

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME  
EDUKASI MATERI NILAI-NILAI PANCASILA  
UNTUK KELAS IV SD**



*Intelligentia - Dignitas*

Oleh  
**MUHAMMAD FARHAN**  
**1101619034**  
Teknologi Pendidikan

**SKRIPSI**

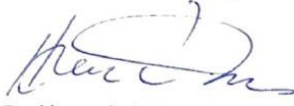
**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI



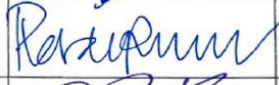


Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi  
Materi Nilai-nilai Pancasila Untuk Kelas IV SD  
Nama Mahasiswa : Muhammad Farhan  
NIM : 1101619034  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Tanggal Ujian : 5 Februari 2025

**Pembimbing I**

  
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd  
NIP. 197403112002121001

**Pembimbing II**

  
Dr. RA Murti Kusuma W. S.IP., M. Si  
NIP. 197311141998022001

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si, Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		13/2/2025
Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. (Ketua Penguji)***		10.02.2025
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd (Penguji I)****		10/02/25
Drs. R.A. Hirmana Wargahadibrata, M.Sc.Ed. (Penguji II)*****		10 Februari 2025

**Catatan**

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Penguji I
- \*\*\*\*\* Penguji II

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Muhammad Farhan

NIM : 1101619034

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Materi Nilai-nilai Pancasila Untuk Kelas IV SD” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan November 2023 s.d. Januari 2025
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini terbukti tidak benar.

Jakarta, 5 Februari 2025

Yang Membuat Pernyataan

  
Muhammad Farhan

# LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



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](http://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 : MUHAMMAD FARHAN  
NIM : 1101619034  
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Alamat email : aksfri23@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 GAME EDUKASI MATERI NILAI-NILAI  
PANCASILA UNTUK 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, 20 FEBRUARI 2025

Penulis

  
( M. FARHAN )  
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI MATERI  
NILAI-NILAI PANCASILA UNTUK KELAS IV SD  
(2025)**

**MUHAMMAD FARHAN**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *game* sebagai sarana penunjang proses pembelajaran dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Rapid Prototyping*, dikemukakan oleh Tripp & Bichelmeyer yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan dan analisis konten, menetapkan tujuan pembelajaran, mengembangkan prototipe, memanfaatkan prototipe, serta memasang dan memelihara sistem. Hasil pengembangan berupa sebuah *game* edukasi berbentuk aplikasi yang bernama Garuda Muda dan dapat dimanfaatkan dengan menggunakan *smartphone android*. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner terbuka dan wawancara. Produk *game* edukasi ini telah melalui tahap *expert review* dengan menggunakan kuesioner terbuka yang menghasilkan masukan dan saran, kemudian menjadi acuan dalam melakukan perbaikan. Pengujian pengguna dilakukan dalam dua tahapan, yaitu *one to one* dan *small group* dengan memberikan pertanyaan melalui metode wawancara kepada para pengguna. Saran/komentar yang diperoleh menjadi acuan bagi pengembang untuk melakukan perbaikan sehingga produk dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa kelas IV SD sebagai sarana penunjang dalam mempelajari materi Nilai-nilai Pancasila.

**Kata kunci:** Penelitian Pengembangan, *Rapid Prototyping*, *game* edukasi, Nilai-nilai Pancasila, Sekolah Dasar

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA FOR  
PANCASILA VALUES FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS  
(2025)**

**MUHAMMAD FARHAN**

**ABSTRACT**

*This development research aims to produce a game-based learning media as a supporting tool for the learning process in understanding the values of Pancasila for fourth-grade elementary school students. This development research adopts the Rapid Prototyping development model proposed by Tripp and Bichelmeyer, which consists of five stages: needs and content analysis, setting learning objectives, developing prototypes, utilizing prototypes, and installing and maintaining the system. The development outcome is an educational game application called Garuda Muda, which can be accessed via Android smartphones. This development research employs two data collection techniques: open-ended questionnaires and interviews. The educational game product has undergone an expert review stage using open-ended questionnaires, which yielded feedback and suggestions that became the basis for improvements. User testing was conducted in two stages: one-on-one and small group, by asking questions through interviews with users. The feedback/comments obtained served as a reference for developers to make improvements so that the product can be used and benefited by Grade IV elementary school students as a supporting tool in learning the values of Pancasila.*

