

**PENGEMBANGAN MEDIA MOGAMI  
(MONOPOLI KERAGAMAN INDONESIA) BERBASIS  
TGT (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) DALAM MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**



**Oleh :**

**WIDYA HANIFAH**

**1107620128**

**SKRIPSI**

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

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

**2025**

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

Judul : Pengembangan Media Permainan MOGAMI  
(Monopoli Keragaman Indonesia) Berbasis TGT  
(*Teams Game Tournament*) dalam Pembelajaran  
Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN Gunung  
Putri 03

Nama Mahasiswa : Widya Hanifah

Nomor Registrasi : 1107620128

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

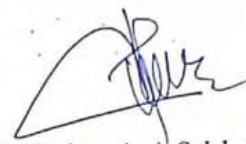
Tanggal Sidang Skripsi : Kamis, 6 Februari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

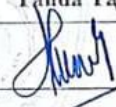






Dr. Linda Zakiah, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198103132015042002



Dr. Dudung Amir Solch, M. Pd  
NIP. 196604081993032012

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		25 Februari 2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		25 Februari 2025
Engga Dallion EW, M.Pd.***		14 Februari 2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd.****		14 Februari 2025
Dra. Evita Adnan, M.Psi.****		14 Februari 2025

Catatan :

\* Dekan FIP

\*\* Wakil Dekan I

\*\*\* Ketua Penguji

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

**PENGEMBANGAN MEDIA MOGAMI (MONOPOLI KERAGAMAN  
INDONESIA) BERBASIS TGT (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) DALAM  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR**

(2025)

**Widya Hanifah**

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan MOGAMI (Monopoli Keragaman Indonesia) Berbasis TGT (*Teams Game Tournament*) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gunung Putri 03 di kelas IV A dengan jumlah 36 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap ketiga. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Penelitian ini telah mendapatkan uji validasi oleh ketiga ahli diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi oleh ahli media penilaian sebesar 100% dan mendapatkan kategori sangat baik. Hasil validasi oleh ahli materi penilaian sebesar 84% dan mendapatkan kategori sangat baik. Hasil validasi oleh ahli bahasa penilaian sebesar 97,5% dan mendapatkan kategori sangat baik. Hasil uji coba *one-to-one* mendapatkan penilaian sebesar 97,02% dan mendapatkan kategori sangat baik. Hasil uji coba *small group* mendapatkan penilaian sebesar 91,07% dan mendapatkan kategori sangat baik. Hasil uji coba *field test* mendapatkan penilaian sebesar 94,17% dan mendapatkan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan MOGAMI termasuk dalam kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci** : Monopoli, Keragaman, *Teams Game Tournament*, Pendidikan Pancasila

**DEVELOPMENT OF MOGAMI (INDONESIAN DIVERSITY MONOPOLY)  
MEDIA BASED ON TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) IN CLASS IV  
PANCASILA EDUCATION ELEMENTARY SCHOOL**

**(2025)**

**Widya Hanifah**

**ABSTRACT**

*This research and development aims to produce MOGAMI (Indonesian Diversity Monopoly)-based TGT (Teams Game Tournament) game media products in the class IV Elementary School Pancasila Education subject and determine the feasibility of the product being developed. This research was carried out at SDN Gunung Putri 03 in class IV A with a total of 36 students. This research method used is the Research and Development method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. This research was only carried out to the third stage. Data collection techniques used in this research were observation, interviews, and questionnaires. This research has received validation results by three experts including media expert, material expert, and language expert. The validation result by media expert received an assessment of 100% and received a very good category. The validation result by material expert received an assessment of 84% and received a very good category. The validation result by language expert received an assessment of 97,5% and received a very good category. The result of the one-to-one trial received an assessment of 97,02% and received a very good category. The result of the small group trial received an assessment of 91,07% and received a very good category. The result of the field test trial received an assessment of 94,17% and received a very good category. This shows that the MOGAMI game media is included in the “very good” category so it is suitable for use as a learning medium in class IV Elementary School Pancasila Education subject.*

**Keywords:** *Monopoly, Diversity, Teams Game Tournament, Pancasila Education*



## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Widya Hanifah  
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 19 Oktober 2002  
NIM : 1107620128  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

