

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
MATERI BENTUK DAN KEDAULATAN NEGARA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS VIII SMP**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

Angelyna Pingkan

1101620083

SKRIPSI

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

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF MATERI BENTUK
DAN KEDAULATAN NEGARA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS VIII SMP**

(2025)

Angelyna Pingkan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *board game* edukatif monopoli untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP menggunakan model Hannafin dan Peck. Model ini terdiri dari tiga tahap: analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi, dengan evaluasi pada setiap tahap. Hasil expert review menunjukkan bahwa *board game* ini memenuhi keakuratan materi, kemudahan pemahaman, dan tujuan pembelajaran, serta efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Uji coba pengguna menghasilkan skor 3,44 (sangat baik) dalam one-to-one evaluation dan 3,47 (sangat baik) dalam small group evaluation. Evaluasi hasil belajar melalui field test menunjukkan nilai rata-rata posttest sebesar 85,64, meningkat signifikan dari rata-rata pretest 61,22, dan melampaui kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Berdasarkan hasil ini, *board game* edukatif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi bentuk dan kedaulatan negara di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Kata Kunci: Pengembangan, *Board Game* Edikatif Monopoli, Bentuk dan Kedaulatan Negara

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL BOARD GAMES ON THE
MATERIAL OF THE FORM AND SOVEREIGNTY OF THE STATE IN
THE SUBJECT OF PANCASILA EDUCATION CLASS VIII JUNIOR
HIGH SCHOOL**

(2025)

Angelyna Pingkan

ABSTRACT

This development research aims to produce a monopoly educational board game for Pancasila Education subjects in grade VIII of junior high school using the Hannafin and Peck model.. This model consists of three stages: needs analysis, design, and development and implementation, with evaluation at each stage. The results of the expert review showed that this board game met the accuracy of the material, ease of understanding, and learning objectives, and was effective in encouraging active student involvement. The user trial resulted in a score of 3.44 (very good) in the one-to-one evaluation and 3.47 (very good) in the small group evaluation. Evaluation of learning outcomes through field tests showed an average posttest score of 85.64, a significant increase from the pretest average of 61.22, and exceeded the minimum completeness criteria of 75. Based on these results, the educational board game developed is declared feasible to use as learning media for the material of state forms and sovereignty in class VIII junior high school.

Keywords: Development, Monopoly Edicative Board game, State Forms and Sovereignty

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Penelitian : Pengembangan Board Game Edukatif Materi Bentuk
Dan Kedaulatan Negara Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas VIII SMP

Nama Mahasiswa : Angelyna Pingkan

NIM : 1101620083

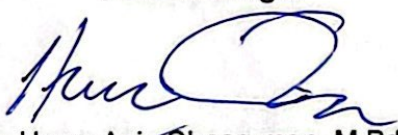
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 22 Januari 2025

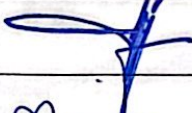
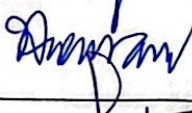
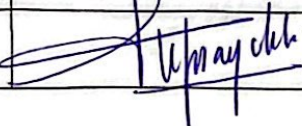
Pembimbing I


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

Pembimbing II


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

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		13/2/2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		13/2/2025
Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. (Ketua Penguji)***		5 Februari 2025
Drs. R.A. Hirmana Wargahadibrata, M., Sc.Ed. (Penguji I)****		5 Februari 2025
Dra. Suprayekti, M.Pd. (Penguji II)*****		6/2 - 2025

Catatan:

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, merupakan mahasiswa

Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Angelyna Pingkan

NIM : 1101620083

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Board Game Edukatif Materi Bentuk dan Kedaulatan Negara Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP"** adalah:

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

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul.

Jakarta, 18 Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Angelyna Pingkan



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 : Angelyna Pingkan
NIM : 1101620083
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : Angelynapingkan3008@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 Board Game Edukatif Materi Bentuk Dan Kedaulatan
Negara Mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP

