

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
U-KIND INTERAKTIF PADA MUATAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD**



Oleh :

**Nur Afifah
1107618062**

SKRIPSI

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

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

Judul : Pengembangan Media Permainan U-Kind Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD

Nama Mahasiswa : Nur Afifah

Nomor Registrasi : 1107618062

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : Kamis, 24 Juli 2025

Pembimbing I



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

NIP: 198103132015042002

Pembimbing II



Dr. Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd

NIP: 199101032023212030

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan)*		12 Agustus 2025
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D (Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan)**		12 Agustus 2025
Yofita Sari, S.Pd., M.Pd (Ketua Dewan Penguji)***		12 Agustus 2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		11 Agustus 2025
Indah Wardatussa'idah, M.Pd (Anggota)****		11 Agustus 2025

Catatan :

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Dewan Penguji
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN U-KIND
INTERAKTIF PADA MUATAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS V SD**

(2025)

Nur Afifah

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kualitas kelayaan produk media permainan U-KIND atau *Undercover* Keberagaman Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif. Dimana data tersebut diperoleh dari hasil analisis kebutuhan peserta didik, wawancara guru, dan uji ahli (ahli Bahasa, materi, dan media). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil uji penelitian menunjukkan tingkat kelayakan produk berdasarkan uji Bahasa 98%, ahli materi 95%, dan ahli media 97%. Penelitian dan pengembangan ini tidak sampai pada tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu peneliti dan juga tujuan dari penelitian ini adalah menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Berdasarkan penilaian dari uji validasi ahli maka didapati penilaian rata-rata produk yaitu sebesar 97%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan aplikasi *Undercover* Keberagaman Indonesia dengan nilai kelayakan yaitu Sangat Layak.

Kata Kunci : Pengembangan, Undercover, Keberagaman Indonesia

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE U-KIND GAME
MEDIA ON THE CONTENT OF PANCASILA
EDUCATION FOR GRADE V ELEMENTARY SCHOOL
(2025)**

Nur Afifah

ABSTRACT

This research and development aims to describe the development process and assess the quality of the feasibility of the media game U-KIND or Undercover Diversity of Indonesia. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, and evaluation). The data analysis technique used is descriptive quantitative statistics. The data was obtained from the analysis of student needs, interviews with teachers, and expert testing (language, content, and media experts). Data collection was carried out through observation, interviews, and questionnaires. The results of the research test show the feasibility level of the product based on language tests at 98%, content experts at 95%, and media experts at 97%. This research and development did not reach the implementation stage due to the limited time of the researcher, and the aim of this research is to test the feasibility of the produced product. Based on the assessment from the expert validation test, the average rating of the product is found to be 97%. It can be concluded that the development of the Undercover application media for the diversity of Indonesia is rated as Very Feasible.

Keywords: Development, Undercover, Diversity of Indonesia



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 : Nur Afifah
NIM : 1107618062
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : afnur809@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 U-Kind Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V 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, 12 Agustus 2015
Penulis

Nur Afifah

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Nur Afifah
No. Registrasi : 1107618062
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Permainan U-Kind Interaktif Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan April-Juni 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, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Nur Afifah

MOTTO

لَا تَحْزَنْ إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا

“Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”

~At - Taubah : 40~



LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sebagai syarat penyelesaian studi S1 PGSD UNJ. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, serta kepada keluarga dan sahabatnya juga kita sebagai ummatnya. *Alhamdulillah* segala bentuk rasa syukur atas segala nikmat yang sudah diberikan kepada peneliti dalam proses pengerjaan skripsi ini. Selanjutnya, saya ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga untuk semua pihak yang banyak terlibat dalam proses perjalanan ini, baik secara dukungan, doa, mau pun moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih yang penuh dan tak terhingga kepada kedua orang tua, mama dan bapak yang selalu memberikan doa tiada henti kepada peneliti dalam perjalanan yang panjang. Terima kasih atas segala perjuangan dan usaha untuk mewujudkan Pendidikan dari peneliti. Tak lupa juga terima kasih kepada abang, mpo, teteh, dan mba yang telah memberikan dukungan kepada adik kecilnya ini untuk tetap berjuang menyelesaikan skripsi.

