

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SD**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

PUTRI AMALIA

1107617242

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2024

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

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SD

Nama Mahasiswa : PUTRI AMALIA
NIM : 1107617242
Tanggal Ujian : 03 Januari 2024
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I


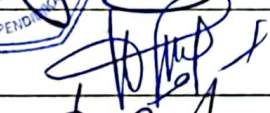
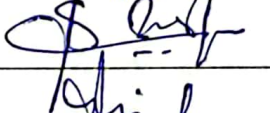

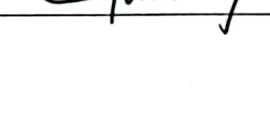
Pembimbing II




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

Drs. Julius Sagita, M.Pd
NIP.196012211986101001

Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M. Pd (Penanggung Jawab)*		19 - Januari - 2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		19 - Januari - 2024
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji)***		19 Januari 2024
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		19 Januari 2024
Prof. Dr. Herlina, M.Pd (Anggota)****		19 Januari 2024

Keterangan:

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SD
(2024)**

PUTRI AMALIA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan 'MONONUSA' (Monopoli Nusantara) berbasis *augmented reality* untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada unit 3, yaitu membangun jati diri dalam kebhinekaan, khususnya di kelas IV SD. Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) digunakan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Model pengembangan Borg & Gall dengan tujuh langkah diterapkan, mencakup potensi masalah, pengumpulan data, desain, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Responden terlibat dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik kelas IV MI Miftahul Falah. Hasil validasi ahli menunjukkan skor tinggi, yaitu 94% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 98% dari ahli bahasa. Rata-rata skor uji validasi oleh tiga ahli mencapai 95%. Uji coba tahap *one to one*, *small group*, dan *field test* memberikan skor rata-rata keseluruhan sebesar 91%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 'MONONUSA' berbasis *augmented reality* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila unit 3 pada kelas IV SD. Produk ini dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik untuk membantu peserta didik memahami konsep membangun jati diri dalam kebhinekaan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Monopoli, Media, Pendidikan Pancasila, Borg & Gall.

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY-BASED MONOPOLY
LEARNING MEDIA FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL
PANCASILA EDUCATION
(2024)**

PUTRI AMALIA

ABSTRACT

This study aims to develop an augmented reality-based learning media in the form of the game 'MONONUSA' (Archipelagic Monopoly) to support Pancasila Education in unit 3, specifically focusing on building self-identity in diversity, particularly for fourth-grade students in elementary school. The research and development method was employed, utilizing data collection techniques such as observation, interviews, and questionnaires. The Borg & Gall development model with seven steps was applied, covering potential problems, data collection, design, design validation, design revision, product testing, and product revision. Respondents involved in this study included content experts, media experts, language experts, and fourth-grade students from MI Miftahul Falah. The results of expert validation indicated high scores, with 94% from media experts, 92% from content experts, and 98% from language experts. The average score from the validation by three experts reached 95%. The one-to-one, small group, and field test stages resulted in an overall average score of 91%. Based on these results, it can be concluded that the 'MONONUSA' augmented reality-based learning media is valid and suitable for use in unit 3 of Pancasila Education for fourth-grade students. This product can serve as an effective and engaging alternative to help students understand the concept of building self-identity in diversity.

Keywords: Augmented Reality, Monopoly, Media, Pancasila Education, Borg & Gall.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

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

Nama : Putri Amalia
NIM : 1107617242
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang peneliti buat dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV SD” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh peneliti sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Januari 2024.
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 peneliti buat dengan sesungguhnya dan peneliti bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan peneliti ini tidak benar.

Jakarta, Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Putri Amalia



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 : Ruri Amalia
NIM : 1107617242
Fakultas/Prodi : FIP / PGSD
Alamat email : pptramalia10@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 Pembelajaran Monopoli Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV 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, 30 Januari 2024

Penulis

(PUTRI AMALIA)
nama dan tanda tangan

MOTTO

“Kamu bukan tidak mampu, Kamu hanya tidak mau. Lihat dirimu itu, ketika kamu mau, Kamu ternyata mampu!”



LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim,

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena dengan segala karunianya, skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini peneliti persembahkan pertama untuk suami dan anak tercinta Arvin Zahlul Fadhil dan Shafira Aida Nadhifa. Terima kasih telah bersabar dan menjadi pemantik semangat peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kedua untuk orang tua peneliti, Bapak Nanang Suryana, Ibu Maswanih, Bapak Masri, dan Ibu Umi Calsum. Terima kasih telah mendampingi dan memberikan dukungan penuh untuk menyelesaikan pendidikan peneliti.

