



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEMUL
(GAMES EDUKASI MONOPOLI, ULAR TANGGA, DAN LUDO)
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA
MUATAN AJAR PPKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
MONGGOT**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Veri Arif Noviyanto
1401414285

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Veri Arif Noviyanto

NIM : 1401414285

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKn Siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot.

menyatakan bahwa skripsi ini benar benar asli karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 14 November 2019

Peneliti



Veri Arif Noviyanto

NIM. 1401414285

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot" karya :

Nama : Veri Arif Noviyanto

NIM : 1401414285

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Semarang, 14 Nopember 2019

Pembimbing

Susilo Tri Widodo, S.Pd.M.H.
NIP. 1977012620081210003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKn Siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot” karya:

nama : Veri Arif Noviyanto

NIM : 1401414285

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 9 Desember 2019.

Semarang, 9 Desember 2019

Panitia Ujian



Ketua,
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.

NIP. 195908211984031001

Penguji I,

Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd.

NIP. 198506062009122007

Sekretaris,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.

NIP. 198005052008011015

Penguji II,

Moh. Fathurahman, S.Pd. M.Sn.

NIP. 197707252008011008

Penguji III,

Susilo Tri Widodo, S.Pd.M.H.

NIP. 198507212014041001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Teteg: Tekun, Tekan”

“Lemah teles: Gusti Allah sing mbales”

“Idea is cheap, Execution is everything”

“Never stop learning because Life never stop teaching”

“Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta Bapak Jasmo Miyanto, Ibu Titik Ariyanti, Mas Nova,
dan Dik Fega;
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKn Siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot". Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Dosen pembimbing sekaligus penguji ketiga;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd. M.Pd., Dosen penguji kesatu;
6. Moh. Fathurahman, S.Pd., M.Sn., Dosen penguji kedua;
7. Ghanis Putra Widhanartp, S.Pd., M.Pd., Validator ahli media;
8. Drs. Harmanto, S.Pd., Validator ahli materi;
9. Jasmo Miyanto, S.Pd., Kepala SD Negeri 1 Monggot;
10. Suyatmi, S.Pd.SD., Guru Kelas IV SD Negeri 1 Monggot;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 12 November 2019

Peneliti



Veri Arif Noviyanto
NIM 1401414285

ABSTRAK

Noviyanto, Veri Arif. 2019 *Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKn Siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Susilo Tri Widodo, S.Pd. M.Pd. 216 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Gemul* berbasis *boardgame* muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Monggot.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pada penelitian ini mengadaptasi sepuluh langkah model pengembangan menurut Sugiyono. Tingkat kelayakan media pembelajaran ditentukan oleh uji validasi ahli, uji skala kecil dan uji skala besar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, data dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan melakukan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh peneliti dari ahli materi sebesar 75% dengan kategori layak. Persentase yang dicapai oleh ahli media 96% dengan kategori sangat layak. Pada tahap uji kelompok besar, kelas subyek mendapat peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* sebesar 52% atau berkategori sedang. Penggunaan media *Gemul* dalam muatan ajar PPKn menunjukkan hasil belajar PPKn yang baik.

Simpulan penelitian ini yaitu media *Gemul* layak dan efektif menunjukkan hasil belajar yang baik bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot muatan ajar PPKn materi keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

Kata Kunci: PPKn, media pembelajaran, *boardgame*, *Gemul*, hasil belajar kognitif

DAFTAR ISI

| | Hal. |
|---|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| PRAKATA..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.1 Identifikasi Masalah | 15 |
| 1.2 Pembatasan Masalah | 16 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 16 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 17 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 17 |
| 1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan..... | 19 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 20 |
| 2.1 Kajian Teori..... | 20 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.1.1 | Tujuan Belajar | 20 |
| 2.1.2 | Hasil Belajar | 21 |
| 2.1.3 | Faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar | 22 |
| 2.1.4 | Pembelajaran | 24 |
| 2.1.5 | Tujuan Pembelajaran..... | 26 |
| 2.1.6 | Media Pembelajaran | 26 |
| 2.1.7 | Jenis Media Pembelajaran..... | 29 |
| 2.1.8 | Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran | 32 |
| 2.1.9 | Pengembangan Media Pembelajaran..... | 36 |
| 2.1.10 | Peranan <i>Game</i> dalam Pembelajaran | 39 |
| 2.1.11 | Media Pembelajaran <i>Boardgame Gemul</i> | 41 |
| 2.1.12 | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Boardgame Gemul</i> | 41 |
| 2.1.13 | Aturan Permainan <i>Gemul</i> | 43 |
| 2.1.14 | Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan | 47 |
| 2.1.15 | Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan | 48 |
| 2.2 | Kajian Empiris..... | 49 |
| 2.3 | Kerangka Berpikir | 58 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 62 |
| 3.1 | Desain Penelitian..... | 62 |
| 3.2 | Tempat dan Waktu Penelitian | 63 |
| 3.2.1 | Tempat Penelitian..... | 63 |
| 3.2.2 | Waktu Penelitian | 63 |
| 3.3 | Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian | 63 |

| | | |
|-------|---|-----------|
| 3.3.1 | Data Penelitian | 64 |
| 3.3.2 | Sumber Data..... | 64 |
| 3.3.3 | Subjek Penelitian..... | 64 |
| 3.4 | Variabel Penelitian | 64 |
| 3.4.1 | Variabel Bebas | 64 |
| 3.4.2 | Variabel Terikat | 64 |
| 3.5 | Definisi Operasional Variabel..... | 65 |
| 3.6 | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 66 |
| 3.6.1 | Teknik Tes..... | 67 |
| 3.6.2 | Teknik Non Tes..... | 68 |
| 3.7 | Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas..... | 70 |
| 3.7.1 | Uji Kelayakan..... | 70 |
| 3.7.2 | Uji Validitas | 70 |
| 3.7.3 | Uji Reliabilitas | 71 |
| 3.8 | Teknik Analisis Data..... | 73 |
| 3.8.1 | Analisis Kelayakan Media | 73 |
| 3.8.2 | Analisis Tanggapan Guru dan Siswa | 74 |
| 3.8.3 | Indeks Kesukaran | 75 |
| 3.8.4 | Daya Beda | 76 |
| 3.8.5 | Uji Normalitas..... | 78 |
| 3.8.6 | Uji Peningkatan Rata-rata | 80 |
| | BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 81 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 81 |

| | | |
|---------|--|-----|
| 4.1.1 | Perancangan Produk..... | 82 |
| 4.1.1.1 | Tahap Analisis Potensi dan Masalah, serta Tahap Pengumpulan Data | 82 |
| 4.1.1.2 | Tahap Desain..... | 83 |
| 4.1.2 | Tahap Validasi | 86 |
| 4.1.2.1 | Validasi Ahli Materi..... | 86 |
| 4.1.2.2 | Validasi Ahli Media | 90 |
| 4.1.3 | Hasil Produk..... | 93 |
| 4.1.4 | Uji Coba Produk..... | 95 |
| 4.1.4.1 | Uji Coba Kelompok Kecil..... | 95 |
| 4.1.4.2 | Uji Kelompok Besar..... | 97 |
| 4.1.5 | Revisi Produk | 98 |
| 4.1.6 | Analisis Data Awal | 101 |
| 4.1.7 | Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> pada Hasil Belajar PPKn | 101 |
| 4.1.6.1 | Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> pada Hasil Belajar PPKn | 102 |
| 4.1.8 | Analisis Data Akhir..... | 102 |
| 4.1.7.1 | Uji <i>N-Gain</i> | 103 |
| 4.2 | Pembahasan..... | 104 |
| 4.2.1 | Pengembangan Media <i>Gemul</i> | 104 |
| 4.2.2 | Kelayakan Media | 108 |
| 4.2.3 | Keefektifan Media <i>Gemul</i> Terhadap Hasil Belajar | 109 |
| 4.3 | Implikasi Penilaian..... | 126 |
| 4.3.1 | Implikasi Teoritis | 126 |
| 4.3.2 | Implikasi Praktis..... | 126 |

| | | |
|-----------------------------|---------------------------|------------|
| 4.3.3 | Implikasi Pedagogis | 127 |
| BAB V PENUTUP | | 128 |
| 5.1 | Simpulan | 128 |
| 5.2 | Saran..... | 129 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 130 |