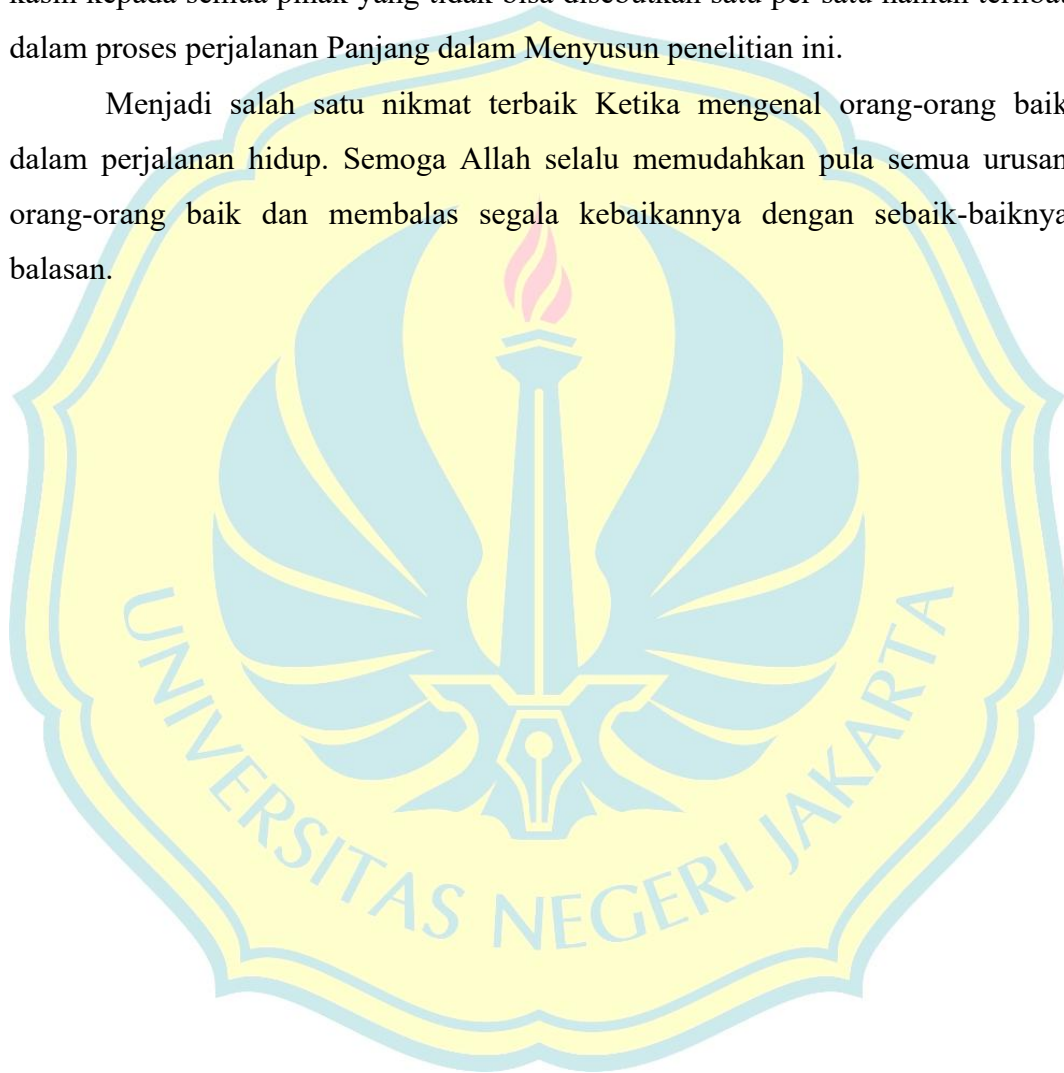
Terima kasih kepada dosen pembimbing saya yaitu ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd dan Ibu Dr. Ayu Prayuningtyas Angger Wardhana, M.Pd yang telah memberikan ilmunya untuk membantu, mendukung, dan membimbing saya agar dapat menyelesaikan skripsi. Semoga kebaikan beliau dibalas dengan sebaik-baiknya balasan oleh Allah SWT.

Terima kasih kepada teman-teman yang banyak memberi dukungan saya dalam menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat. Utamanya kepada NINU (Shabirah Izdihar, Nur Jamilah, Ranti Rahmawati, Wahyu Puspalina, Gumilang Akbar Raksa Yudha, Fikri Firmansyah, dan Ariyanto Pratama). Terima kasih pula kepada Abidah Kafilatul Jannah yang juga masih menyediakan waktu untuk menemani. Terima kasih kepada rekan guru yang masih memberi semangat untuk saya menyelesaikan skripsi ini (Aulia Rahmawati, Maya Yasinta, Mauzia Dwiliani Putri, Friska Anggraeni, Defi Indah Pratiwi, Wiwi Wulandari, Rafitha Sari Yuningsih, Ade Santi Ardiyani, Riyanti Putri Pratiwi, Ary Fitriyana, Tiara Amelia Pane, Feral Ramdhani, Ahmad Fajar, dan Habibi Maulana). Terima kasih

kepada teman-teman PGSD 2018 yang sama-sama berjuang di akhir masa perjuangan.

