

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TAPAK
GUNUNG BERBASIS *INDEX CARD MATCH* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DALAM PENERAPAN NORMA DI MASYARAKAT
UNTUK SISWA KELAS IV SDN KENARI 08**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

**Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung berbasis *Index Card Match*
pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Penerapan Norma di
Masyarakat untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08**

Hana Naurah Khalilah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan tapak gunung berbasis *index card match* dan menguji kelayakan dari produk yang dibuat. Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Penelitian ini menggunakan 6 sampel pada tahap *one-to-one*, 12 sampel pada tahap *small group*, dan 16 sampel pada tahap *field test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Validasi produk kepada ahli dan memperoleh nilai sebesar 79% oleh ahli materi, 93% oleh ahli media, dan 98% oleh ahli bahasa. Lalu, dilakukan uji coba produk pada siswa dengan perolehan rata-rata sebesar 95%, yaitu tahap *one to one* sebesar 98%, tahap *small group* sebesar 96%, dan tahap *field test* sebesar 92%. Kesemua tahap berkategori sangat layak. Dengan demikian, permainan tapak gunung berbasis *index card match* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar Materi Norma di Masyarakat.

Kata kunci: permainan tapak gunung, pembelajaran Pendidikan Pancasila, *index card match*.

**Development of Hopscotch Game Media based on Index Card Match in
Pancasila Education Learning in the Application of Norms in Society for
Fourth Grade Students at Kenari 08 Elementary School**

Hana Naurah Khalilah

ABSTRACT

This research aims to produce a learning media product in the form of a hopscotch game based on index card match and test the feasibility of the product created. This research uses the research and development (RnD) method with the ADDIE model. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, and questionnaires. This research used 6 samples at the one-to-one stage, 12 samples at the small group stage, and 16 samples at the field test stage. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. This research validated the product with experts and obtained an average score of 79% by material experts, 93% by media experts, and 98% by language experts. Then, trials were also carried out on students and obtained an average score of 95% for the one to one stage of 98%, the small group stage of 96%, and the field test stage of 92%. All stages are categorized as very feasible. Thus, the index card match-based hopscotch game is suitable for use as a learning medium in the Pancasila education subject in grade IV elementary school, especially in the subject of Norms in Society.

Keywords: hopscotch game, civic learning, index card match.

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

Judul : Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung berbasis *Index Card Match* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Penerapan Norma di Masyarakat untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08

Nama Mahasiswa : Hana Naurah Khalilah

NIM : 1107620129

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : 22 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Linda Zakiah, M.Pd
NIP : 198103132015042002

Pembimbing II



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

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		1 - Agustus - 2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		2 - Agustus - 2024
Dr. Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd.***		31 - Juli - 2024
Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd.****		25 - Juli - 2024
Chrisnaji Banindra Yudha, M.Pd.****		30 - Juli - 2024

Catatan :

* Dekan FIP

** Wakil Dekan I

*** Ketua Penguji

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Hana Naurah Khalilah
No. Registrasi : 1107620129
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung berbasis *Index Card Match* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Penerapan Norma di Masyarakat untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08”** adalah:

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

Jakarta, 14 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Hana Naurah Khalilah

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Hana Naurah Khalilah
NIM : 1107620129
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : hananaurah6@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 Tapak Gunung berbasis Index Card Match
pada Pembelajaran Pendidikan Bancasila dalam Penerapan Norma di
Masyarakat untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08

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 21 Agustus 2024

Penulis

(Hana Naurah Khalilah)
nama dan tanda tangan

MOTTO

“The show must go on” – Sunmi, Heroine.

“This too shall pass” – Sia, Let’s Love.



LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim....Alhamdulillah... Puji syukur kupanjatkan kepada Allah SWT., atas segala nikmat, karunia, dan izin-Nya aku bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tua peneliti yaitu Papa dan Mama yang memperjuangkan pendidikan anak semata wayangnya. Terutama untuk mama terkasih yang tidak kenal lelah menasihati, membujuk, memberikan semangat, memotivasi, dan menyadarkanku terhadap luas dan besarnya cinta kasih seorang ibu terhadap anaknya yang tidak terbatas.