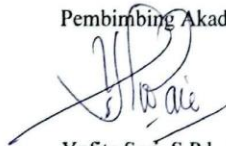
Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyelesaikan seluruh mata kuliah wajib dan jumlah SKS (Satuan Kegiatan Semester) minimal yang dipersyaratkan untuk mengikuti ujian tugas akhir skripsi. Apabila dikemudian hari ditemukan dari data SIAKAD bahwa terdapat kekurangan mata kuliah wajib dan jumlah SKS, maka saya bersedia untuk menerima **pembatalan seluruh hasil ujian Tugas Akhir/Skripsi tersebut.**

**Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.**

Jakarta, 24 Januari 2025

Mengetahui

Pembimbing Akademik



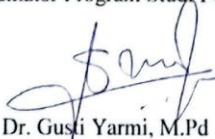
Yofita Sari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199410202020122019

Yang Menyatakan



Widya Hanifah  
NIM. 1107620128

Koordinator Program Studi PGSD



Dr. Gusli Yarmi, M.Pd  
NIP.196708211993032014

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

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

Nama : Widya Hanifah  
No. Registrasi : 1107620128  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Media MOGAMI (Monopoli Keragaman Indonesia) Berbasis TGT (Teams Game Tournament) Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan pada bulan Oktober- Januari 2025.
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, 24 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Widya Hanifah

1107620128

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
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 : Widya Hanifah  
NIM : 1107620128  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : [widyahanifah19@gmail.com](mailto:widyahanifah19@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 MOGAMI (Monopoli Keragaman Indonesia) Berbasis TGT (Teams Game Tournament) Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV 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, 19 Februari 2025

Penulis

( Widya Hanifah )

## MOTTO

“Allah tidak akan menyegerakan sesuatu kecuali itu baik bagimu, dan juga Allah tidak akan melambat-lambatkan sesuatu kecuali itu yang terbaik.”

“It will pass, everything you’ve gone through it will pass”  
(Rachel Vennya)

“Jatuh sekali, bangkit dua kali. Jatuh 99 kali, harus bangkit 100 kali.”