DAFTAR TABEL

| | Hal. |
|---|-------------|
| Tabel 1.1 Pengelompokan Media..... | 9 |
| Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel..... | 66 |
| Tabel 3.2 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen..... | 74 |
| Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Ahli..... | 75 |
| Tabel 3.4 Kriteria Hasil Prosentase Tanggapan Guru dan Siswa | 76 |
| Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran..... | 76 |
| Tabel 3.6 Hasil Analisis Kesukaran Butir Soal..... | 77 |
| Tabel 3.7 Kriteria Daya Beda..... | 78 |
| Tabel 3.8 Hasil Analisis Daya Beda Soal | 78 |
| Tabel 3.9 Soal Pretest dan <i>Posttest</i> yang digunakan..... | 79 |
| Tabel 3.10 Interpretasi Indeks <i>N-Gain</i> | 81 |
| Tabel 4.1 Desain Pengembangan Media <i>Boardgame Gemul</i> | 84 |
| Tabel 4.2 Simbol yang Digunakan Dalam Desain Media <i>Gemul</i> | 86 |
| Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi <i>Gemul</i> oleh Ahli Materi..... | 88 |
| Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penelitian Validasi <i>Gemul</i> oleh Ahli Media | 91 |
| Tabel 4.5 Produk Pengembangan Media Pembelajaran <i>Gemul</i> | 92 |
| Tabel 4.6 Hasil Belajar PPKn pada Uji Kelompok Kecil | 95 |
| Tabel 4.7 Rekap. Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil. | 97 |
| Tabel 4.8 Hasil Belajar Pada Uji Kelompok Besar..... | 98 |
| Tabel 4.9 Kriteria Penilaian Tanggapan Siswa | 99 |
| Tabel 4.10 Rekap. Angket Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Besar | 100 |

| | |
|--|-----|
| Tabel 4.11 Skala Penilaian Angket Kebutuhan Guru | 100 |
| Tabel 4.12 Hasil Angket Tanggapan Guru terhadap Media <i>Gemul</i> | 101 |
| Tabel 4.13 Distribusi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Pada Kelompok Kecil | 101 |
| Tabel 4.14 Distribusi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Pada Kelompok Besar..... | 102 |
| Tabel 4.15 Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Pada Kelompok Kecil..... | 102 |
| Tabel 4.16 Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Pada Kelompok Besar | 103 |
| Tabel 4.17 Uji Peningkatan Rata-rata Pada Hasil Belajar (<i>N-Gain</i>)..... | 103 |

DAFTAR GAMBAR

| | Hal. |
|---|-------------|
| Gambar 1.1 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV..... | 7 |
| Gambar 1.2 Kerucut Pengalaman Dale | 8 |
| Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale | 29 |
| Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir..... | 62 |
| Gambar 3.1 Langkah Penggunaan Metode R&D | 76 |
| Gambar 4.1 Grafik Prosentase Penilaian Ahli Materi..... | 91 |
| Gambar 4.2 Grafik Prosentase Penilaian Ahli Media | 94 |
| Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan <i>Gemul</i> ... | 105 |
| Gambar 1. Siswa kelompok kecil mengerjakan <i>pretest</i> | 135 |
| Gambar 2. Siswa kelompok kecil memainkan <i>Gemul</i> | 135 |
| Gambar 3. Siswa kelompok kecil mengumpulkan informasi yang ditemukan dalam kartu materi..... | 136 |
| Gambar 4. Siswa kelompok kecil menuliskan informasi yang diperoleh kedalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) | 136 |
| Gambar 5. Siswa kelompok kecil mengerjakan <i>postest</i> | 137 |
| Gambar 6. Siswa kelompok besar memainkan <i>Gemul</i> | 137 |
| Gambar 7. Siswa kelompok besar menuliskan informasi yang diperoleh | 138 |
| Gambar 8. Siswa kelompok besar mengomunikasikan informasi yang telah diperoleh..... | 138 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Hal. |
|---|-------------|
| Lampiran 1. Daftar Nilai PPKn Kelas IV SD N 1 Monggot..... | 136 |
| Lampiran 2. Instrumen Daftar Pertanyaan Wawancara Guru | 137 |
| Lampiran 3. Hasil Wawancara bersama Guru | 138 |
| Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media Gemul..... | 139 |
| Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa | 141 |
| Lampiran 6. Angket kebutuhan Siswa | 142 |
| Lampiran 7. Hasil Angket Kebutuhan Siswa | 144 |
| Lampiran 8. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru | 146 |
| Lampiran 9. Angket Kebutuhan Guru..... | 147 |
| Lampiran 10. Hasil Angket Kebutuhan Guru | 149 |
| Lampiran 11. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media..... | 150 |
| Lampiran 12. Angket Validasi Ahli Media..... | 152 |
| Lampiran 13. Hasil Validasi Media Gemul Oleh Ahli Media | 156 |
| Lampiran 14. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi | 160 |
| Lampiran 15. Angket Validasi Ahli Materi | 162 |
| Lampiran 16. Hasil Validasi Media Gemul Oleh Ahli Materi..... | 167 |
| Lampiran 17. Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa | 172 |
| Lampiran 18. Angket Tanggapan Siswa | 173 |
| Lampiran 19. Analisis Hasil Angket Tanggapan Siswa..... | 175 |
| Lampiran 20. Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru | 176 |
| Lampiran 21. Angket Tanggapan Guru | 177 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 22. Analisis Hasil Angket Tanggapan Guru | 179 |
| Lampiran 23. Soal Uji Coba..... | 180 |
| Lampiran 24. Pedoman Penskoran Soal Uji Coba | 184 |
| Lampiran 25. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba | 185 |
| Lampiran 26. Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba | 188 |
| Lampiran 27. Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba..... | 189 |
| Lampiran 28. Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba | 190 |
| Lampiran 29. Lembar Evaluasi | 193 |
| Lampiran 30. Kunci Jawaban Evaluasi | 196 |
| Lampiran 31. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest | 197 |
| Lampiran 32. Hasil Uji Normalitas | 198 |
| Lampiran 33. Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain)..... | 202 |
| Lampiran 34. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian | 204 |
| Lampiran 35. RPP | 205 |
| Lampiran 36. Dokumentasi..... | 213 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dasar perkembangan peradaban bangsa Indonesia. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Agar perkembangan peradaban ini tercapai, Pemerintah Indonesia kemudian mengatur kurikulum pendidikan yang berisi seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Wujud konkret upaya membangun jiwa nasionalisme peserta didik, kurikulum memuat mata pelajaran yang berupa pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan menjadi salah satu ujung tombak pembangunan rasa cinta tanah air siswa karena didalamnya terdapat materi kenegaraan secara tersurat maupun tersirat.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 2, Pasal 3, dan Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional dan Penjelasan Pasal 37 “... dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. Untuk mengakomodasikan perkembangan baru dan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas, maka substansi dan nama mata pelajaran yang sebelumnya Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dikemas dalam Kurikulum 2013 menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Meskipun terdapat nama, materi yang ada didalamnya tidak jauh berbeda. Hal ini karena kedua mata pelajaran tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membentuk rasa cinta tanah air siswa. Secara umum tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn dalam Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (1) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (civic confidence, civic commitment, and civic responsibility); (2) pengetahuan kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (civic competence and civic responsibility).

