

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME BOARD MATERI KEBINEKAAN INDONESIA PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**



Oleh:

PRASETYO WIGUNA

1107619012

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam

Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Board* Materi Kebinekaan Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Prasetyo Wiguna
Nomor Registrasi : 1107619012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 12 Februari 2025

Pembimbing I



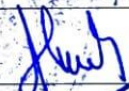


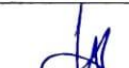
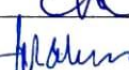
Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd
NIP: 196807171993031004

Pembimbing II



Prof. Dr. Edwita, M.Pd
NIP: 195706071982032000

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		10-03-2025
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		10-03-2025
Dr. Dina Rahmi Darman, M.Pd (Ketua Penguji)***		17-02-2025
Indah Wardatussa'idah, M.Pd (Anggota)****		18-02-2025
Prof. Dr. Waluyo Hadi, M.Pd (Anggota)****		04-03-2025

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
BOARD MATERI KEBINEKAAN INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

2025

Prasetyo Wiguna

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan serta efektivitas media pembelajaran berbasis game board dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap materi Kebinekaan Indonesia. Media yang dikembangkan, bernama Barasia, dirancang menyerupai permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu barcode yang berkaitan dengan keberagaman budaya di Indonesia. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hannafin and Peck, yang terdiri dari tiga fase utama: analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media Barasia memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan skor 92% dari ahli media, 98% dari ahli bahasa, dan 78% dari ahli materi. Uji coba kepada peserta didik kelas IV SD dilakukan dalam tiga tahap, yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*, dengan hasil kelayakan masing-masing 87,2%, 89,2%, dan 91,2%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan, hasil evaluasi peserta didik di SDN Pondok Labu 12 menunjukkan nilai rata-rata 89,2%, menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game board dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi Kebinekaan Indonesia. Dengan demikian, media Barasia dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membangun sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya sejak dini.

Kata kunci: Game Board, Media Pembelajaran, Kebinekaan Indonesia, Pendidikan Dasar

**DEVELOPMENT OF GAME BOARD BASED LEARNING MEDIA IN
INDONESIAN DIVERSITY MATERIAL FOR GRADE IV PRIMARY
SCHOOL STUDENTS**

2025

Prasetyo Wiguna

ABSTRACT

*This study aims to develop and analyze the feasibility and effectiveness of a game board-based learning media in enhancing the understanding of fourth-grade elementary school students regarding the topic of Indonesian Diversity. The developed media, named Barasia, is designed to resemble a snakes and ladders game and is equipped with barcode cards related to Indonesia's cultural diversity. The development model used in this study follows the Hannafin and Peck model, which consists of three main phases: needs analysis, design, and development & implementation. Expert validation results indicate that Barasia has an excellent level of feasibility, with scores of 92% from media experts, 98% from language experts, and 78% from content experts. The trial phase was conducted on fourth-grade students in three stages: **one-to-one trials, small group trials, and field tests, yielding feasibility scores of 87.2%, 89.2%, and 91.2%, respectively, all categorized as very good. Overall, the evaluation results from students at SDN Pondok Labu 12 showed an average score of 89.2%, indicating that this media is highly suitable for learning. The findings of this study suggest that using game board-based learning media can significantly improve student engagement, motivation, and understanding of Indonesian Diversity. Therefore, Barasia can serve as an innovative alternative in education, providing not only an enjoyable learning experience but also an effective approach to fostering tolerance and appreciation for cultural diversity from an early age.*

Keyword: Game Board, Learning Media, Indonesian Diversity, Elementary Education

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Prasetyo Wiguna
No. Registrasi : 1107619012
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Board* Materi Kebinekaan Indonesia pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan November 2024 – 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, 18 Februari 2025
Yang Membuat Pernyataan



Prasetyo Wiguna



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 : Prasetyo Wiguna
NIM : 1107619012
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : Prasetyowiguna.2993@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 Berbasis Game Board Materi
Kebudayaan Indonesia Pada Siswa 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, 05 - Maret - 2025

Penulis

(Prasetyo Wiguna)
nama dan tanda tangan

LEMBAR MOTTO

Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

(Qs Al-Insyirah:6-7)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang paling penting karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

(Edwar Satria)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Materi Kebinekaan Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Peneliti mendapatkan banyak bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti mengucapkan terima kasih yang seluas-luasnya kepada semua pihak. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak (Hartoto), Ibu (J Sukat Miyati) yang selalu mendukung serta memberi do'a kepada peneliti untuk kelancaran skripsi ini.
2. Untuk Dosen Pembimbing 1 (Bapak Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd) dan Dosen Pembimbing 2 (Ibu Prof. Dr. Edwita, M.Pd) yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Segenap civitas akademika kampus Universitas Negeri Jakarta khususnya Dosen, Karyawan, dan Staff Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Sahabat saya Gumna, Febytian dan Aldin yang memberikan support, menjadi pendengar yang baik, memotivasi peneliti, dan selalu membantu peneliti.
5. Teman-teman semasa kuliah yaitu; Fahri, Gumna, Aldin, Febytian, Fauzan, Jihan, Ajeng, Julia, dan Nurcholida yang tak kenal lelah untuk terus mendukung dan mewarnai hari-hari peneliti selama menjalani perkuliahan hingga skripsi ini selesai,