## LEMBAR PERSEMBAHAN

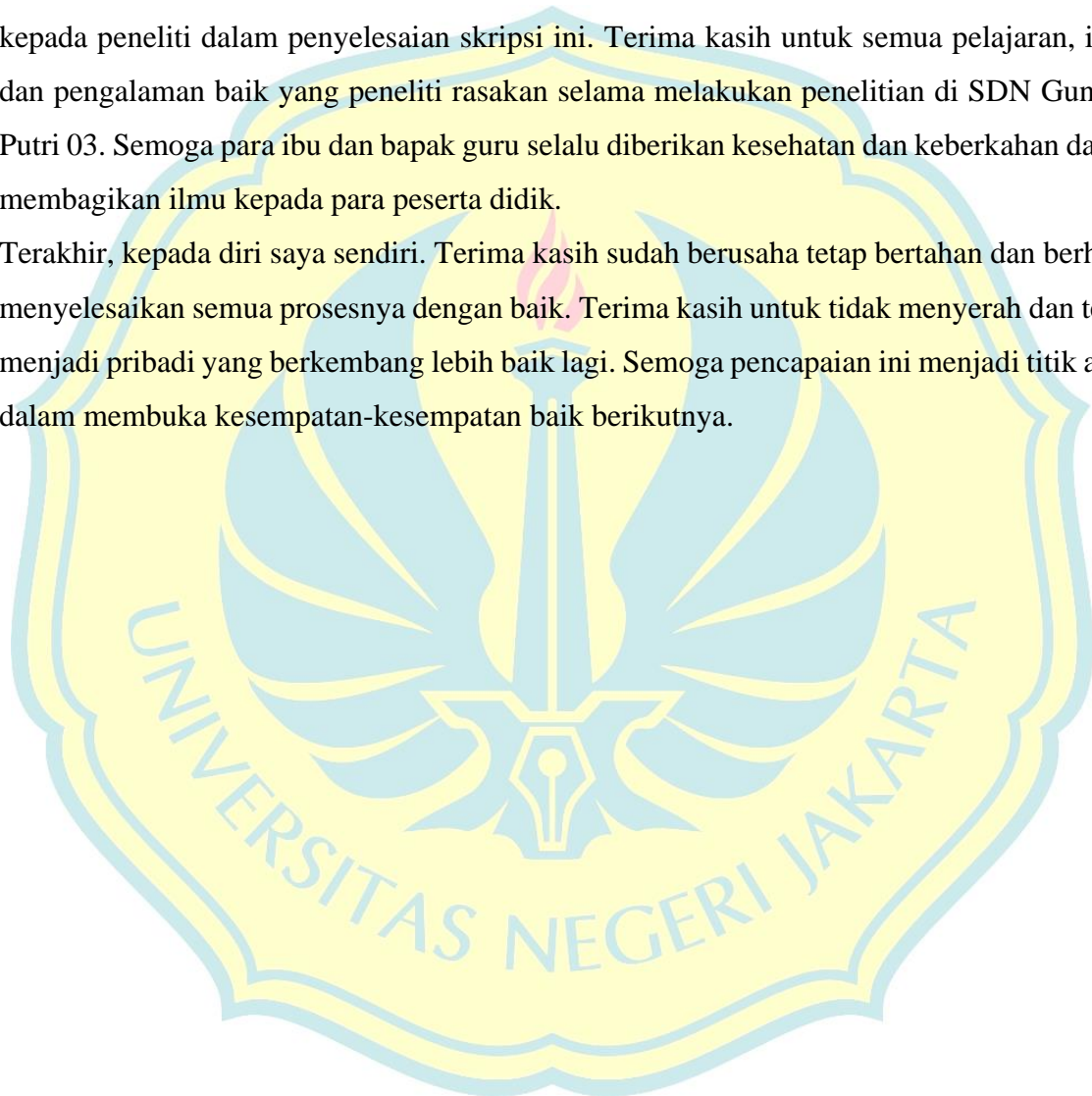
*Bismillahirrahmanirrahim,*

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* rabbil 'alamiin, segala puji syukur atas kehadiran Allah swt. dengan segala rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam pun penulis haturkan kepada junjungan nabi besar Muhammad saw. semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat dan selalu menjadi umatnya hingga akhir zaman. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu Ludiyati dan Bapak Wagianto, selaku kedua orang tua peneliti. Terima kasih untuk setiap doa yang selalu dipanjatkan di sepertiga malam. Terima kasih atas segala usaha dan jerih payah yang telah dilakukan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk motivasi dan setiap kata “semangat” yang membuat peneliti tidak menyerah melalui setiap proses dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Ibu dan Bapak senantiasa diberikan kesehatan untuk selalu bisa mendampingi peneliti berkembang ke proses-proses berikutnya.
2. Kepada Rafif Agil Fathurrohman, selaku adik peneliti. Terima kasih sudah selalu ada dan selalu siap membantu peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk setiap hal-hal baik yang telah dilakukan untuk memberi dukungan kepada peneliti.
3. Kepada Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. dan Bapak Dr. Dudung Amir Soleh, M.Pd., selaku dosen pembimbing peneliti. Terima kasih atas segala masukan, saran, motivasi dan dukungan yang diberikan agar peneliti dapat menyelesaikan kuliah di waktu yang tepat. Semoga Ibu Linda dan Pak Dudung selalu diberikan kesehatan dan keberkahan dalam berbagi ilmu kepada khalayak.
4. Kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. dan Bapak Drs. Adi Putra, M.Pd., selaku dosen penguji pada seminar usulan proposal peneliti. Terima kasih atas segala saran, masukan dan perbaikan yang sangat bermanfaat bagi peneliti guna menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga Ibu Nina dan Pak Adi selalu diberikan kesehatan dan keberkahan dalam berbagi ilmu kepada khalayak.
5. Kepada para sahabat di masa perkuliahan peneliti yaitu Della Jauzaa Rulya, Sitti Intan Nurhasannah, Siti Zahra Ramadhani, Isnaeni Nur Komala Sari, Kurnia Marifatul Latifah, Marifatul Luthfatun Nida, dan Fadilla Zahrah. Terima kasih sudah saling *support* dan saling membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih sudah hadir dan membuat masa perkuliahan peneliti yang hanya berlangsung kurang lebih dua tahun ini menjadi lebih

berkesan. Semoga kita semua bisa mencapai impian masing-masing dan selalu ingat akan momen kebersamaan masa perkuliahan utamanya saat masa penyusunan skripsi.