Teman-teman seperjuangan semester ini yang turut menyemangati, memotivasi, dan menginspirasi peneliti untuk terus melakukan progres skripsi yaitu Pri, Intan, Dillah, dan lainnya yang tidak bisa disebut satu per satu, tetapi sangat berharga.

Seluruh mahasiswa kelas B PGSD angkatan 2020 yang memberikan pengalaman dan kenangan empat tahun yang berharga.

Almamater terkasih, Universitas Negeri Jakarta yang menerima diriku pada pilihan pertama SBMPTN.

Terakhir, apresiasi untuk diriku yang terkadang ingin berhenti dan menyerah, tetapi akhirnya tetap bisa terlaksana, terima kasih sudah mau bekerja sama, dan tolong bekerja sama lagi di lain waktu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa atas cinta, rahmat, dan karunianya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti berkesempatan untuk melakukan rancangan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung berbasis *Index Card Match* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Penerapan Norma di Masyarakat untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08”

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian penelitian skripsi ini tidak hanya merupakan hasil usaha keras peneliti sendiri, tetapi juga berkat bantuan dari Allah SWT dan dukungan yang luas dari berbagai pihak, terutama dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada berbagai pihak pertama, kepada Ibu Dr. Linda Zakiah M.Pd sebagai dosen pembimbing I, yang telah memberikan banyak pengetahuan dan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini. Kedua, kepada Prof. Dr. M. Syarif Sumantri M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak pengetahuan dan sudah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi peneliti dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini.

Ketiga, kepada Dr. Murni Winarsih M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan kepada Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku Pembimbing Akademik serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Keempat, kepada kedua orang tua tercinta dan keluarga besar peneliti yang selalu mendoakan dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan studi. Kemudian kepada teman-teman seperjuangan dan pihak lainnya yang mendoakan dan membantu peneliti dalam menyusun penelitian skripsi ini.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna karena keterbatasan pengetahuan

dan pengalaman yang dimiliki semoga penelitian skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 03 April 2024

Hana Naurah Khalilah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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 TEORETIK.....	12
A. Hakikat Permainan Tapak Gunung Berbasis <i>Index Card Match</i>	12
1. Hakikat Media dalam Pembelajaran.....	12
2. Hakikat Permainan	16
3. Hakikat Permainan Tapak Gunung.....	19
4. Hakikat Strategi <i>Index Card Match</i>	22
5. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	27
6. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Konsep Pengembangan	38
D. Rancangan Model	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
A. Tujuan Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	44