Sedangkan secara khusus Tujuan PPKn dalam Kurikulum 2013 yang berisi keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu: (1) menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial; (2) memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; (3) berpikir secara kritis, rasional,

dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan (4) berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial Budaya.

Sejalan dengan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, di tingkat Peraturan Pemerintah penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan dasar bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: (1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur, (2) Berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif, (3) Sehat, mandiri, dan percaya diri, (4) Toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab. Kualitas pendidikan dapat dicapai jika pemerintah memiliki standar pelaksanaan pendidikan yang jelas. Pemerintah kemudian menjabarkan standar pelaksanaan pendidikan tersebut pada Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang perubahan kedua peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yaitu standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Pendidikan Kewarganegaraan secara khusus dibahas pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, penjelasan pasal 77 I ayat 1 huruf b. Ditegaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk Peserta Didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang -Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Muatan pembelajaran PPKn merupakan muatan pembelajaran yang bertujuan untuk membekali warga negara agar memiliki 3 (tiga) kemampuan, yaitu, (1) pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), (2) keterampilan kewarganegaraan (civic skill), (3) karakter kewarganegaraan (civic disposition) berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Dengan kata lain, setiap warga negara Indonesia diharapkan tahu, paham, dan mampu melaksanakan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

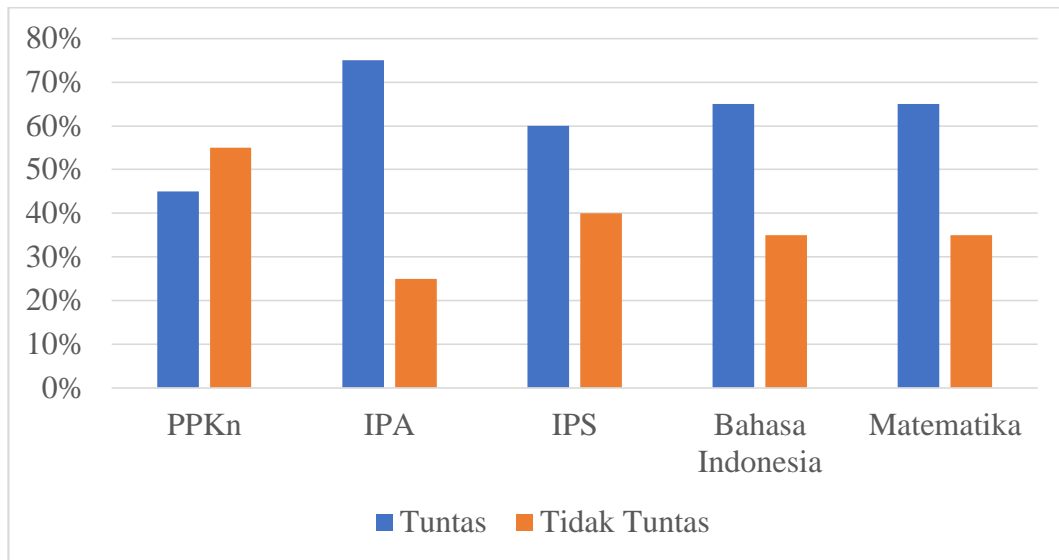
Berdasarkan Permendikbud nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, Setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki kompetensi pada tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memerlukan aturan mengenai materi yang diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan lampiran permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, salah satu ruang lingkup materi dalam pembelajaran PPKn adalah materi Keanekaragaman sosial dan budaya dan pentingnya kebersamaan. Materi tersebut diajarkan melalui rencana yang

terstruktur. Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016, perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Setelah melalui proses pembelajaran, siswa kemudian dinilai melalui penilaian yang didasarkan pada Permendikbud nomor 23 tahun 2016. Penilaian dapat dilakukan oleh pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah. Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan dalam bentuk ulangan, pengamatan, penugasan, dan/atau bentuk lain yang diperlukan. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang diujikan terdapat dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2018 tentang perubahan atas Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013. Secara khusus Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada penelitian ini terdapat pada lampiran poin 18 kelas IV SD.

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan juga dirumuskan oleh beberapa ahli. Susanto (2014:225) menyatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menjadikan siswa agar: (1) Mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) Mampu berpartisipasi dalam segala bidang

kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan; (3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik (Mulyasa dalam Susanto: 231). Susanto (2014:234) menambahkan bahwa tujuan pengajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar ialah agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, memahami nilai kedisiplinan, kejujuran, serta sikap yang baik terhadap sesamanya, lawan jenisnya, maupun terhadap orang yang lebih tua.

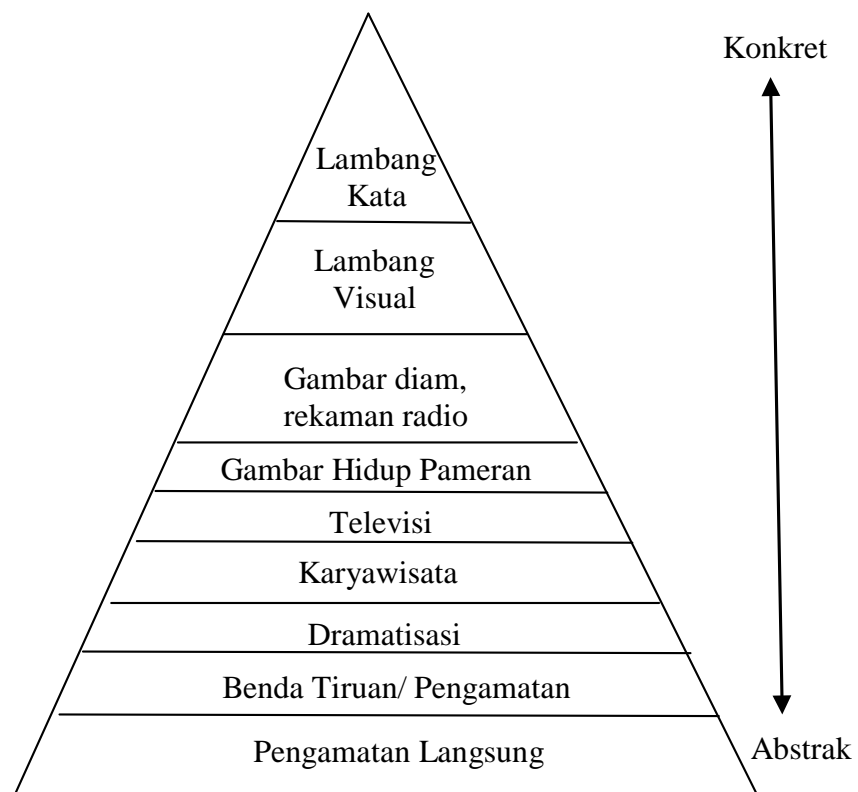
Permasalahan mengenai pembelajaran PPKn ditemui di SDN 1 Monggot. Hasil belajar siswa terhadap materi keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya belum optimal. Terdapat 55% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 70. Persentase rata-rata siswa yang belum mencapai KKM ini lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa guru di SDN 1 Monggot sudah menggunakan media dalam pembelajaran. Namun, media tersebut dirasa kurang efektif jika melihat hasil belajar siswa yang belum optimal.



