

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MOMO (MONOPOLI MORAL)  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn)  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(2016)

**Asih Tri Priyati**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media permainan MOMO (Monopoli Moral) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) materi globalisasi untuk kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model pengembangan tahap *ADDIE*. Pengambilan sampel menggunakan teknik validasi produk dengan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Teknik evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif. Evaluasi ini dilaksanakan melalui tiga tahap uji coba, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji coba pelaksanaan lapangan. Hasil penelitian media permainan MOMO (Monopoli Moral) yang telah dikembangkan menurut para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media adalah sangat baik dengan presentase masing-masing 83%, 89% dan 100%. Respon peserta didik pada uji coba pelaksanaan lapangan sangat baik dengan presentase 92%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan MOMO(monopoli Moral) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) materi globalisasi untuk kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** Media, PKN, Permainan MOMO(Monopoli Moral), *Research and Development (R&D)*.

# THE DEVELOPMENT OF MOMO (MONOPOLI MORAL) GAMES MEDIA IN LEARNING CIVIC EDUCATION (PKn) FOR 4<sup>TH</sup> GRADE OF PRIMARY SCHOOL

(2016)

**Asih Tri Priyati**

## ABSTRACT

The purposes of this research are to develop and produce games media of MOMO (Moral Monopoly) in learning civic education with topic: globalization for 4<sup>th</sup> grader. The method used in this study is a Research and Development (R & D) by reference to the stage of ADDIE development model. The samples of this research were using product validation technique by subject matter experts, linguists, and media experts. Evaluation techniques used are the formative evaluation. This evaluation is carried out through three stages of testing; the initial field trials, field trials and pilot implementation field. The result of this research of MOMO (Moral Monopoly) games media that have been developed according to subject matter experts, linguists and experts in media was very good with percentages respectively 83%, 89% and 100%. The response of the students in trial implementation was very well with 92%. These results indicate that games media of MOMO (Moral Monopoly) on learning civic education (PKn) with globalization material for 4<sup>th</sup> grade of primary school that has been developed can be used as one of the supports in learning activities.

**Keywords:** Media, Learning Civic Education (PKn), MOMO game (Moral Monopoly), Research and Development (R & D)

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA**

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

Nama : Asih Tri Priyati  
No. Registrasi : 1815125995  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Momo (Monopoli Moral) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan April-Mei 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi 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, 17 Juli 2016

Yang membuat pernyataan

(Asih Tri Priyati)

## **MOTTO**

Selalu ada harapan bagi  
mereka yang sering berdo'a...

Selalu ada jalan bagi  
mereka yang sering berusaha...

Don't be afraid  
because ALLAH always beside me...

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin....

Rasa syukur berlimpah hanya kepada Allah

"Manjadda Wajada"

Kata sakti yang membuatku bangkit

Meskipun jalan yang ditempuh terjal dan sulit

Tak menyurutkan semangatku walau sedikit

Aku percaya, janji Allah pasti

Walau sulit tetapi tetap ku jalani

Karena tidak ada yang berharga di dunia ini

Selain senyum bangga dibibir orang tua ku

Saat ku persembahkan karya ini.

Terimakasih kasih kepada ayahanda Samsudin dan ibunda tercinta Kasinem, tetesan keringatmu, jerih payahmu, do'amu selalu menyertai langkahku. Dukungan ayahanda dan ibunda adalah kekuatan terdahsyat dalam menyelesaikan karya ini.

Terimakasih kasih juga untuk kedua kakaku Irfan Mustakan Putra, dan Arif Gutiana yang banyak membantu dalam menyelesaikan pendidikan sehingga menghasilkan karya ini.

Dan terimakasih juga untuk dua orang sahabatku Widayani christabel dan Yulianti Perdani Putri, teman-teman kelas E non reguler 2012 dan seluruh teman-teman seperjuangan prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas kebersamaannya, sesungguhnya canda tawa kesan saat-saat bersama kalian tentu tidak mudah untuk dilupakan. Tak lupa ucapan terimakasih ini untuk teman-teman Racana UNJ dan seluruh teman-teman dan adik-adikku di KOPPAJA(Komunitas Peduli Pendidikan Anak Jalan).

*Ya allah tambahkan kepadaku ilmu pengetahuan, karena sesungguhnya kebahagiaan, kedamaian dan ketentraman hati senantiasa berawal dari ilmu pengetahuan.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan MOMO (Monopoli Moral) Pada Pembelajaran Kewarganegaraan (PKn) Kelas IV Sekolah Dasar.”

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang 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 Drs. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Keduanya telah membimbing dan menyediakan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan, Dr. Gantina Komalasari, M.Psi, selaku Pembantu Dekan I, dan Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta serta seluruh dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti perkuliahan.

Ketiga, kepada Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku ahli materi, Dra. Gusti Yarmi, M.Pd selaku ahli bahasa, dan Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan banyak bantuan kepada peneliti

dalam mengembangkan produk serta seluruh dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada ibu N. Nurmaliah, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian di SDN Jebatan Besi 02 Petang, Jakarta Barat dan rekan-rekan guru SDN Jebatan Besi 02 Petang, Jakarta barat yang telah memberikan masukan, do'a dan dukungan kepada peneliti selama proses penelitian di SDN Jebatan Besi 02 Petang, Jakarta barat. Serta tak lupa kepada seluruh siswa-siswi khususnya kelas IV SDN Jebatan Besi 02 Petang, Jakarta barat yang telah terlibat langsung dalam proses penelitian ini.

