

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
PERMAINAN KUBACA (SUKU BANGSA CINTA
INDONESIA) MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

NAWANG SEKAR FADILA

1107620089

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Permainan
KUBACA (Suku Bangsa Cinta Indonesia) Melalui Model
Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Peserta
Didik Kelas V Sekolah Dasar

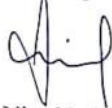
Nama Mahasiswa : Nawang Sekar Fadila

Nomor Registrasi : 1107620089

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : Rabu, 16 Juli 2025

Pembimbing I



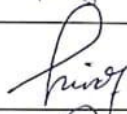
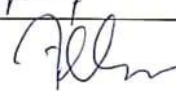
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd
NIP. 196809051993032002

Pembimbing II



Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si.
NIP. 198402272008122003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggungjawab)*		28/8/2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D (Wakil Penanggungjawab)**		28/8/2025
Dr. Anggi Citra Aprilliana, M.Pd (Ketua Penguji)***		6/8/2025
Dr. Linda Zakiah, M.Pd (Anggota)****		31/7/2025
Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd (Anggota)****		5/8/2025

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji Sidang
- **** Dosen penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PERMAINAN
KUBACA (SUKU BANGSA CINTA INDONESIA) MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(2025)

NAWANG SEKAR FADILA

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dengan berinteraksi secara sadar dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas diri dan mengubah perilaku dari pengalaman belajar peserta didik. Karena dengan proses pembelajaran dapat tercapai tujuan pendidikan. Namun, pada kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Minat yang rendah terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat disebabkan oleh beberapa hal salah satu nya yaitu penggunaan media yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu permainan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia dan mengetahui kelayakan produk dari hasil validasi para ahli. Pada penelitian ini melibatkan sebanyak 25 peserta didik kelas V dari SD Negeri Harapan Baru 2 Kota Bekasi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan kuesioner. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa kartu permainan edukatif menggunakan model pembelajaran *team games tournament*. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan Langkah-langkah sebagai berikut; (1) analisis masalah dan kebutuhan peserta didik dan guru; (2) merancang produk (3) mencetak produk dan melakukan validasi ahli. Validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, sebesar 67% dari validasi ahli Bahasa yang termasuk dalam kategori layak dan sebesar 93% dari validasi ahli materi yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kemudian, dilakukan uji coba one to one evaluation dengan melibatkan 3 peserta didik dan meraih persentase sebesar 90,9% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Serta dilakukan uji coba small group dan field test evaluation dengan perolehan sebesar 88,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak; (4) penelitian dan pengembangan ini tidak melakukan implementasi dan terbatas pada uji ahli validasi serta peserta didik; (5) evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba kepada peserta didik sehingga didapatkan hasil dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan Media, Kartu Permainan, ADDIE, Peserta didik kelas V, Pendidikan Pancasila

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR KUBACA GAME CARD
(THE LOVE OF INDONESIA TRIBE) THROUGH THE TEAM GAMES
TOURNAMENT LEARNING MODEL FOR GRADE V ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

(2025)

NAWANG SEKAR FADILA

ABSTRACT

Learning is a process of activities carried out by educators by interacting consciously with students to achieve learning objectives in order to improve self-quality and change behavior from student learning experiences. The learning process is very important in determining the direction of the future of students. Because with the learning process educational goals can be achieved. However, in reality not all students have an interest in learning Pancasila Education. Low interest in learning Pancasila Education can be caused by several things, one of which is the use of media that is less interesting so that students find it difficult to learn Pancasila Education. Therefore, this development research aims to produce a learning media for playing cards for the Pancasila Education subject on the Diversity of Indonesian Culture and to determine the feasibility of the product from the results of expert validation. This study involved 25 fifth grade students from SD Negeri Harapan Baru 2, Bekasi City. Data collection was carried out using observation, interview and questionnaire techniques. This study produced a product in the form of educational playing cards using the team games tournament learning model. This research and development uses the ADDIE development model with the following steps; (1) analysis of problems and needs of students and teachers; (2) designing the product (3) printing the product and conducting expert validation. Media expert validation obtained a value of 85%, which is included in the very feasible category, 67% of the validation of the Language expert which is included in the feasible category and 93% of the validation of the material expert which is included in the very feasible category. Then, a one to one evaluation trial was conducted involving 3 students and achieved a percentage of 90.9% which is included in the very feasible category. And a small group trial and field test evaluation were conducted with a score of 88.6% which is included in the very feasible category; (4) this research and development did not carry out implementation and was limited to expert validation tests and students; (5) the evaluation was carried out based on the results of expert validation and trials on students so that the results were obtained with a very feasible category for use in the learning process of Pancasila Education for grade V elementary schools.