6. Kepada para sahabat masa SMA yaitu Ferdian Vanany dan Niken Palestine Adamsyah Putri. Terima kasih untuk setiap motivasi dan dukungan yang diberikan kepada peneliti. Semoga kita tetap bisa melakukan hal-hal baik dan dapat mempertahankan persahabatan ini sampai ke surga.
7. Kepada para guru SDN Gunung Putri 03, terima kasih sudah selalu memberikan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih untuk semua pelajaran, ilmu dan pengalaman baik yang peneliti rasakan selama melakukan penelitian di SDN Gunung Putri 03. Semoga para ibu dan bapak guru selalu diberikan kesehatan dan keberkahan dalam membagikan ilmu kepada para peserta didik.
8. Terakhir, kepada diri saya sendiri. Terima kasih sudah berusaha tetap bertahan dan berhasil menyelesaikan semua prosesnya dengan baik. Terima kasih untuk tidak menyerah dan terus menjadi pribadi yang berkembang lebih baik lagi. Semoga pencapaian ini menjadi titik awal dalam membuka kesempatan-kesempatan baik berikutnya.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT. atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya peneliti masih bisa merasakan nikmat-Nya dalam menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Keragaman Indonesia (MOGAMI) Berbasis *Temas Game Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dalam menempuh studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Dr. Linda Zakiah, M. Pd., selaku pembimbing I dan Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd., selaku pembimbing II. Keduanya memberikan motivasi yang besar kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini dan telah meluangkan waktu untuk memeriksa serta mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Dr. Aip Badrujaman, S.Pd., M.Si., Ph.D., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Karta Sasmita, M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan ibu Yofita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmu bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Kepala Sekolah, guru-guru, serta peserta didik kelas IV SDN Gunung Putri 03 Kabupaten Bogor yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian di sekolah.

Kelima, apresiasi yang sangat besar untuk orang tua dan adik peneliti, yang dengan penuh kesabaran selalu memberikan motivasi dan sumber penyemangat terbesar dalam penyelesaian skripsi ini, serta selalu melangitkan doa untuk kelancaran dalam proses

menyelesaikan studi.