Gambar 1.1: Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Monggot

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan hasil belajar PPKn. Berdasarkan hasil wawancara, perbaikan hasil belajar PPKn dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran. Sukiman (2012: 29) menjelaskan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sejalan dengan pengertian tersebut, Arsyad (2014:10) dalam bukunya menjelaskan bahwa proses pembelajaran media digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Hasil belajar seseorang menurut Edgar Dale (Arsyad 2013: 10) diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Dale menggambarkan teori penggunaan media dalam proses belajar sebagai teori yang berbentuk kerucut. Berikut ini gambaran Teori Kerucut Pengalaman Dade (*Dale's Cone of Experiece*):



Gambar 1.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan

kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Adapun Anderson (Solihatin 2012: 190) mengelompokkan media menjadi 9 golongan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Pengelompokan media

| No. | Golongan Media | Contoh dalam Pembelajaran |
|-----|----------------------------|--|
| 1 | Audio | Kaset audio, siaran radio, CD, telepon |
| 2 | Cetak | Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar |
| 3 | Audio-Cetak | Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis |
| 4 | Proyeksi Visual Diam | Overhead Transparansi (OHT), film bingkai (slide) |
| 5 | Proyeksi Audio Visual Diam | Film bingkai (slide) bersuara |
| 6 | Visual Gerak | Film Bisu |
| 7 | Audio Visual Gerak | Film gerak bersuara, video/VCD, televisi |
| 8 | Objek Fisik | Benda nyata, model, spesimen |
| 9 | Manusia dan Lingkungan | Guru, pustakawan, laboran |
| 10 | Komputer | CAI (pembelajaran berbantuan komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer) |

Salah satu golongan media diatas yaitu objek fisik. Golongan ini meliputi benda nyata, model, dan spesimen, termasuk media permainan di dalamnya.

Menurut Ismail (2009:141) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. APE juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang sesuatu.

Board game atau permainan papan merupakan salah satu contoh alat permainan edukatif. Permainan ini memiliki ciri khas yakni dimainkan diatas sebuah papan. Danarti (2010:99) mendefinisikan bahwa *board game* adalah permainan yang dilakukan di atas tempat tertentu semacam “papan”. Contoh permainan papan antara lain Monopoli, Ludo, dan Ular tangga.

Jatmika (2012:110) mengungkapkan bahwa Monopoli merupakan salah satu permainan yang bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang di sederhanakan. Permainan monopoli dapat memicu peserta didik untuk saling berkompetisi. Hal ini dapat dimanfaatkan agar jalannya pembelajaran menjadi lebih menarik.

Jannah (Ratnaningsih 2014:61) mengungkapkan permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari pernyataan tersebut game ular tangga dapat dikembangkan, baik dalam permainannya sendiri atau

dengan kolaborasi media lain. Mendesain atau membuat sebuah alat permainan pada umumnya berdasarkan pada kriteria yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Chiarello dan Castellano telah melakukan penelitian pada tahun 2016 yang berjudul "*Board Games and Board Game Design as Learning Tools for Complex Scientific Concepts: Some Experiences*". Peneliti telah mempertimbangkan pengembangan dan penggunaan board game yang khusus dibuat sebagai alat pendukung untuk memahami dan mempelajari konsep ilmiah yang kompleks dan abstrak seperti relativitas dan mekanika kuantum. Keseluruhan struktur permainan, khususnya mekanisme dan peraturannya dalam board game dirancang agar tetap sederhana. Dengan cara ini pengalaman bermain board game menjadi cara untuk "membenamkan" diri dalam suatu konsep. Tidak ada cara atau aturan yang pasti untuk mewujudkan game jenis ini, proses perancangannya bersifat empiris, berdasarkan pendekatan trial and error dan pada pengalaman sebelumnya didalam board game.

Penelitian mengenai ular tangga terhadap hasil belajar pernah dilakukan oleh Pratiwi pada tahun 2019. Penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar" membuktikan bahwa media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan skor rata-rata post-test peserta didik sebesar 12,99. Sedangkan berdasarkan hasil pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-test pooled varian diperoleh thitung 6,42 dan ttabel (α) = 5% dan dk = 68 diperoleh 1,992), sehingga

dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hal ini dikarenakan guru mampu memberikan apersepsi dan motivasi yang baik kepada siswa.

Penelitian tentang permainan edukatif pernah dilakukan oleh Dewi, dkk (2014). Penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Edukatif Sing To Remember Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus Letkol Wisnu” mendapat hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran model tematik berbasis permainan edukatif sing to remember (menyanyi untuk mengingat) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara tahun ajaran 2012/2013. Simpulan ini didasarkan pada hasil analisis data sebelumnya maka diperoleh hasil dari perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t yaitu diketahui bahwa $t_{hit} = 4,06$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95% dengan $dk = (30+30) - 2 = 58$ adalah 2,00, sehingga nilai $t_{hit} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian lain yang berkaitan dengan permainan terhadap hasil belajar dilakukan oleh Choirisari. Choirisari (2015) mengungkapkan bahwa komponen dalam kegiatan pembelajaran aktif membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran yang melibatkan berbagai indera siswa akan memotivasi siswa untuk belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan, tapi juga aktif berbicara, mengulang, mendemonstrasikan, dan berdiskusi sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan mendalam. Hal tersebut tercermin pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Rata-rata nilai post-test hasil belajar PKn siswa kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran langsung adalah

60,65, sedangkan rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran siswa aktif dengan permainan tradisional adalah 70,103. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,451 > 2,013$), sehingga menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran siswa aktif dengan permainan tradisional terhadap hasil belajar PKn.

Haqiqi (2017) secara khusus telah melakukan penelitian tentang monopoli dan hasil belajar berjudul “Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Ekonomi Di Indonesia Dalam Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya”. Penelitian ini mendapat kesimpulan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I dengan kriteria baik ke siklus II dengan kriteria sangat baik. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, aktivitas guru belum mencapai indikator keberhasilan namun pada siklus II aktivitas guru telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media monopoli memperoleh persentase 77,78% dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari 27 siswa, terdapat 21 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 6 siswa belum mencapai KKM. Sedangkan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa siswa setelah mengikuti

pembelajaran dengan menggunakan media monopoli ketuntasan belajarnya memperoleh persentase 88,89%. Hasil belajar siswa pada siklus II telah meningkat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dari 27 siswa, terdapat 24 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 3 siswa belum mencapai KKM.

Aprillia (2019) juga melakukan penelitian lain yang membahas tentang monopoli. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Permainan Monopoli Di Sekolah Dasar” memperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari siklus I sampai siklus III sebesar 0,25. 2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari siklus I sampai siklus III sebesar 0.47. 3) Aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari data awal (base line) sampai siklus III sebesar 57.05 %. 4) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota

mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari data awal (base line) sampai siklus III sebesar 28.75.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan yang paling penting untuk diteliti adalah hasil pembelajaran PPKn yang masih rendah. Peneliti memiliki gagasan untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran board game Gemul. Peneliti yakin siswa dapat lebih menikmati pembelajaran menggunakan media permainan yang dapat menghidupkan suasana kelas sehingga hasil belajar dapat lebih memuaskan. Maka peneliti bermaksud hendak melaksanakan penelitian pengembangan (research and development) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, Dan Ludo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Monggot”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PPKn, dari 22 siswa ada 12 siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.
- 2) Sumber belajar yang digunakan terbatas, 1 buku ajar Kurikulum 2013 revisi 2017.

