CLASS 4 ELEMENTARY SCHOOL CIVIC EDUCATION LEARNING
(2022)
JUNIAR
ABSTRACT**

This research and development aims to produce learning media in the form of smart learning board games based on the team games tournament model as a support for Civics learning with material on ethnic, social and cultural diversity in Indonesia. The sample in this study were 29 grade 4 students at SDI Al-Azhar 13 Rawamangun. The type of method used in this study is the 9-step Dick and Carey model, namely identifying objectives, conducting learning analysis, analyzing student characteristics and learning contexts, formulating specific learning objectives, developing benchmark-based assessment instruments, developing learning strategies, developing and selecting teaching materials, designing and developing formative evaluations and revising learning programs. Data collection techniques used were observation, interviews and questionnaires. This development research produced a product in the form of smart learning board game learning media based on the team games tournament model for students in grade 4 elementary schools. Media validation was carried out to three experts, namely media experts, material experts, and linguists with an average score of 92.6% in the very good category. Tests on students were carried out using a one to one, small group and field test system with an average score of 87.3% which was categorized as very good. Based on the results of validation with experts and trials on students, the Smart Learning Board Game based on the Team Games Tournament Model is suitable for use by students in learning civic education class 4 Elementary School.

Keywords: Board Game, Model Team Games Tournament, Civic Education

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Juniar

No. Registrasi : 1107619046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Papan Permainan Pintar Belajar (Paperpinbel) Berbasis *Model Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas 4 Sekolah Dasar" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Januari 2023 hingga 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, 08 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Juniar

NIM. 1107619046



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 : Juniar
NIM : 1107619046
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : Juniar0902@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 Papan Permainan Pintar Belajar (Paperpinbel) Berbasis Model
Team Games Tournament Pada Pembelajaran PPTn Kelas 4 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

Penulis

(Juniar)
nama dan tanda tangan

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Man jadda wajada

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, ia akan mencapai tujuannya”



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segala puji dan syukur atas segala nikmat dan karunia yang Allah beri, hingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan ini. Oleh karena itu, dengan rasa syukur dan bahagia peneliti mempersembahkan rasa terima kasih kepada berbagai pihak.

Yang peAllah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang telah meridhai penelitian ini sehingga skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktu yang tepat.

1. Ayahanda dan Ibunda yang selalu mendukung dan menyelipkan doa dalam setiap shalatnya untuk kelancaran skripsi ini.
2. Kaka pertama yang telah menjadi kaka yang selalu mendukung adiknya dalam segi moril dan materil. Kedua kaka laki-laki, dan kaka ipar yang selalu mendukung proses pembuatan skripsi ini.
3. Dosen-dosen pembimbing yang selalu membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Teman-teman yang selalu support dan bersedia menjadi wadah berdiskusi dan berkeluh kesah.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas ridha dan bantuan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Papan Permainan Pintar Belajar (Paperpinbel) Berbasis Model *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran PPKn Kelas 4 Sekolah Dasar”. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini, terdapat dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu, peneliti menyampaikan terima kasih yang begitu luas kepada Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan dan Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan perizinan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan, arahan, saran, dan juga dukungannya kepada peneliti.

Prof. Dr. Edwita, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memimbing selama perkuliahan. Linda Zakiah, M.Pd, Imaningtyas, M.Pd, Sigit Widiatmoko, M.Hum selaku validator yang telah membantu memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dede Sapuroh, M.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah II SDI Al-Azhar 13 Rawamangun dan Sherly Novita, M.Pd selaku Wali Kelas 4 Madinah yang telah memberikan izin dan membantu keberlangsungan penelitian ini di SDI Al-Azhar 13 Rawamangun. Seluruh keluarga peneliti yang selalu mendukung dan mendoakan, serta teman-teman yang selalu mendukung peneliti. Semoga skripsi ini memiliki kebermanfaatan bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, Juli 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORETIK	13
A. Kajian Konsep.....	13
B. Hasil Penelitian yang Relevan	52
C. Kerangka Konsep Pengembangan.....	54
D. Rancangan Model	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	61
A. Tujuan Penelitian	61
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	61
D. Media Papan Permainan Pintar Belajar Berbasis Model Team Games Tournament.....	64
E. Prosedur Pengembangan	65
F. Instrumen Penelitian	68
G. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	79
B. Nama Produk.....	94
C. Karakteristik Produk.....	94
D. Analisis Data.....	95
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	99
F. Pembahasan.....	99
G. Keterbatasan Penelitian.....	102
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Implikasi.....	105
C. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	115



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Storyboard Papan Permainan Pintar Belajar Berbasis Model TGT.....	55
Tabel 2.2	Komponen Permainan	59
Tabel 3.1	Teknik Pengumpulan Data.....	69
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Guru Kelas IV	71
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Peserta Didik Kelas IV	72
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk Peserta Didik Kelas IV ...	72
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Observasi Analisis Kebutuhan	73
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Materi	74
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Media	75
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Bahasa	76
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Kuesioner <i>One to One</i> , <i>Small Group</i> dan <i>Field Test</i>	76
Tabel 3.10	Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi	78
Tabel 4.1	Strategi Pembelajaran	81
Tabel 4.2	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	89
Tabel 4.3	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	90
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	90
Tabel 4.5	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>One To One</i>	91
Tabel 4.6	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i>	92
Tabel 4.7	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i>	92
Tabel 4.8	Revisi Media Papan Permainan Pintar Belajar.....	93
Tabel 4.9	Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi	96
Tabel 4.10	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	96
Tabel 4.11	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	97
Tabel 4.12	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	97
Tabel 4.13	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli.....	97
Tabel 4.15	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>One To One</i>	98
Tabel 4.16	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i>	98
Tabel 4.17	Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i>	98
Tabel 4.9	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart Papan Permainan Pintar Belajar Berbasis Model TGT.....	55
Gambar 3. 1 Alur Model Dick and Carey	64
Gambar 4.1 Papan Permainan	83
Gambar 4.2 Kartu Bintang	83
Gambar 4.3 Kartu Bantuan	84
Gambar 4.4 Kartu Pertanyaan	85
Gambar 4.5 Kartu Pembahasan	86
Gambar 4.6 Kartu Keberagaman.....	87
Gambar 4.7 Kartu Melangkah	87
Gambar 4.8 Buku Panduan.....	88
Gambar 4.9 Pion Permainan.....	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Produk Media Papan Permainan Pintar Belajar	115
Lampiran 2	Instrumen Analisis Kebutuhan Wawancara Guru Kelas	128
Lampiran 3	Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi	129
Lampiran 4	Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Media	132
Lampiran 5	Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Bahasa	135
Lampiran 6	Instrumen Uji Coba One to One, Small Group, Field Test	138
Lampiran 7	Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	140
Lampiran 8	Data Validasi Ahli Materi	142
Lampiran 9	Data Validasi Ahli Media	145
Lampiran 10	Data Validasi Ahli Bahasa	148
Lampiran 11	Data Uji Coba <i>One to One</i>	151
Lampiran 12	Data Uji Coba <i>Small Group</i>	157
Lampiran 13	Data Uji Coba <i>Field Test</i>	169
Lampiran 14	Dokumentasi Penelitian	209
Lampiran 15	Surat Pengantar Penelitian	210
Lampiran 16	Surat Keterangan Melakukan Penelitian	211