**Keywords:** *Development Research, Rapid Prototyping, educational game, Pancasila Values, Elementary School*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Materi Nilai-nilai Pancasila Untuk Kelas IV SD”. skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, serta keberkahan dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Kepada orangtua, mbah, tante, om, dan adik-adik penulis yang tiada hentinya memberikan doa, semangat, serta banyak bentuk dukungan yang tiada henti hingga saat ini.
3. Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. dan Ibu Dr. RA Murti Kusuma W, S.IP., M.Si. selaku dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang tiada henti dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Atas segala tenaga, waktu, kesabaran, wawasan, dan dedikasi yang diberikan, penulis sangat berterima kasih.
4. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Bapak Karta Sasmita, S.Pd.,

M.Si., Ph.D. selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

5. Bapak Iqbal Syafrudin, S.Pd., M.IP., selaku ahli materi dan Ibu Grieria Tensa N., M.Pd. selaku ahli media yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmunya dalam memberikan masukan terhadap media yang telah dikembangkan.
6. Bapak Ari, Ibu Dinda, serta para siswa kelas IV SDN Sawangan 01 yang telah membantu dalam peluncuran penulisan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staff Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ atas ilmu, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan selama masa studi penulis.
8. Untuk Rasya, Dezdha, Nabilla, Zahra, Dimas, Rindi, dan Andre yang selalu membantu dan memberikan *support* di dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Untuk penulis. Terima kasih atas keteguhan hati, kerja keras, dan tekad yang tidak pernah goyah di tengah segala rintangan dan kondisi apapun selama proses penulisan skripsi ini.



Akhir kata, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, berguna bagi pembaca yang ingin memperdalam tentang topik yang diangkat, serta produk pengembangan *game* edukasi dapat dimanfaatkan sesuai tujuan penelitian ini.

Jakarta, 5 Februari 2025

MF



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1. Analisis Masalah .....	1
2. Identifikasi Masalah .....	10
3. Ruang Lingkup .....	10
4. Tujuan Pengembangan .....	10
5. Kegunaan Pengembangan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	13
1. Kajian Pengembangan Pembelajaran .....	13
A. Definisi Pengembangan Pembelajaran .....	13
B. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran .....	17
C. Model Pengembangan Berorientasi Produk .....	19
D. Analisis Model Pengembangan .....	29
2. Kajian Media Pembelajaran .....	30
A. Pengertian Media Pembelajaran .....	30
B. Fungsi Media Pembelajaran .....	32
C. Peran Media Pembelajaran .....	34
D. Jenis Media Pembelajaran .....	37

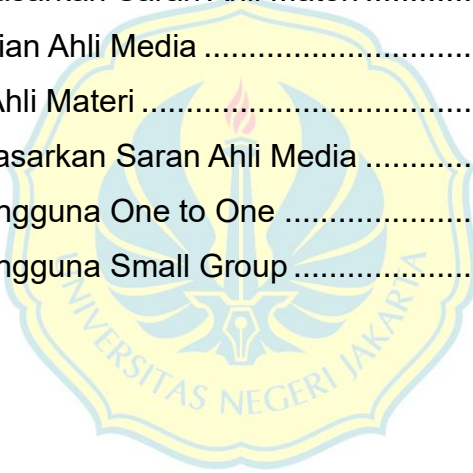
E.	Evaluasi Media Pembelajaran .....	42
3.	Kajian <i>Game</i> Edukasi.....	44
A.	Definisi <i>Game</i> Edukasi.....	44
B.	Jenis-jenis <i>Game</i> .....	45
C.	Kriteria <i>Game</i> Edukasi .....	46
4.	Kajian <i>Framework MDA</i> .....	47
5.	Kajian Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan.....	49
A.	Nilai Pancasila Berasal dari Nilai Asli Bangsa Indonesia .....	49
B.	Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-nilai Pancasila.....	53
C.	Nilai Kebersamaan dalam Proses Perumusan Pancasila .....	55
D.	Ruang lingkup Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar .....	58
6.	Karakteristik Siswa Kelas 4 SD .....	58
A.	Klasifikasi Siswa Sekolah Dasar .....	58
B.	Generasi Alpha.....	60
7.	Tempat Penelitian.....	64
8.	Rasional Pengembangan .....	65
9.	Model Konseptual Pengembangan.....	68
10.	Penelitian Relevan.....	69
<b>BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>		<b>73</b>
1.	Tujuan Khusus Pengembangan .....	73
2.	Prosedur Pengembangan.....	74
A.	Analisis Kebutuhan dan Analisis Konten.....	74
B.	Menentukan Tujuan.....	75
C.	Pengembangan Prototipe .....	75
D.	Mengaplikasikan Prototipe .....	78
E.	Pemasangan dan Pemeliharaan Sistem.....	87
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>		<b>88</b>
1.	Nama dan Karakteristik Produk.....	88
2.	Deskripsi Hasil Pengembangan .....	88
A.	Analisis Kebutuhan dan Analisis Konten.....	89