- 3) Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan variatif, media pembelajaran yang digunakan hanya media yang tercantum dalam buku Kurikulum 2013.
- 4) Model pembelajaran yang digunakan secara kooperatif dan model pembelajaran Direct instruction lebih dominan.
- 5) Hasil belajar siswa belum baik, terdapat 55% atau 12 dari 22 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada hasil belajar PPKn yang rendah dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan variatif. Peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Gemul untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV pada muatan pelajaran PPKn. Pembatasan masalah penelitian ini berdasarkan identifikasi kasus yang diambil dari SD Negeri 1 Monggot, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran boardgame Gemul untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 1 Monggot?

- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran boardgame Gemul untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 1 Monggot?
- 3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran boardgame Gemul untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 1 Monggot?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran boardgame Gemul untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 1 Monggot.
- 2) Menguji kelayakan media pembelajaran boardgame Gemul untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 1 Monggot.
- 3) Menguji keefektifan media pembelajaran boardgame Gemul untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 1 Monggot.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Kedua manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran boardgame Gemul dapat meningkatkan pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 1 Monggot sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran.
- 2) Dapat memudahkan siswa dalam menerima pelajaran dengan bantuan keefektifan media pembelajaran boardgame Gemul.
- 3) Melatih siswa dalam memanfaatkan permainan boardgame untuk proses belajar.
- 4) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

- 1) Mempermudah penyampaian materi karena terbantu dengan pengembangan media pembelajaran boardgame Gemul.
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Memberikan produk berupa boardgame Gemul yang dapat menjadi tambahan fasilitas sekolah, sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu.
- 3) Hasil penelitian ini dapat menambah dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang lain.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bentuk refleksi bagi peneliti untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran menuju lebih baik.
- 2) Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
- 3) Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran board game Gemul untuk muatan pelajaran PPKn Kelas IV SD dengan materi Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.
- 2) Media pembelajaran board game Gemul yang didesain dengan meliputi penggunaan bidak, dadu, dan kartu suku yang dapat menarik perhatian siswa

terhadap materi pelajaran Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Media pembelajaran board game Gemul dilengkapi dengan kartu suku dan kartu kesempatan yang berguna sebagai sumber materi Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia bagi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Tujuan Belajar

Kegiatan belajar memiliki tujuan tertentu. Tujuan belajar tersebut telah dirumuskan oleh beberapa ahli. Hamalik (2014:73) mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Suprijono (2012:5) mengemukakan pendapat tentang tujuan belajar melalui bukunya. Beliau menyampaikan bahwa tujuan belajar bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan

kegiatan belajar yang berbentuk pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

2.1.2 Hasil Belajar

Secara sederhana hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh dari kegiatan belajar. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan yang dialami oleh pebelajar. Menurut Gagne (Suprijono 2012:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar dapat berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri atas kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

Selain itu, akademisi dari Indonesia juga memberikan pendapatnya mengenai hasil belajar. Sudjana (2016:22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya. Hal ini tentu masih memiliki arti yang lebih umum dibandingkan pendapat Gagne. Maka dari itu, Nawawi dalam (Susanto 2014:5) memberikan pendapat yang lebih khusus mengenai hasil belajar yang ada di Indonesia. Nawawi (Susanto 2014:5) menyebutkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan tiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Kemampuan-kemampuan yang dimaksud yakni informasi verbal dan keterampilan intelektual, yang mencakup tentang pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar. Faktor tersebut yakni faktor internal dan eksternal pebelajar. Menurut teori Gestalt (Susanto 2014:12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yakni siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Pendapat senada dikemukakan oleh Wasliman dalam (Susanto 2014:12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penguatan faktor internal siswa menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikemukakan oleh Susanto (2014:14). Menurutnya terdapat faktor yang hampir sepenuhnya mempengaruhi hasil belajar siswa bergantung pada diri siswa. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu: kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian guru. Hingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada faktor diri dalam siswa dan faktor lain dari luar siswa.

Berbeda dengan pendapat Susanto (2014), Sudjana (2014:39) memberikan penguatan terhadap faktor eksternal siswa yang tak kalah penting dari faktor internal. Menurutnya disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada

faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Meskipun demikian, hasil yang dapat diraih juga masih bergantung dari lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, simpulannya adalah banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Semua faktor tersebut disederhanakan menjadi faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor internal mempengaruhi hampir sepenuhnya hasil belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kualitas pengajaran.

2.1.4 Pembelajaran

Pembelajaran memiliki arti yang sangat kompleks. Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Huda (2014:5) membagi pembelajaran atas dua definisi, yakni pembelajaran sebagai perubahan perilaku; dan pembelajaran sebagai perubahan kapasitas. Contoh pembelajaran sebagai

perubahan perilaku yakni ketika seorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian. Sedangkan contoh pembelajaran sebagai perubahan kapasitas yakni ketika seorang pembelajar yang awalnya takut pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi seseorang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut.

Susanto (2014:18) mengartikan bahwa pembelajaran adalah proses bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Pendapat ini menunjukkan bahwa pendidik memiliki peran penting dalam pembelajaran.

Menurut Hamalik (2014) pengertian yang dipaparkan Susanto (2014) tidak sepenuhnya tepat. Dalam bukunya Hamalik (2014:57) memberikan argumentasi mengenai pembelajaran bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri atas ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran yakni perubahan perilaku dan perubahan kapasitas.

2.1.5 Tujuan Pembelajaran

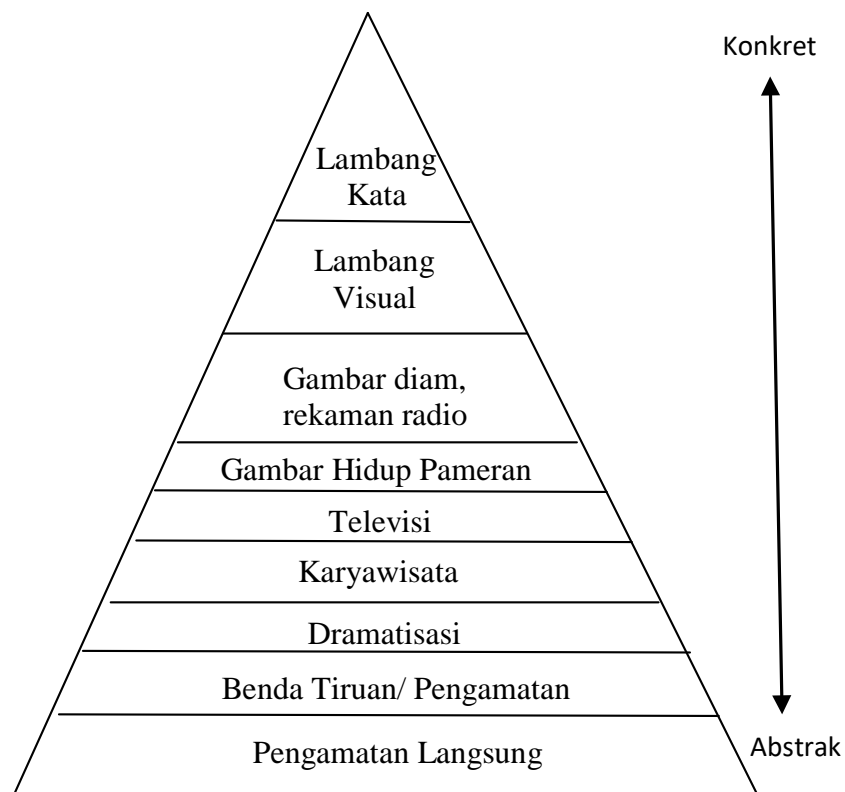
Sama halnya dengan belajar, pembelajaran memiliki tujuan yang tentunya mengarah pada peningkatan positif pada anak didik. Tujuan pembelajaran umumnya ditulis dalam perangkat pembelajaran. Hamalik (2014:76) mengemukakan bahwa yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran kita harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku siswa yang spesifik mengacu ke tujuan tersebut. Suatu tujuan pembelajaran seyogianya memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran; (2) Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati; (3) Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta pulau Jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