Ketiga terima kasih kepada sahabat peneliti Hanna Larasati dan Elvira yang selalu mau memberikan masukan, mendengarkan keluh kesah, canda tawa, memberikan bantuan, memberikan kritik pedas, dan membantu peneliti bangkit dari keterpurukan.

Keempat terima kasih sahabat sejak masa orientasi kampus (Keluarga Cemara), Chairunnisa Agustin, Muhammad Ariyanto, Marcellino Dwi Tirta, Tika Ayu, Hafidh, Rifyan, Cintya Febriyanda, Siffa Fauziah, Nadira, Kirana, Nabila, Adam, dan Andhika yang selalu memberikan warna, canda, tawa, suka. Duka, dan memberikan semangat dukungan kepada peneliti sampai detik ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kemudian kepada pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Tidak lupa pula berterima kasih kepada diri peneliti sendiri, yang telah mampu dan mau bertahan selama ini setelah banyak yang harus dilalui sehingga sampai pada tahap ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, karunia, dan ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Bapak Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M. Pd selaku dosen pembimbing pertama dan kepada Bapak Drs. Julius Sagita, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan selalu sabar untuk membimbing peneliti dalam menyusun skripsi ini. Semoga bapak sehat dan sukses selalu.

Kedua, kepada Ibu Dr. Murni Winarsih, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan kepada Ibu Dr. Wirda Hanim, M. Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta seluruh dosen yang telah memberikan berbagai ilmu selama peneliti mengenyam pendidikan.

Keempat, kepada Ibu Dra. Endang M Kurnianti, M.Ed. selaku Pembimbing Akademik dan seluruh dosen serta staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah berkontribusi memberikan ilmu, bimbingan, dan bantuannya.

Jakarta, November 2023

Putri Amalia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian	11
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Hakikat Media Pembelajaran	13
B. Media Pembelajaran Monopoli Berbasis <i>Augmented Reality</i>	21
C. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	27
D. Karakteristik Perkembangan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	35
E. Penelitian Yang Relevan	42
F. Kerangka Konsep Pengembangan	43
BAB III	45
METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tujuan Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	45

D. Prosedur Pengembangan	49
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	56
BAB IV	65
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	65
B. Nama Produk.....	84
C. Karakteristik Produk	84
D. Prosedur Pemanfaatan Produk	93
E. Kelebihan dan Kekurangan Produk MONONUSA	94
F. Hasil Analisis Uji Coba Produk	95
G. Pembahasan.....	107
H. Keterbatasan Penelitian	112
BAB V	114
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Implikasi	115
C. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran.....	34
Tabel 3. 1 Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran.....	50
Tabel 3. 2 Versi Awal Produk Monopoli Berbasis Augmented Reality	51
Tabel 3. 3 Kegiatan, Responden, dan Bentuk Instrumen	59
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	60
Tabel 3. 5 Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	60
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Materi.	61
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media.	62
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Bahasa.	62
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Uji Coba Peserta didik Kelas IV SD	63
Tabel 3. 10 Skala Penilaian Likert	64
Tabel 3. 11 Garis Rentang Skor.	64
Tabel 4. 1 Versi Awal Produk MONONUSA	68
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	74
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	76
Tabel 4. 5 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	78
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Produk.....	81
Tabel 4. 7 Hasil Akhir Produk.....	82
Tabel 4. 8 Perbandingan Monopoli dengan MONONUSA.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Ahli Media	96
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	98
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa	100
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	101
Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba One To One	102
Tabel 4. 14 Hasil Uji Coba Small Group.....	103
Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba Field Test.....	104
Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi One to One, Small Group, dan Field Test	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis -Jenis Media Pembelajaran	20
Gambar 2. 2 Contoh Marker-based Tracking	26
Gambar 2. 3 Contoh Markerless-based tracking dalam permainan Pokemon Go	27
Gambar 3. 1 Langkah – Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut	47
Gambar 3. 2 Langkah Pengembangan Media Monopoli Berbasis Augmented Reality Menggunakan Model Borg&Gall.....	48
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Assemblr Studio	89
Gambar 4. 2 Tampilan Upload Custom Marker	89
Gambar 4. 3 Tampilan Upload Marker.....	90
Gambar 4. 4 Tampilan 3-D Object.....	90
Gambar 4. 5 Tampilan 3-D Teks.....	90
Gambar 4. 6 Tampilan Selesai Project	91
Gambar 4. 7 Tampilan Pengisian Detail Project	91
Gambar 4. 8 Tampilan Akhir AR.....	91