Keywords: Development Media, Game Cards, ADDIE, Grade V Students, Pancasila Education

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Nawang Sekar Fadila

Nomor Registrasi : 1107620089

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovatif yang saya buat dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PERMAINAN KUBACA (SUKU BANGSA CINTA INDONESIA) MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR"** adalah :

1. Dibuat dan di selesaikan oleh saya sendiri. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Mei 2024 hingga Juni 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bahan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 2 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Nawang Sekar Fadila
(1107620089)



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 : Nawang Sekar Fadila
NIM : 1107620089
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : nawangsef@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 Kartu Permainan KUBACA
(Suku Bangsa Cinta Indonesia) Melalui Model Pembelajaran Team
Games Tournament Untuk Peserta Didik Kelas V 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 izin 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, 4 Agustus 2025

Penulis

(Nawang Sekar Fadila)
nama dan tanda tangan

MOTTO

“I WILL DO MY BEST AND GOD WILL DO THE REST”



Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa syukur teramat dalam karya ini peneliti persembahkan kepada:

Kepada kedua orang tua dan adik saya yang selalu memanjatkan do'a, semangat dan dukungan penuh selama proses penyusunan skripsi ini sampai skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Kepada diri sendiri yang sudah berjuang sekuat tenaga sampai bisa menyelesaikan skripsi ini apapun kondisinya.

Kepada dosen pembimbing satu saya yaitu Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd yang sudah meluangkan waktunya di sela-sela kesibukan dan selalu mengarahkan peneliti dalam penulisan skripsi ini

Kepada Ibu Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing dua saya yang telah meluangkan waktunya di sela-sela kesibukannya, membimbing, memotivasi dan mengarahkan untuk penulisan skripsi ini sebaik mungkin.

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya, telah terselesaikan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Permainan KUBACA (Suku Bangsa Cinta Indonesia) Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan segala dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah M.Pd selaku coordinator program studi Pendidikan guru sekolah dasar dan dosen pembimbing penulis. Kepada Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik, serta Prof. Dr. Ika Lestari S.Pd.,M.Si selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing dengan baik untuk penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberi bantuan dan dukungan saat proses penulisan skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd selaku ahli media, Ibu Dr. Linda Zakiah M.Pd selaku ahli materi dan Ibu Dr. Gusti Yarmi M.Pd selaku ahli Bahasa yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan dan seluruh dosen prodi PGSD. Kemudian, ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SDN Harapan baru II Kota Bekasi Ibu Lilis Kusmiati S.Pd dan Ibu Uum Umiyati S.Pd. selaku wali kelas V beserta jajaran guru yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

Intelligentia - Dignitas
Jakarta, 2 Juni 2025

Penulis

Nawang Sekar Fadila

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	8
A. Kajian Konsep	8
1. Model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	8
2. Media Pembelajaran.....	12
3. Kartu Permainan KUBACA (Suku Bangsa Cinta Indonesia).....	15
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	17
5. Karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.....	21
B. Hasil penelitian yang relevan	23
C. Kerangka konsep pengembangan.....	25
D. Rancangan model.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Tujuan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	29
D. Prosedur Pengembangan	31

E. Instrumen Penelitian.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	46
B. Nama Produk.....	54
C. Karakteristik Produk	54
D. Analisis Data	55
G. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	67
1. Kesimpulan	67
2. Implikasi.....	68
3. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	19
Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Kelas	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	39
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	40
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	42
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Kuesioner <i>One to One Evaluation</i>	42
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Kuesioner <i>Small Group</i> dan <i>Field Trip Evaluation</i>	43
Tabel 3. 9 Kriteria Kelayakan	45
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	47
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media	49
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Materi	50
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Bahasa	51
Tabel 4. 5 Rekapitulasi <i>One to One Evaluation</i>	51
Tabel 4. 6 Rekapitulasi <i>Small Group</i> and <i>Field Test Evaluation</i>	53
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli dan Uji Coba Peserta didik	54
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Implementasi	55
Tabel 4. 9 Saran dan Masukan Ahli Materi	57
Tabel 4. 10 Saran dan Masukan Ahli Media	58
Tabel 4. 11 Saran dan Masukan Ahli Bahasa	60

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	26
Gambar 2. 2 Rancangan Desain Kartu KUBACA	28
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	31
Gambar 4. 1 Hasil Revisi Ahli Materi.....	58
Gambar 4. 2 Hasil Revisi Ahli Media	59
Gambar 4. 3 Hasil Revisi Pedoman Permainan	60
Gambar 4. 4 Hasil Revisi Ahli Bahasa.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain Rancangan Model.....	75
Lampiran 2. Hasil Model Fisik (Produk)	76
Lampiran 3. Analisis Kebutuhan Wawancara Guru.....	77
Lampiran 4. Analisis Kebutuhan Peserta Didik	79
Lampiran 5. Uji Validasi Produk	82
Lampiran 6. Hasil <i>Small & Field Test Evaluation</i>	101
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian	102
Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	103
Lampiran 9. Dokumentasi Proses Penelitian	104
Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup	107



Intelligentia - Dignitas