2.1.6 Media Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa item yang berfungsi sebagai penunjang, salah satunya yaitu media pembelajaran. Menurut Bruner dalam buku (Arsyad, 2013: 10) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enaktif), pengalaman piktoral/gambar (ikonik), dan pengalaman abstrak (simbolik). Tingkatan pengalaman seperti itu digambarkan oleh Dale dalam buku (Arsyad, 2013: 11) sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut dengan pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam symbol-simbol

tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan symbol-simbol tersebut sebagai pesan (*decoding*). Dale menjelaskan bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Dale kemudian merumuskan teori penggunaan media dalam proses belajar. Teori tersebut disebut dengan *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Berikut ini gambar kerucut pengalaman Dale:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dasar pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitas, melainkan tingkat keabstrakan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu.

Pengertian media pembelajaran telah dikemukakan oleh Solihatin (2012:185). Menurut Solihatin media pembelajaran adalah media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Media pembelajaran dalam wujud konkritnya adalah alat bahan dan alat tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak/software, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras/hardware. Pendapat ini

menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki sifat kekhususan terhadap suatu tujuan belajar tertentu sehingga besar kemungkinan adanya media pembelajaran yang hanya dapat mencapai sedikit dan/atau banyak tujuan pembelajaran.

Pendapat di atas kemudian dilengkapi Arsyad (2014:4) yang berargumen bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Perlu dicermati bahwa media pembelajaran harus mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal ini berarti media belajar tidak dapat dipilih atau dibuat sekenanya. Materi instruksional yang merangsang siswa merupakan hal pokok yang perlu dipertimbangkan dalam pembuatan atau pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang siswa untuk belajar dengan lebih baik.

Simpulan dari ketiga argumen di atas adalah bahwa media pendidikan adalah media pendidikan berbentuk wahana fisik yang secara khusus digunakan sebagai sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa agar dapat merangsang alat indera siswa untuk belajar sehingga tujuan belajar tertentu dapat tercapai. Wujud konkrit media pembelajaran memiliki dua komponen yakni perangkat lunak/software dan perangkat keras/hardware.

2.1.7 Jenis Media Pembelajaran

Dewasa ini media pembelajaran memiliki jenis yang beraneka ragam. Sekolah-sekolah banyak menggunakan media pembelajaran mulai dari media tradisional hingga media digital. Solihatin (2012:191) mengelompokkan media menjadi 7 jenis, diantaranya:

- 1) Media realita adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realita tidak harus dihadirkan dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Ciri media realita yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.
- 2) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk pengadaaan realita. Contoh model adalah: Candi Borobudur, pesawat terbang atau Tugu Monas yang dibuat dalam bentuk mini.
- 3) Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa.
- 4) Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu objek yang saling berhubungan. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.
- 5) Media Proyeksi Transoaransi OHP yaitu media yang memerlukan proyeksi ke layar menggunakan proyektor. Media ini terdiri atas perangkat lunak

yakni Overhead Transparency dan perangkat keras yakni Overhead Projector.

- 6) Media Audio merupakan sumber yang cukup ekonomis. Program audio sangat cocok untuk menyajikan materi pelajaran yang bersifat auditif, seperti pelajaran bahasa asing dan seni suara.
- 7) Media Video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media ini relatif lebih praktis untuk digunakan. Oleh karena itu, media video telah banyak diproduksi untuk keperluan pembelajaran.

Sedangkan Seels & Glasgow (Arsyad, 2014: 35) mengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan, contohnya antara lain: (a) Proyeksi opaque (tak-tembus pandang); (b) Proyeksi overhead; (c) Slides; (d) filmstrips.
 - b. Visual yang tak diproyeksikan, contohnya antara lain: (a) Gambar, poster; (b) Foto; (c) Charts, grafik, diagram; (d) Pameran, papan info.
 - c. Audio, contohnya antara lain: (a) rekaman piringan; (b) pita kaset, reel, cartridge.
 - d. Penyajian multimedia, contohnya antara lain: (a) slide plus suara (tape); (b) multi-image.
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan, contohnya antara lain: (a) film; (b) televisi; (c) video.

- f. Cetak, contohnya antara lain: (a) buku teks; (b) modul, teks terprogram; (c) workbook; (d) majalah ilmiah, berkala; (e) majalah ilmiah, berkala; (f) lembaran lepas (hand-out).
 - g. Permainan, contohnya antara lain: (a) teka-teki; (b) simulasi; (c) permainan papan.
 - h. Realita, contohnya antara lain: (a) model; (b) specimen (contoh); (c) manipulatif (peta, boneka).
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi, contohnya antara lain: (a) telekonferen; (b) kuliah jarak jauh.
 - b. Media berbasis mikroprosesor, contohnya antara lain: (a) computer-assisted instruction; (b) permainan komputer; (c) sistem tutor intelejen; (d) interaktif.

Kesimpulan dari penjabaran jenis media pembelajaran di atas yaitu bahwa media pembelajaran memiliki jenis yang beraneka ragam. Apabila dilihat dari segi teknologi media pembelajaran terdiri atas media pembelajaran tradisional dan modern. Peneliti sendiri akan memanfaatkan jenis media pembelajaran permainan papan yang termasuk dalam media pembelajaran tradisional.

2.1.8 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis

untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2017:19). Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2017:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris, yaitu :

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan maknavisual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran;
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah siswa atau ras;

- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar;
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi daam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan banyak nilai positif dalam proses pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Secara umum, Midun (dalam Asyhar, 2012:41) menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber.
- 2) Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik seperti kegiatan karyawan ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, industry, pelabuhan dan sebagainya.

- 4) Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tatasurya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang.
- 5) Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah dan orang sebagai sumber informasi.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Arsyad (2017:29-30) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.1.9 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya seperti kurikulum, silabus, dan

rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain. Artinya setelah dokumen-dokumen pembelajaran siap disusun, dilanjutkan dengan pengadaan/penyiapan media pembelajarannya sebagai sumber belajar atau alat bantu dalam proses pembelajaran.

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. Secara umum, Asyhar (2012:95-99) mengemukakan prosedur pengembangan media sebagai berikut:

Dalam hubungan ini Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Kedua, adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu lama. Faktor terakhir adalah efektivitas biaya dalam waktu jangka panjang (Sadiman, 2014:85-86).

- 1) Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Analisis kebutuhan pembelajaran sesungguhnya merupakan proses sistematis yang mengkaji tujuan (kompetensi) yang ingin dicapai, dengan mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi aktual (nyata) dan yang

diharapkan. Dalam pembelajaran, yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kompetensi (kemampuan, keterampilan, dan sikap) peserta didik yang diinginkan dengan kompetensi yang mereka miliki sekarang. Perlu diperhatikan disini bahwa penetapan kompetensi yang ingin dicapai bisa didasarkan pada standar normatif yang ditetapkan sekolah atau lembaga masing-masing, atau bisa didasarkan pada kebutuhan pengguna (user), bahkan bisa pula didasarkan pada kebutuhan masa datang (future need). Dari hasil analisis tersebut, akan diperoleh informasi tentang apa yang dibutuhkan dan berapa kebutuhannya dan inilah yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat.

2) Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran juga menjadi dasar bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran, bentuk dan format media serta menyusun instrument evaluasinya. Tujuan berfungsi pula sebagai acuan atau panduan bagi peserta didik dalam melakukan upaya untuk mencapainya.

3) Merumuskan butir-butir materi

Materi untuk media pembelajaran harus sinkron dengan tujuan pembelajaran. Untuk itu, perumusan butir materi harus didasarkan pada rumusan tujuan. Di dalam sebuah program media haruslah berisi materi yang dikuasai peserta didik.

4) Menyusun instrumen evaluasi

Instrumen ini dimaksudkan untuk mengukur pencapaian pembelajaran, apakah tujuan sudah tercapai atau tidak. Untuk itu, diperlukan alat pengukur

proses dan hasil belajar berupa tes, penugasan, daftar cek perilaku, dan lain-lain. Alat pengukur keberhasilan pembelajaran ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan pembelajaran/kompetensi yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan.

5) Menyusun naskah/ draft media

Naskah untuk program media perlu disusun karena melalui naskah, tujuan pembelajaran dan materi ajar dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar sesuai dengan keperluan. Selain itu, naskah menjadi pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat program.

6) Melakukan validasi ahli

Setiap naskah dan prototipe media pembelajaran yang sudah selesai disusun, sebaiknya divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi dan aspek pembelajaran. Dari aspek materi misalnya: kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran, kecukupan, dan ketepatan pemilihan aplikasi atau contohnya.

7) Melakukan uji coba/tes dan revisi

Media atau prototipe media yang sudah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dimaksudkan untuk melihat kesesuaian dan efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil dari uji coba lapangan ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat. Selanjutnya untuk mengukur keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran diperlukan alat pengukur keberhasilan atau instrument evaluasi.

Rancangan media yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran dan materi selanjutnya disusun menjadi sebuah naskah atau draft media untuk dilakukan validasi ahli.

2.1.10 Peranan Game dalam Pembelajaran

Bermain mempunyai peranan penting dalam perkembangan aspek anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi, maupun sosial.

Pentingnya game bagi perkembangan seseorang tidak akan terlepas dari manfaat game itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. Game banyak memiliki manfaat bagi siswa maupun guru. Menurut Ismail (2006:150) dalam bukunya *Education Game*, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Sedangkan menurut Sadiman (2014:78-80) berpendapat bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini :

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dan siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan menungknkan proses belajar jadi lebih efektif.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun mpersoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Guru/tutor ataupun siswa/wargabelajar sendiri dapat membuatnya.

Menurut para ahli pendidikan anak dalam risetnya, sebagaimana dikutip Ismail (2009), disebutkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah dapat mengembangkan otot motorik kasar dan halusya, meningkatkan penalaran, memahami keberadaan di lingkungannya, membentuk imajinasi, mengikuti peraturan, tertib, dan disiplin.

2.1.11 Media Board Game

Media pembelajaran board game memiliki nama lain permainan papan. Permainan papan umumnya diketahui sebagai permainan yang menggunakan alas seperti ular tangga. Agar tidak salah kaprah Danarti (2010:99) mendefinisikan bahwa board game adalah permainan yang dilakukan di atas tempat tertentu semacam “papan”. Semua permainan di atas papan tersebut. Board game memiliki aturan jumlah pemain minimal dua orang. Sekarang, permainan papan yang paling mudah ditemui adalah permainan kartu dan catur. Sedangkan contoh lain yaitu monopoli, kartu UNO, scrabble, kartu memori, ular tangga, domino, puzzle, dan sebagainya.

2.1.12 Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Gemul

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran board game Gemul yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan board game Ludo, Monopoli, dan ular tangga yang akan diterapkan dalam pembelajaran PPKn khususnya materi pada kelas IV semester II Kompetensi Dasar 3.4 Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia.

Media board game Gemul merupakan media tradisional yang dirancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini didesain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta diharapkan dalam dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media ini dimainkan secara berkelompok oleh siswa. Siswa akan menggerakkan pion yang tersedia dengan menggunakan sebuah dadu. Setiap

pemberhentian pion, siswa akan mengambil kartu informasi yang akan memberikan informasi kepada siswa terkait materi pokok. Siswa penerima kartu informasi negatif akan diberi hukuman sesuai dengan yang tertera pada kartu yang diambil. Siswa yang sampai pada titik finish pertama akan menjadi juaranya.

Media pembelajaran yang dimainkan secara berkelompok ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun perlengkapan permainan ini meliputi papan permainan, pion, kartu informasi, kartu kesempatan, dadu, dan petunjuk penggunaan.

Media board game Gemul dikembangkan karena memiliki keunggulan-keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Keunggulan media ini adalah sebagai berikut: (1) Media board game Gemul merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran; (2) Media ini dirancang dapat dimainkan oleh siswa saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran; (3) Komponen dalam media ini sangat mudah didapatkan; (4) Guru dapat mengembangkan kartu informasi untuk media pembelajaran lain; (5) Media ini mudah dibuat dan ringan biaya.

2.1.13 Peraturan Permainan Gemul

Peraturan permainan Gemul diadopsi dari beberapa aturan permainan monopoli, ular tangga, dan ludo yang diatur dan disesuaikan sesuai kebutuhan pembelajaran materi keanekaragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Berikut ini peraturan cepat permainan Monopoli dilansir dari Hasbro.com yang ditulis oleh Parker Brothers—pemegang hak cipta permainan monopoli:

1. Selama PERSIAPAN, Bankir mengocok lalu memberikan tiga kartu Judul Akta kepada masing-masing pemain. Ini gratis — tidak perlu membayar kepada Bank.

2. Anda hanya perlu tiga rumah (bukan empat) pada setiap lot kelompok warna yang lengkap sebelum Anda dapat membeli hotel. Sewa hotel tetap sama. Nilai turn-in masih satu setengah dari harga pembelian, yang dalam game ini adalah satu rumah kurang dari pada game biasa.

3. Jika Anda mendarat di Penjara, Anda harus keluar pada giliran berikutnya dengan 1) menggunakan kartu “Keluar dari Penjara” jika Anda memiliki (atau dapat membeli) satu; atau 2) menggandakan ganda; atau 3) membayar \$ 50. Berbeda dengan aturan standar, Anda dapat mencoba untuk menggulung ganda dan, gagal melakukannya, membayar \$ 50 pada belokan yang sama.

4. Hukuman untuk pendaratan atas "Pajak Penghasilan" adalah flat \$ 200.

5. AKHIR PERMAINAN: Permainan berakhir ketika satu pemain bangkrut. Para pemain yang tersisa menghargai properti mereka: (1) uang tunai; (2) lot, utilitas dan jalur kereta yang dimiliki, dengan harga yang tertera di papan; (3) properti hipotek yang dimiliki, dengan harga setengah dari harga yang dicetak di papan; (4) rumah, dinilai dengan harga beli; (5) hotel, dinilai dengan harga beli termasuk nilai dari tiga rumah yang diserahkan. Pemain terkaya menang!