Terima kasih kepada SDIP Cahaya Insan yang juga sebagai tempat peneliti bekerja karena telah bersedia memberikan peneliti izin dan menerima saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Utamanya kepada rekan guru yang membantu peneliti dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan selama penelitian ini. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu namun terlibat dalam proses perjalanan Panjang dalam Menyusun penelitian ini.

Menjadi salah satu nikmat terbaik Ketika mengenal orang-orang baik dalam perjalanan hidup. Semoga Allah selalu memudahkan pula semua urusan orang-orang baik dan membalas segala kebbaikannya dengan sebaik-baiknya balasan.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji Syukur atas segala nikmat yang diberikan Allah SWT sehingga penulis dapat memiliki kesempatan untuk melakukan penelitian dan menyusun skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Permainan U-KIND Interaktif pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD** dengan baik.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini bukan karena diri sendiri saja, melainkan karena pertolongan Allah SWT serta doa dan dukungan dari berbagai pihak yang luar biasa baik. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara akademik maupun non akademik. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing I yaitu Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd dan Dosen Pembimbing II yaitu Ibu Dr. Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd yang telah memberikan banyak ilmu dan waktunya, serta membimbing penulis dengan sangat sabar dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Kedua, peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd dan Bapak Karta Sasmita, M.Si., Ph.D selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan serta Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Ketiga, tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada orang tua serta para kakak yang selalu ada dan memberikan rasa kasih sayang yang tulus. Terima kasih karena sudah menjadi *support system* terbaik selama Menyusun skripsi ini.

Keempat, kepada teman-teman seperjuangan dan pihak lainnya yang telah mendoakan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk segal bentuk dukungan terbaik dari teman-teman.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga doa serta dukungan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca umumnya.

Depok, Juli 2025

Peneliti

Nur Afifah



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..Error! Bookmark not defined.	
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIK	9
A. Kajian Konsep Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Interaktif	13
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	18
B. Hasil Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Konsep Pengembangan	27
D. Rancangan Model Permainan <i>Undercover</i>	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Tujuan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	30
D. Prosedur Pengembangan	31
E. Instrumen Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	42
B. Nama Produk	56
C. Karakteristik Produk.....	56
E. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	63
F. Pembahasan	64
G. Keterbatasan Peneliti	66
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Implikasi	68
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	107



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C.....	19
Tabel 2. 2 Rumusan Tujuan Pembelajaran	21
Tabel 3.1 Kegiatan, Responden, dan Kegiatannya	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Media	38
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Bahasa.....	38
Tabel 3.7 Skala Likert.....	40
Tabel 3.8 Kategori Validasi Produk.....	40
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan Produk.....	41
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C Kelas V.....	43
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran	43
Tabel 4.3 Data Kuantitatif Hasil Validasi Bahasa	57
Tabel 4.4 Rentang Skor Kelayakan Produk.....	58
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Bahasa	58
Tabel 4. 6 Data Kuantitatif Hasil Validasi Media.....	59
Tabel 4.7 Rentang Skor Kelayakan Produk.....	59
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Media.....	60
Tabel 4.9 Revisi Sesuai Saran Ahli Media	60
Tabel 4.10 Data Kuantitatif Hasil Validasi Materi	61
Tabel 4.11 Rentang Skor Kelayakan Produk.....	62
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Ahli Materi	62
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Ahli	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Proses Pengembangan ADDIE	31
Gambar 3.2 Flowchart Produk Undercover Keberagaman Budaya.....	33
Gambar 4.1 Flowchart Aplikasi Permainan Undercover.....	44
Gambar 4.2 Pengumpulan Materi dalam Bentuk Gambar dengan Aplikasi Canva.....	45
Gambar 4.3 Proses Produksi Programmer	46
Gambar 4.4 Logo Aplikasi.....	46
Gambar 4.5 Halaman Utama.....	47
Gambar 4.6 Halaman Petunjuk.....	48
Gambar 4. 7 Halaman Main.....	49
Gambar 4.8 Halaman Mulai Permainan.....	50
Gambar 4.9 Halaman Input Nama	51
Gambar 4.10 Tampilan Kartu yang Didapat Pemain.....	52
Gambar 4.11 Tampilan Voting	53
Gambar 4.12 Tampilan Hasil.....	54
Gambar 4. 13 Tampilan Quiziz.....	55