B. Menentukan Tujuan.....	91
C. Pengembangan Prototipe.....	92
D. Mengaplikasikan Prototipe .....	107
E. Pemasangan dan Pemeliharaan Sistem.....	117
3. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	118
4. Prosedur Pemanfaatan Dalam Pembelajaran.....	119
5. Keterbatasan Pengembangan .....	121
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>123</b>
1. Kesimpulan .....	123
2. Implikasi .....	125
3. Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>129</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>133</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>171</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan kekurangan Model Hannafin dan Peck.....	22
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Waterfall .....	25
Tabel 2.3 Analisis Model Pengembangan .....	29
Tabel 2.4 Nilai-nilai Sila Pancasila .....	52
Tabel 3.1 Skala N-gain oleh Hake (1998) .....	86
Tabel 4.1 Pokok Bahasan .....	91
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	107
Tabel 4.3 Saran dari Ahli Materi .....	108
Tabel 4.4 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi .....	109
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media .....	110
Tabel 4.6 Saran dari Ahli Materi .....	111
Tabel 4.7 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media .....	111
Tabel 4.8 Hasil Uji Pengguna One to One .....	113
Tabel 4.9 Hasil Uji Pengguna Small Group .....	116



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Model Hannafin and Peck.....	20
Gambar 2.2 Alur Model Pengembangan Waterfall.....	23
Gambar 2.3 Alur Rapid Prototyping Model.....	26
Gambar 2.4 Dale Cone Experience .....	42
Gambar 2.5 Burung Garuda Pancasila .....	50
Gambar 2.6 Lokasi Penelitian .....	65
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan .....	74
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Slide Materi.....	101
Gambar 4.2 Karakter .....	102
Gambar 4.3 Background.....	103
Gambar 4.4 Senjata.....	103
Gambar 4.5 Tombol-tombol.....	103
Gambar 4.6 Template .....	104
Gambar 4.7 Mendesain Tampilan Aplikasi .....	104
Gambar 4.8 Pembuatan Main Menu .....	106
Gambar 4.9 Pembuatan Level 1 .....	106
Gambar 4.10 Pembuatan Level 2 .....	106
Gambar 4.11 Pembuatan Level 3 .....	106
Gambar 4.12 Pembuatan Level Bos .....	106
Gambar 4.13 Pembuatan Achievement .....	106
Gambar 4.14 Memasukan Slide Materi.....	106
Gambar 4.15 Pembuatan Dialog.....	106
Gambar 4.16 Pembuatan Quiz .....	107
Gambar 4.17 Pembuatan Level .....	107
Gambar 4.18 Responden One to One .....	113

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan dan Persetujuan Penelitian .....	134
Lampiran 2 Analisis Kebutuhan.....	136
Lampiran 3 Dokumen Pengembangan Produk .....	142
Lampiran 4 Kisi-kisi, Validasi Instrumen, dan Hasil Uji.....	165