6. Kepada alumni PGSD Angkatan 2018 dengan NIM 1107618011 yang telah menemani, memberikan support, menghibur dan mewarnai hari-hari peneliti dalam mengerjakan skripsi.
7. Terima kasih kepada Netlink World Indonesia yaitu tempat kerja saya, yang sudah mau menerima saya untuk bisa bergabung di perusahaan tersebut, walau dengan kondisi saya yang sedang dalam proses penyelesaian skripsi di perkuliahan.
8. Terima kasih juga saya ucapkan kepada: Teman – teman rekan kerja saya di Netlink, Hrd saya (Bapak Age), manager saya (Om Didi, Mbak Enah, Om Anwar, Mbak Ribka, dan Mas Kris), serta Bos saya (Bapak Ono dan Om Jerry) yang telah memberikan support, dan selalu memberikan izin kepada saya untuk bisa mengikuti bimbingan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
9. Kepada diri sendiri yang sudah mampu bertahan, kuat dan terus berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala usaha dan upayanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, dapat diselesaikan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Materi Kebinekaan Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik, serta Bapak Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd dan Ibu Prof. Dr. Edwita, M.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak memberikan dukungan kepada peneliti.

Pada kesempatan ini peneliti juga tidak lupa untuk berterima kasih kepada seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan. Dengan demikian, peneliti mengharapkan adanya kritik serta saran yang dapat membantu penyempurnaan skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd selaku ahli media, Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku ahli materi, dan Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum selaku ahli bahasa yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Ibu Dinia Ika Rahmayanti, S. Pd selaku kepala sekolah, Ibu Ghina Widia Sholihah, S.Pd Selaku guru kelas IV SD Negeri Pondok Labu 12 beserta jajaran guru

lainnya yang sudah menerima dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Jakarta, 18 Februari 2025

Peneliti

Prasetyo Wiguna



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II	11
KAJIAN TEORETIK	11
A. Kajian Konsep Dari Produk Yang Akan Dikembangkan	11
1. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran	11
2. Game Board	14
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	17
4. Kebinekaan Indonesia.....	19
5. Karakteristik Siswa Kelas IV SD.....	20
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Konsep Pengembangan	27
D. Rancangan Model	28

BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Tujuan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	32
D. Prosedur Pengembangan.....	34
1. Fase Analisis Kebutuhan	34
2. Fase Desain.....	36
3. Fase Pengembangan dan Implementasi.....	37
E. Instrumen Penelitian	38
1. Teknik Pengumpulan Data.....	38
2. Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV.....	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	43
B. Nama Produk/Model.....	63
C. Karakteristik Produk/Model.....	63
D. Analisis Data.....	64
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	65
F. Pembahasan	68
G. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V	72
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Implikasi.....	73
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan.....	23
Tabel 3. 1 Kegiatan, Responden, dan Bentuk Instrumen.....	40
Tabel 3. 2 Deskripsi Skala Likert.....	41
Tabel 3. 3 Kualifikasi Kelayakan Produk Pengembangan.....	42
Tabel 4. 1 Story Board Barasia	46
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	51
Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Oleh Ahli Media	52
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	52
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Oleh Ahli Bahasa	53
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi	55
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Kuesioner Uji Coba Tahap <i>One to One</i>	56
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Kuesioner Uji Coba Tahap <i>Small Group</i>	57
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Kuesioner Uji Coba Tahap <i>Field Test</i>	58
Tabel 4. 11 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Perbaikan	60
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Para Ahli	62
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Coba	62
Tabel 4. 14 Kualifikasi Kelayakan Produk Pengembangan.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Materi Kebinekaan Indonesia	19
Gambar 2. 2 Kerangka konsep pengembangan	27
Gambar 2. 3 <i>Flowchart</i> media <i>game board</i>	29
Gambar 3. 1 Bagan Tahapan Model Pengembangan.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD	81
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD	82
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Validasi Ahli Media ..	83
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Bahasa	84
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Materi	85
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Uji Coba <i>One to One, Small Group, dan Field Test</i>	86
Lampiran 7 Instrumen Kuesioner Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD	87
Lampiran 8 Instrumen Kuesioner Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD	89
Lampiran 9 Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Media	91
Lampiran 10 Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Bahasa	94
Lampiran 11 Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Materi	97
Lampiran 12 Instrumen Kuesioner Uji Coba <i>One to One</i>	100
Lampiran 13 Instrumen Kuesioner Uji Coba <i>Small Group</i>	102
Lampiran 14 Instrumen Kuesioner Uji Coba <i>Field Test</i>	104
Lampiran 15 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD .	106
Lampiran 16 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD	107
Lampiran 17 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD	109
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media	111
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	114
Lampiran 20 Hasil Validasi Ahli Bahasa	115
Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	118
Lampiran 22 Hasil Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 23 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	122

Lampiran 24 Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	123
Lampiran 25 Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	125
Lampiran 26 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	127
Lampiran 27 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	129
Lampiran 28 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	131
Lampiran 29 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	133
Lampiran 30 Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One</i>	135
Lampiran 31 Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i>	136
Lampiran 32 Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i>	137
Lampiran 33 Dokumentasi Penelitian	139
Lampiran 34 Surat Izin Penelitian	146
Lampiran 35 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	147
Lampiran 36 Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Board</i>	148
Lampiran 37 Daftar Riwayat Hidup	151