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 Februari 2025

Penulis

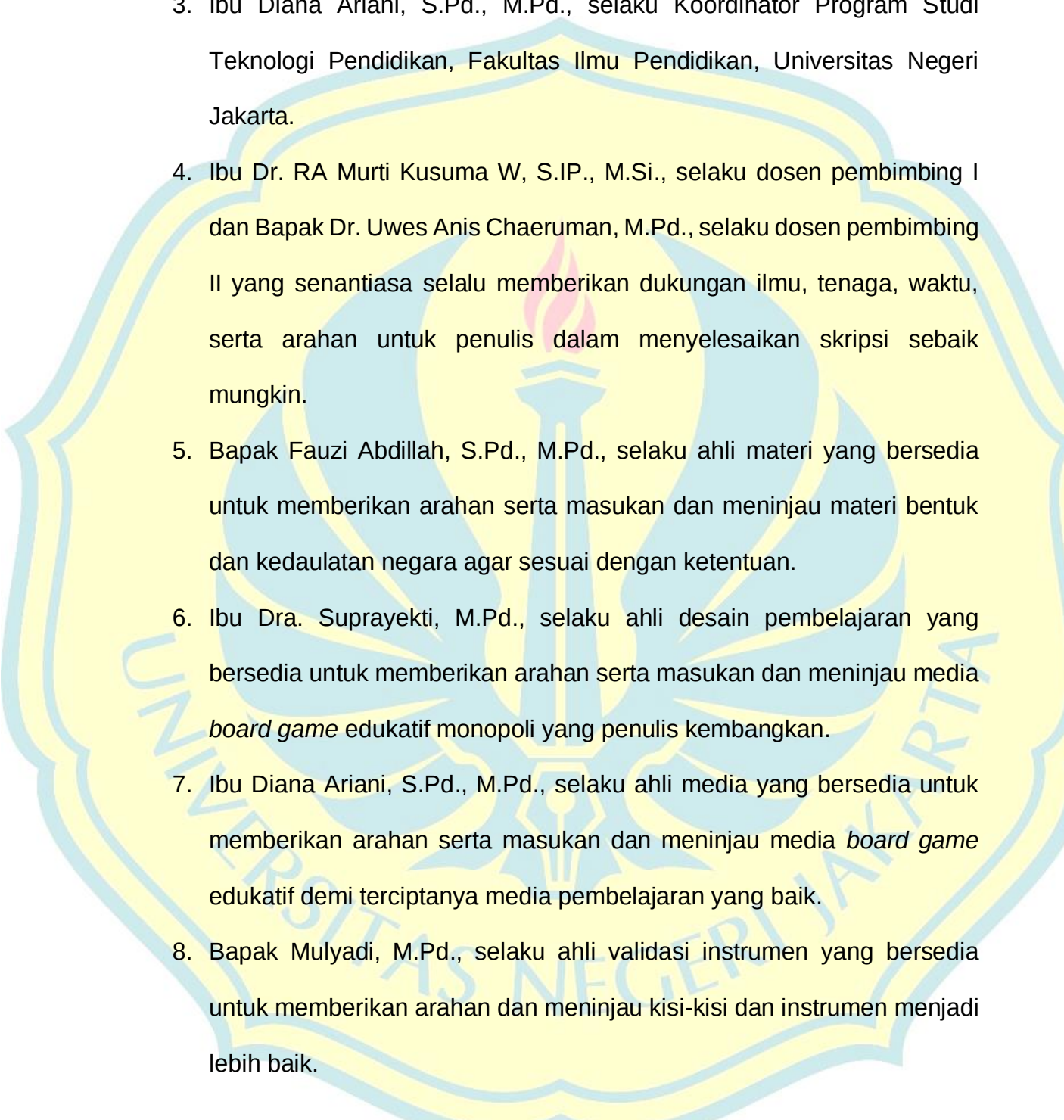
(Angelyna Pingkan)
nama dan tanda tangan