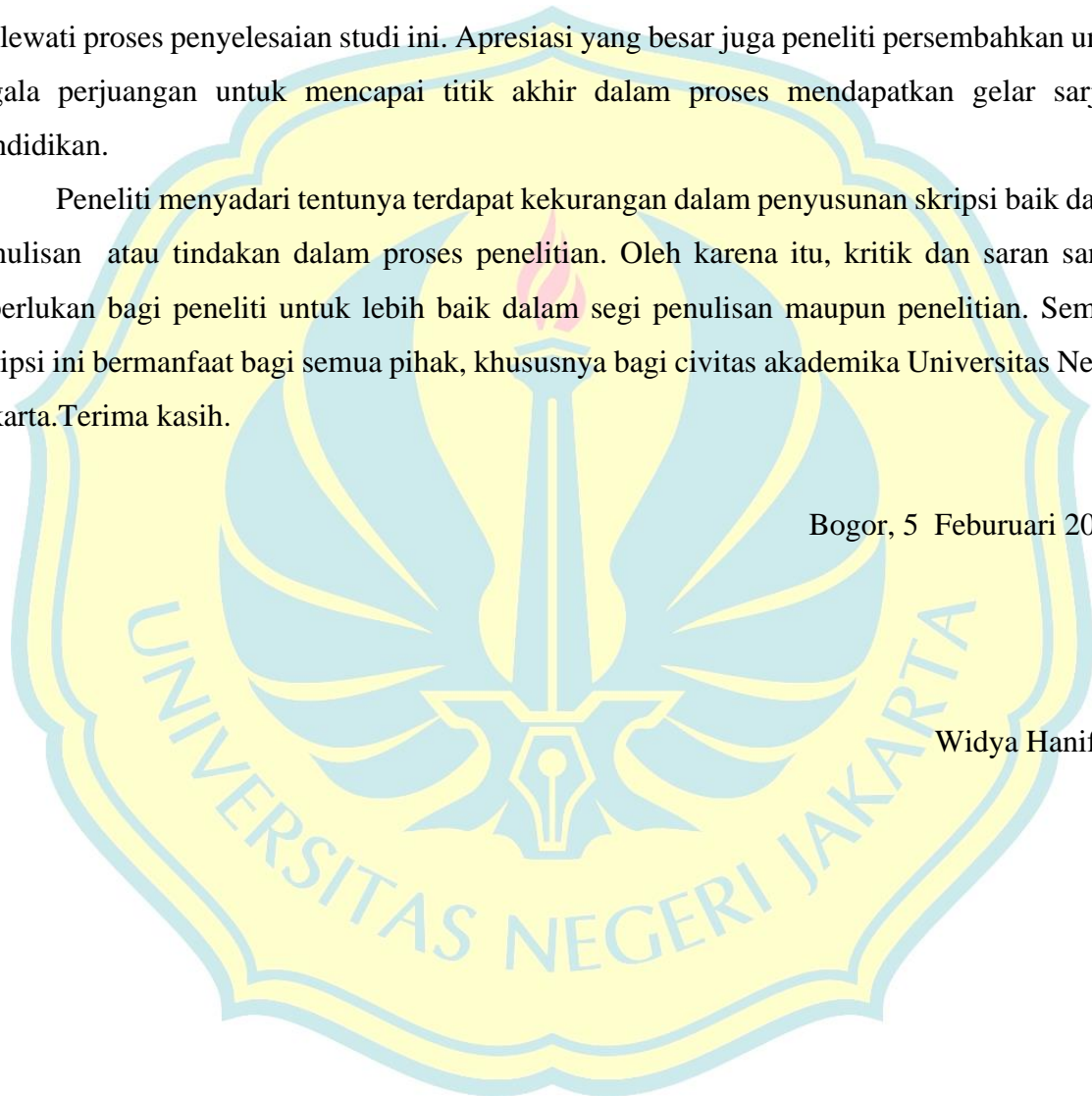
Keenam, kepada rekan-rekan mahasiswa Kurnia Marifatul Latifah, Della Jauzaa Rulya, Siti Zahra Ramadhani, Sitti Intan Nurhasanah, Marifatul Luthfatun Nida, Fadilla Zahrah, Isnaeni Nur Komala Sari dan seluruh teman-teman kelas B PGSD angkatan 2020 yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi dan telah meluangkan waktu untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan masalah skripsi ini.

Ketujuh, kepada diri saya sendiri yang terus berusaha untuk tidak menyerah dalam melewati proses penyelesaian studi ini. Apresiasi yang besar juga peneliti persembahkan untuk segala perjuangan untuk mencapai titik akhir dalam proses mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Peneliti menyadari tentunya terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi baik dalam penulisan atau tindakan dalam proses penelitian. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diperlukan bagi peneliti untuk lebih baik dalam segi penulisan maupun penelitian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Bogor, 5 Februari 2025

Widya Hanifah





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA .....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
MOTTO .....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRN .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Umum Penulisan .....	9
F. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN TEORETIK .....	11
A. Hakikat Pengembangan Media Monopoli .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	12
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
4. Media Monopoli .....	14
B. Hakikat Pendidikan Pancasila .....	17
1. Pengertian Pendidikan Pancasila .....	17
2. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar .....	18
3. Ruang Lingkup Materi Keberagaman dalam Pendidikan Pancasila .....	19
C. Hakikat <i>Teams Game Tournamet</i> (TGT) .....	20
1. Pengertian <i>Teams Game Tournamet</i> (TGT) .....	20