D. Prosedur Pengembangan	45
E. Instrumen Penelitian	51
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	58
A. Kerangka Model Teoretis	58
1. Nama Produk	58
2. Karakteristik Produk	58
3. Spesifikasi Produk	59
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk	61
1. Analysis (Analisis)	61
2. Design (Desain)	62
3. Development (Pengembangan)	63
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	76
1. Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung berbasis <i>Index Card Match</i>	76
2. Kelebihan Produk	81
3. Kelemahan Produk	82
D. Keterbatasan Penelitian	82
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi	83
C. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada Materi Norma di Masyarakat Kelas IV	30
Tabel 3. 1 Rancangan Awal Media Permainan Tapak Gunung berbasis Index Card Match	47
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi (Lampiran 1).....	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08 (Lampiran 2).....	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara untuk Guru Kelas IV SDN Kenari 08 (Lampiran 3)	52
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Wawancara untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08 (Lampiran 4)	53
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Materi (Lampiran 5)...	53
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Media (Lampiran 7)	54
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Bahasa (Lampiran 9)...	55
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa terhadap Uji Coba Produk (Tahap One to One, Small Group, dan Field Test) (Lampiran 11).....	56
Tabel 3.11 Skor Angket dan Kategori	57
Tabel 3.12 Skor Kelayakan Produk.....	57
Tabel 4. 1 Komparasi Permainan Tapak Gunung pada Penelitian dan Permainan Tapak Gunung pada Umumnya.....	58
Tabel 4. 2 Pembelajaran Materi Norma di Masyarakat.....	62
Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	69
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Media.....	70
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Bahasa	70
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli.....	71
Tabel 4. 7 Perbaikan berdasarkan Saran dan Komentar Ahli.....	71
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Produk pada Siswa SD Tahap One to One	74
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Produk pada Siswa SD Tahap Small Group.....	74
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Produk pada Siswa SD Tahap Field Test.....	75
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Tahap Uji Coba Produk.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	39
Gambar 2. 2 Arena permainan tapak gunung.....	40
Gambar 2. 3 Buku panduan.....	40
Gambar 2. 4 Kartu Index Card Match.....	40
Gambar 2. 5 Gacuk sebagai alat bantu lemparan.....	41
Gambar 2. 6 Contoh kartu apresiasi	41
Gambar 2. 7 Kartu Tantangan	41
Gambar 2. 8 Rancangan Model Media Permainan Tapak Gunung berbasis Index Card Match.....	42
Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE.....	45
Gambar 4. 1 Bagan Konten dalam Komponen-komponen Produk.....	63
Gambar 4. 2 Rancangan Buku Panduan Bermain.....	64
Gambar 4. 3 Buku Panduan Bermain Tampak Sisi Depan dan Belakang.....	65

Gambar 4. 4 Rancangan Arena Permainan Tapak Gunung.....	66
Gambar 4. 5 Arena permainan	66
Gambar 4. 6 Rancangan Gacuk.....	67
Gambar 4. 7 Gacuk Permainan	67
Gambar 4. 8 Rancangan Kartu Permainan.....	68
Gambar 4. 9 Kartu Permainan.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Instrumen Observasi	90
Lampiran 2 : Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV SDN Kenari 08.....	92
Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Analisis Kebutuhan Produk pada Siswa	94
Lampiran 4 Lembar Instrumen Wawancara Guru Kelas IV SDN Kenari 08.....	98
Lampiran 5 : Lembar Instrumen Wawancara Siswa Kelas IV SDN Kenari 08 ..	100
Lampiran 6 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	101
Lampiran 7 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media.....	103
Lampiran 8 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Bahasa	106
Lampiran 9 Modul Ajar Materi Norma.....	108
Lampiran 10 Hasil Produk: Arena Permainan Tapak Gunung.....	112
Lampiran 11 Hasil Produk: Buku Panduan Bermain	113
Lampiran 12 Hasil Produk: Gacuk Lempar	114
Lampiran 13 Kartu Permainan Index Card Match.....	115
Lampiran 14 Hasil Produk: Kartu Permainan Lainnya (Sampul Kartu, Kartu Tantangan, dan Kartu Apresiasi)	117
Lampiran 15 Hasil Uji Kelayakan Produk Ahli Materi	118
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Ahli Materi.....	121
Lampiran 17 Hasil Uji Kelayakan Produk Ahli Media.....	123
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Ahli Media	127
Lampiran 19 Hasil Uji Kelayakan Produk Ahli Bahasa.....	129
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Ahli Bahasa	132
Lampiran 21 Hasil Uji Coba Produk pada Siswa	134
Lampiran 22 Rekapitulasi Uji Coba Produk pada Siswa Tahap One to One.....	136
Lampiran 23 Rekapitulasi Uji Coba Produk pada Siswa Tahap Small Group....	138
Lampiran 24 Rekapitulasi Uji Coba Produk pada Siswa Tahap Field Test.....	141
Lampiran 25 Dokumentasi Uji Coba Produk pada Siswa.....	144
Lampiran 26 Bukti Surat Penelitian	145
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup.....	146