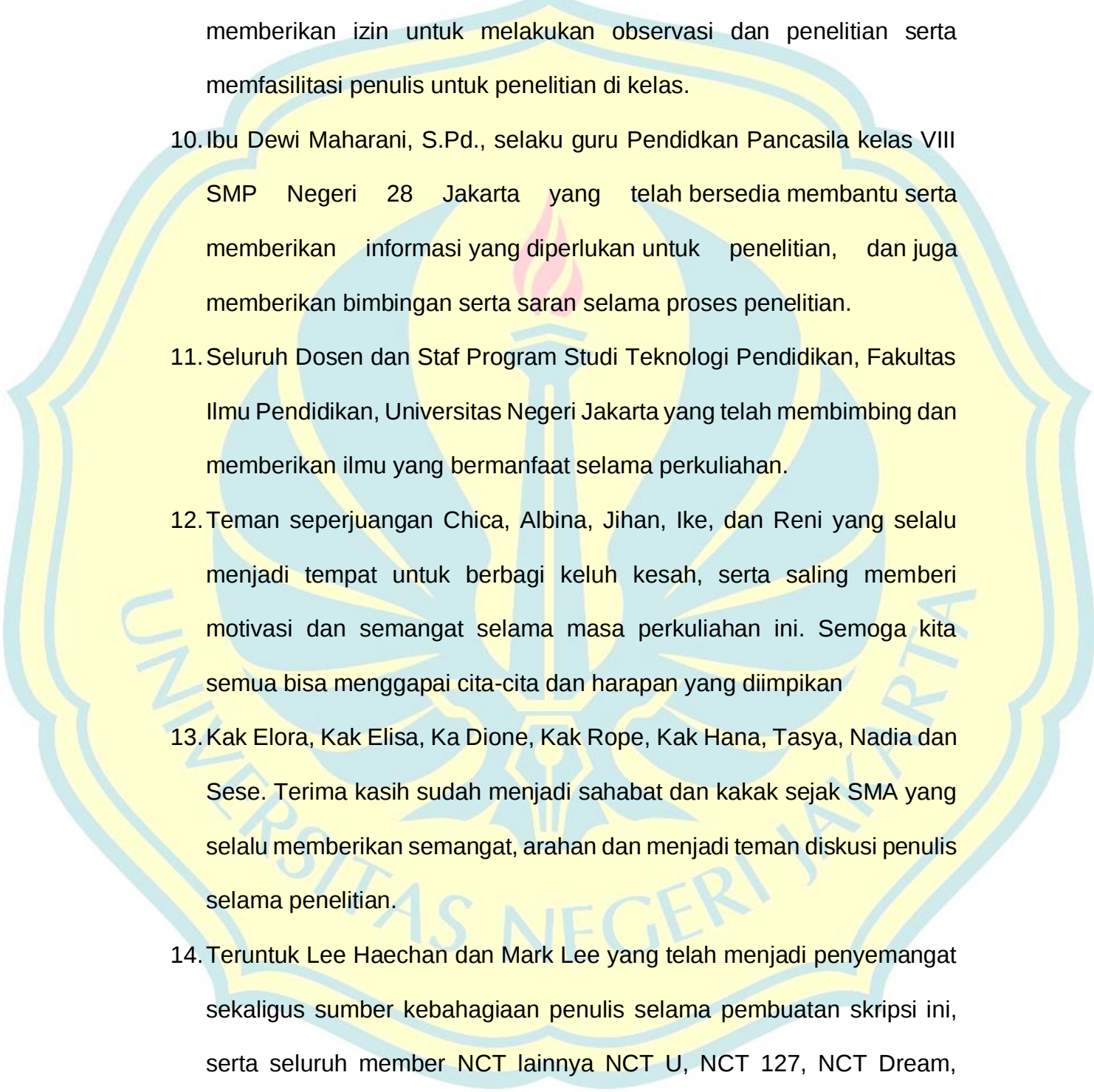
KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat Tuhan Yang Maha Esa dengan Rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan *Board Game* Edukatif Materi Bentuk Dan Kedaulatan Negara Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII SMP”. Skripsi ini dapat diselesaikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini dapat terselesaikan tentunya dengan melibatkan beberapa pihak yang dengan siap membantu serta bekerja sama. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan yang tiada henti untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

- 
3. Ibu Diana Ariani, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
 4. Ibu Dr. RA Murti Kusuma W, S.IP., M.Si., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa selalu memberikan dukungan ilmu, tenaga, waktu, serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi sebaik mungkin.
 5. Bapak Fauzi Abdillah, S.Pd., M.Pd., selaku ahli materi yang bersedia untuk memberikan arahan serta masukan dan meninjau materi bentuk dan kedaulatan negara agar sesuai dengan ketentuan.
 6. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd., selaku ahli desain pembelajaran yang bersedia untuk memberikan arahan serta masukan dan meninjau media *board game* edukatif monopoli yang penulis kembangkan.
 7. Ibu Diana Ariani, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang bersedia untuk memberikan arahan serta masukan dan meninjau media *board game* edukatif demi terciptanya media pembelajaran yang baik.
 8. Bapak Mulyadi, M.Pd., selaku ahli validasi instrumen yang bersedia untuk memberikan arahan dan meninjau kisi-kisi dan instrumen menjadi lebih baik.

- 
9. Kepala dan Wakil Kepala SMP Negeri 28 Jakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi dan penelitian serta memfasilitasi penulis untuk penelitian di kelas.
10. Ibu Dewi Maharani, S.Pd., selaku guru Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Negeri 28 Jakarta yang telah bersedia membantu serta memberikan informasi yang diperlukan untuk penelitian, dan juga memberikan bimbingan serta saran selama proses penelitian.
11. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
12. Teman seperjuangan Chica, Albina, Jihan, Ike, dan Reni yang selalu menjadi tempat untuk berbagi keluh kesah, serta saling memberi motivasi dan semangat selama masa perkuliahan ini. Semoga kita semua bisa menggapai cita-cita dan harapan yang diimpikan
13. Kak Elora, Kak Elisa, Ka Dione, Kak Rope, Kak Hana, Tasya, Nadia dan Sese. Terima kasih sudah menjadi sahabat dan kakak sejak SMA yang selalu memberikan semangat, arahan dan menjadi teman diskusi penulis selama penelitian.
14. Teruntuk Lee Haechan dan Mark Lee yang telah menjadi penyemangat sekaligus sumber kebahagiaan penulis selama pembuatan skripsi ini, serta seluruh member NCT lainnya NCT U, NCT 127, NCT Dream,