2. Tujuan <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	22
3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	22
4. Tahapan Model Pembelajaran Tipe TGT	23
5. Kelebihan dan Kekurangan TGT	25
D. Karakteristik Perkembangan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	26
1. Perkembangan Bahasa	27
2. Perkembangan Moral	28
3. Perkembangan Kognitif	29
4. Perkembangan Sosial	29
E. Media Monopoli Keragaman Indonesia (POGAMI) Berbasis <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	30
1. Komponen Kelayakan atau Kriteria Penilaian Media	31
F. Hasil Penelitian Yang Relevan	33
G. Kerangka Konsep Pengembangan	35
H. Rancangan Model	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	37
A. Tujuan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	37
D. Prosedur Pengembangan	38
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	40
2. <i>Design</i> (Desain)	43
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	46
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	47
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Media Permainan MOGAMI (Monopoli Keragaman Indonesia) Berbasis TGT ( <i>Teams Game Tournament</i> )	50
1. Definisi Konseptual	50
2. Definisi Operasional	50
G. Instrumen Penelitian	51
1. Kisi-kisi Instrumen Wawancara	52
2. Kisi-kisi Instrumen Angket	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	56

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	56
1. Tahap Analisis .....	56
2. Tahap Desain .....	58
3. Tahap Pengembangan .....	60
4. Tahap Implementasi .....	67
5. Tahap Evaluasi .....	67
B. Nama Produk .....	67
C. Karakteristik Produk .....	68
D. Analisis Data .....	72
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Media .....	73
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi .....	73
3. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	74
4. Analisis Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i> .....	74
5. Analisis Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	75
6. Analisis Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	75
E. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	76
F. Hasil Penelitian .....	77
1. Ahli Media .....	78
2. Ahli Materi .....	78
3. Ahli Bahasa .....	80
G. Pembahasan .....	80
H. Keterbatasan Penelitian .....	85
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	86
A. Kesimpulan .....	86
B. Implikasi .....	87
C. Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran .....	42
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	43
Tabel 3.3 Deskripsi Skala Likert .....	47
Tabel 3.4 Garis Rentang Skor .....	48
Tabel 3.5 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data .....	51
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru .....	52
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik .....	52
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	53
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media .....	53
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi .....	54
Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Bahasa .....	54
Tabel 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar .....	55
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran .....	57
Table 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	64
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli .....	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i> .....	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	65
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	66
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik .....	66
Tabel 4.10 Perbedaan Permainan Monopoli dengan Permainan MOGAMI .....	68
Tabel 4.11 Hasil Analisis Validasi Ahli Media .....	73
Tabel 4.12 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi .....	73
Tabel 4.13 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa .....	74
Tabel 4.14 Analisis Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i> .....	74
Tabel 4.15 Analisis Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	75
Tabel 4.16 Analisis Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	75
Tabel 4.17 Saran dan Masukan Validasi Ahli Media .....	78
Tabel 4.18 Perbaikan Produk Berdasarkan Saran Ahli Media .....	78



Tabel 4.19 Saran dan Masukan Validasi Ahli Materi .....	78
Tabel 4.20 Perbaikan Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi .....	79
Tabel 4.21 Saran dan Masukan Validasi Ahli Bahasa .....	80
Tabel 4.22 Perbaikan Produk Berdasarkan Saran Ahli Bahasa .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> .....	36
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	40
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> .....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Storyboard</i> .....	92
Lampiran 2 <i>Flowchart</i> .....	95
Lampiran 3 Komponen Permainan MOGAMI .....	96
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Guru Kelas IV .....	97
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru Kelas IV .....	98
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	100
Lampiran 7 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	101
Lampiran 8 Pedoman Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	103
Lampiran 9 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	104
Lampiran 10 Pedoman Angket Ahli Media .....	106
Lampiran 11 Pedoman Angket Ahli Materi .....	115
Lampiran 12 Pedoman Angket Ahli Bahasa .....	123
Lampiran 13 Angket Uji Coba <i>One to One</i> Peserta Didik .....	131
Lampiran 14 Angket Uji Coba <i>Small Group</i> Peserta Didik .....	143
Lampiran 15 Angket Uji Coba <i>Field Test</i> Peserta Didik .....	165
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba <i>One to One</i> .....	216
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba <i>Small Group</i> .....	217
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba <i>Field Test</i> .....	218
Lampiran 19 Surat Penelitian Observasi .....	220
Lampiran 20 Surat Penelitian Skripsi .....	221
Lampiran 21 Surat Balasan .....	222
Lampiran 22 Dokumentasi .....	223
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup .....	225