Kelima, kepada seluruh teman-teman mahasiswa di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya kedua sahabat seperjuangan Widayani Christabel dan Yulianti Perdani Putri, seluruh teman-teman kelas E 2012, Rosita, keluarga besar RACANA UNJ, dan keluarga besar KOPPAJA(Komunitas Peduli Pendidikan Anak Jalanan) yang telah memberikan dukungan, semangat dan menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan masalah skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk kedua orang tua tercinta, Ayahanda Samsudin dan Ibunda Kasinem, kedua kakak tersayang, Irfan Mustaka Putra dan Arif Gustiana dan saudara-saudara peneliti, yang dengan penuh kesabaran telah mendo'akan dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan studi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan demi perbaikan kedepan. Akhir kata, peneliti berharap semoga proposal skripsi ini dapat

bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih.

Jakarta, Juli 2016

Peneliti,

Asih Tri Priyati



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Identifikasi Masalah .....	8
E. Perumusan Masalah .....	9
F. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teoritik Berkaitan Dengan Fokus dan Faktor/Variabel yang Diteliti .....	11
1. Hakikat Pengembangan Media Permainan MOMO (Monopoli Moral .....	11
a. Pengertian Pengembangan .....	11

b.	Hakikat Media Pembelajaran .....	13
c.	Manfaat Media Pembelajaran .....	14
d.	Klasifikasi Media Pembelajaran .....	17
e.	Media Cetak .....	20
f.	Pengertian Permainan .....	20
g.	Komponen Permainan .....	22
h.	Kelebihan Permainan .....	22
i.	Permainan Dalam Pembelajaran .....	23
j.	Pengertian Model Raountable dalam Permainan MOMO (Monopoli Moral).....	24
k.	Desain Permainan .....	27
l.	Permainan MOMO (Monopoli Moral) .....	31
m.	Panduan Permainan MOMO .....	36
n.	Manfaat Permainan MOMO .....	37
2.	Hakikat Pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar .....	38
a.	Pengertian Pembelajaran PKn .....	38
b.	Tujuan Pendidikan PKn .....	40
c.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn SD ....	41
d.	Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar .....	42
B.	Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan .....	44
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A.	Tujuan Penelitian .....	47
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	47
C.	Metode Penelitian .....	47
D.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data .....	51
E.	Langkah-langkah Penelitian.....	58
F.	Teknik Evaluasi.....	75

G. Teknik Analisis Data .....	78
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>80</b>
A. Nama Produk.....	80
B. Karakteristik Produk .....	80
C. Hasil Uji Coba .....	100
D. Keterbatasan Pengembangan.....	106
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, dan SARAN.....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan.....	108
B. Implikasi .....	110
C. Saran .....	111
DAFTAR PUSTAKA .....	113
LAMPIRAN .....	115

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Ukuran Bentuk Huruf .....	30
Tabel 2.2 SK dan KD Kelas Semester 2 .....	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	53
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi .....	53
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa .....	54
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengguna .....	55
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Siswa Pre-Test dan Post Tes .....	57
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli .....	99
Tabel 4.2 Hasil Presentase Ahli Materi .....	99
Tabel 4.3 Hasil Presentase Ahli Bahasa .....	100
Tabel 4.4 Hasil Presentase Ahli Media .....	101
Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai.....	104
Tabel 4.6 Rekapitulasi Kuesioner Pengguna .....	105

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Model Pengembangan Tahap <i>ADDIE</i> .....	49
4.1 Desain Papan Permainan MOMO.....	83
4.2 Gambar Dadu Permainan MOMO.....	85
4.3 Selempang Nama Kelompok .....	87
4.4 Desain Kartu-kartu Pada Permainan MOMO .....	90
4.5 Gambar Bintang-bintang ( <i>reward</i> ).....	92
4.6 Buku Panduan Permainan MOMO.....	94
4.7 Kardus Kemasan Permainan MOMO.....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Story Board .....	115
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru .....	124
Lampiran 3 Instrumen Penilaian <i>Expert Review</i> .....	126
Lampiran 4 Pedoman Wawancara <i>One to One</i> .....	137
Lampiran 5 Pedoman Wawancara <i>Small Group</i> .....	139
Lampiran 6 Instrumen Evaluasi Formatif Pengguna .....	141
Lampiran 7 Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Pos Test</i> .....	145
Lampiran 8 Hasil Wawancara Kebutuhan Guru .....	150
Lampiran 9 Hasil Penilaian <i>Expert Review</i> .....	155
Lampiran 10 Hasil Perhitungan <i>Expert Review</i> .....	166
Lampiran 11 Hasil Wawancara Kebutuhan <i>One to One</i> .....	168
Lampiran 12 Hasil Wawancara Kebutuhan <i>Small Group</i> .....	171
Lampiran 13 Hasil Perhitungan <i>Field Test</i> .....	175
Lampiran 14 Hasil Penilaian Pengguna .....	183
Lampiran 15 Hasil Rekapitulasi <i>Pre Test</i> dan <i>Pos Test</i> .....	185
Lampiran 16 Keterangan Validasi .....	210
Lampiran 17 Dokumentasi .....	214