Wayv, dan NCT Wish yang secara tidak langsung telah menghibur penulis dengan berbagai konten dan karya-karyanya.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Untuk itu dengan kerendahan hati, peneliti mengharapkan saran dan masukan agar penyusunan skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi dan bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 22 Januari 2025

Angelyna Pingkan



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Ruang Lingkup.....	13
D. Tujuan Pengembangan	14
E. Kegunaan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori Pengembangan.....	16
1. Definisi Pengembangan Pembelajaran.....	16
2. Model Pengembangan Pembelajaran.....	20
3. Hasil Analisis Model Pengembangan.....	29

B.	Kajian Media Pembelajaran	32
1.	Pengertian Media Pembelajaran	32
2.	Fungsi Media Pembelajaran	33
3.	Manfaat Media Pembelajaran	35
C.	Kajian <i>Game</i> Edukatif	36
1.	Pengertian <i>Game</i> Edukatif	36
2.	Karakteristik <i>Game</i> Edukatif	37
3.	Manfaat <i>Game</i> Edukatif	43
D.	Kajian <i>Board game</i>	44
1.	Pengertian <i>Board game</i>	44
2.	Komponen <i>Board Game</i>	47
3.	Manfaat <i>Board game</i>	50
E.	Kajian Media Pembelajaran Monopoli	51
1.	Pengertian Permainan Monopoli	51
2.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli	53
F.	Kajian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	55
1.	Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	55
2.	Materi Bentuk Dan Kedaulatan Negara	56
G.	Kajian Siswa Kelas VIII SMP 28 Jakarta	58
1.	Karakteristik Siswa Kelas VIII	58
2.	Profil SMPN 28 Jakarta	60
H.	Penelitian Relevan	61
I.	Rasional Pengembangan	64

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	67
A. Tujuan Khusus Pengembangan.....	67
B. Prosedur Pengembangan	69
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	84
A. Nama Produk	84
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	86
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	124
D. Keterbatasan Pengembangan	127
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	128
A. Kesimpulan.....	128
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Data Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VIII SMPN 28 Jakarta.....	6
Tabel 2. 1 Hasil Analisis Model-Model Pengembangan.....	30
Tabel 2. 2 Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget.....	59
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara	70
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen untuk expert review dan pengguna	77
Tabel 3. 3 Kategori Penilaian Pengguna.....	83
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran Bentuk dan Kedaulatan Negara.....	90
Tabel 4. 2 Penilaian Ahli Materi	108
Tabel 4. 3 Saran dari Masukan Ahli Materi.....	110
Tabel 4. 4 Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	112
Tabel 4. 5 Hasil dari Masukan Ahli Media.....	114
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian One To One.....	115
Tabel 4. 7 Pendapat dan masukan dari peserta didik.....	116
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Small Group	117
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Pretest	119
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Posttest.....	120
Tabel 4. 11 perbaikan dari masukan ahli materi.....	122
Tabel 4. 12 Perbaikan dan Masukan Ahli Desain Pembelajaran	122
Tabel 4. 13 Perbaikan dan Masukan Ahli Media.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil kuesioner materi yang sulit dipahami pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.....	8
Gambar 1. 2 Hasil kuesioner kesulitan yang dialami pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.....	9
Gambar 2. 1 Model Pengembangan 4D	21
Gambar 2. 2 Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 2. 3 Model Pengembangan Hannafin & Peck	27
Gambar 2. 4 Kerangka Berfikir	66
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Media Board Game Edukatif dengan Model Hannafin and Peck	69
Gambar 4. 1 Desain Alas Permainan.....	94
Gambar 4. 2 Kartu Permainan Monopoli.....	97
Gambar 4. 3 Kartu Kebebasan	99
Gambar 4. 4 Pion Monopoli	99
Gambar 4. 5 Koin Reward.....	100
Gambar 4. 6 Dadu	100
Gambar 4. 7 Buku Panduan	101
Gambar 4. 8 E-Materi MONERAT	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	137
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	138
Lampiran 3 Balasan Surat Izin Penelitian	139
Lampiran 4 Analisis Kebutuhan Siswa	140
Lampiran 5 Garis Besar Isi Media (GBIM).....	142
Lampiran 6 Jabaran Materi	145
Lampiran 7 Kisi-Kisi Pretest dan Posttest.....	148
Lampiran 8 Validasi Instrumen Evaluasi Formatif	150
Lampiran 9 Evaluasi Formatif Ahli Materi	153
Lampiran 10 Evaluasi Formatif Ahli Desain Pembelajaran.....	156
Lampiran 11 Evaluasi Formatif Ahli Media.....	158
Lampiran 12 Evaluasi Formatif One to One	161
Lampiran 13 Evaluasi Formatif Small Group	167
Lampiran 14 Soal Pretest dan Posttest.....	169