Berdasarkan kelima aturan monopoli diatas, peneliti mengadopsi kartu permainan yang berguna sebagai media/wadah siswa mendapatkan materi tentang suku bangsa. Peneliti tidak mengadopsi properti atau aturan lain karena tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Selain mengadopsi peraturan permainan monopoli, media Gemul juga mengadopsi peraturan permainan ular tangga. Jannah (dalam Ratnaningsih, 2014:61) mengungkapkan permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendesain jumlah kotak permainan Gemul sebanyak 35 kotak. Hal tersebut didasari pada kebutuhan pembelajaran dan keterbatasan waktu. Peneliti juga menggunakan satu bidak dan satu dadu seperti pada permainan ular tangga.

Adopsi peraturan permainan Ludo merupakan adopsi peraturan yang terakhir. Berdasarkan peraturan permainan yang dirilis oleh Parker Brothers, inc.— pemegang hak cipta permainan Ludo, Ludo dapat dimainkan dengan empat petak dengan warna yang berbeda. Para pemain dikunci dalam “penjara” sebelum mendapatkan dadu bernilai enam. Ludo dimainkan menggunakan empat bidak dan dua dadu untuk setiap pemain. Pemain pertama yang dapat menempatkan ke-empat bidaknya pada kotak tengah permainan menjadi pemenang.

Berdasarkan ketiga aturan diatas, peraturan permainan Gemul dapat disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut ini peraturan media pembelajaran Gemul:

Peralatan

Untuk memainkan Gemul, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak Gemul disediakan empat bidak
2. Satu buah dadu bersisi enam
3. Gelas untuk mengocok dadu

4. Papan permainan dengan petak-petak:
 - a. 140 tempat yang dibagi menjadi 35 petak tiap pemain
 - b. 8 petak kesempatan. Masing-masing pemain mendapatkan 2 petak kesempatan
5. Kartu kesempatan berjumlah 15
6. Kartu suku berjumlah 30

Persiapan

Gemul dapat dimainkan oleh 2-4 pemain. Setiap pemain memilih salah satu warna yang diwakili oleh papan dan bidak. Kemudian papan permainan diletakkan di meja yang cukup besar. Kartu Kesempatan dan kartu suku diletakkan secara terbalik di sisi kiri/ kanan papan permainan.

Permulaan

1. Gunakan dadu untuk menentukan pemain giliran pertama. Siapa pun yang mendapatkan angka terbesar menjadi pemain giliran pertama. Urutan bermain bergerak searah jarum jam dari pemain giliran pertama.
2. Kocoklah dadu dan bergeraklah. Setiap pemain mendapatkan satu kesempatan melempar dadu. Pemain harus menggerakkan bidak sesuai angka di dadu.
3. Ambillah kartu materi suku setiap selesai giliran. Kemudian tulis pada lembar kartu terpilih. Pemenang berhak mempresentasikan perolehan kartunya di depan kelas.
4. Naiklah melalui tangga. Jika bidak pemain berhenti pada lantai tangga, maka pemain wajib bergerak ke ujung tangga. Jika pemain berhenti di bagian atas atau tengah tangga, pemain tidak perlu bergerak. Pada permainan ini, pemain tidak akan pernah bergerak menuruni tangga.
5. Turunlah saat bidak berhenti di lantai mulut ular. Jika bidak pemain berhenti pada mulut ular, maka pemain wajib menuruni lantai sampai ekor ular. Jika pemain berhenti di bagian ekor atau tengah ular, pemain tidak perlu bergerak. Pada permainan ini, pemain tidak akan pernah bergerak menaiki ular.
6. Ambillah kartu kesempatan jika bidak berhenti pada lantai kesempatan. Ikuti perintah sesuai yang tertulis pada kartu kesempatan.
7. Untuk memenangkan permainan, berhentilah tepat di petak terakhir. Pemain pertama yang mencapai lantai GEMUL memenangkan permainan. Akan tetapi, jika pemain mengocok dadu dan mendapatkan angka yang terlalu besar untuk berhenti tepat di lantai GEMUL, pemain hanya akan diam dan pemain setelahnya mengambil giliran.
8. Saat salah satu pemain menjadi pemenang, maka permainan berakhir.

2.1.14 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Indonesia memiliki upaya pembentukan sikap cinta tanah air sejak dini. Salah satunya adalah melalui pendidikan kewarganegaraan. Susanto (2014:225) Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Lebih luas lagi, pendidikan kewarganegaraan bermaksud memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

2.1.15 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Secara umum pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Indonesia memiliki tujuan umum untuk mengembangkan nilai luhur bangsa sejak dini. Hal ini senada dengan pendapat Mulyasa dalam (Susanto 2014:231) bahwa tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar: (1) Mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup

maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan; (3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Sedangkan Susanto (2014:234) merumuskan tujuan pendidikan kewarganegaraan di ajarkan di sekolah dasar ialah agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, memahami nilai kedisiplinan, kejujuran, serta sikap yang baik terhadap sesamanya, lawan jenisnya, maupun terhadap orang yang lebih tua. Lebih luas tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ini adalah agar siswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis secara ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggung jawab; siswa dapat menguasai dan memahami berbagai masalah dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara, serta dapat mengatasinya dengan pemikiran kritis dan bertanggung jawab yang berlandaskan Pancasila; serta agar siswa memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kejuangan, cinta tanah air, seerta rela berkorban bagi nusa dan bangsa.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah ialah agar siswa sejak dini mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sehingga dapat menjadi warga negara yang

berperilaku dan berpemikiran positif sesuai dengan yang telah diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran papan permainan. Menurut Widodo (2019:11) Pendidikan yang di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran menjadi salah aktivitas yang harus diperhatikan. Hal ini dilakukan seiring upaya untuk membangun manusia Indonesia yang siap menghadapi era disrupsi atau revolusi industri 4.0. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu kajian yang dipelajari oleh individu yang ada di negara ini mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi pembelajaran PKn yang dikembangkan. Inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan di perguruan tinggi dan sekolah dasar berupa : a) inovasi model pembelajaran(pendekatan, strategi, metode, maupun teknik); b) inovasi media pembelajaran yang digunakan; c) pembelajaran hibryd/blended learning; d) pembelajaran berbasis online/daring. Seiring dengan hal tersebut, diperlukan pula penguatan literasi digital, teknologi, dan manusia untuk mengembangkan inovasi-inovasi tersebut guna menjawab tantangan di era disrupsi saat ini.

Sari (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Penelitian yang dilakukan oleh Sari mendapat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan

menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yakni nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,82 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 66,82.

Chabib (2017) telah melakukan penelitian berjudul “*Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD*”. Chabib menggunakan model pengembangan Dick dan Carey. Berdasarkan hasil analisis data nilai *post test* siswa, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data mendapati nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0.05.

Widodo (2017:179) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Effectiveness Of Eth Assisted Question Card Media Toward Learning Outcome Of Civics*” menyimpulkan bahwa pembelajaran menerapkan nilai-nilai Pancasila lebih efektif dengan menggunakan metode ETH. Hasil uji t menunjukkan bahwa hasil belajar Pkn materi “Keputusan Bersama” menggunakan metode ETH lebih tinggi dibandingkan dengan metode yang selama ini digunakan guru yaitu metode ceramah, dengan $t_{hitung} < t_{tabel} = 2,228 < 1,673$, dengan *df* 54.

Nasikhah, dkk (2016:89) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Game Education Pembelajaran Pkn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD*” menyebutkan bahwa pengembangan media *game education* disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru—proses pengembangan

dilakukan secara sistematis. Penggunaan media *game education* materi menghargai keputusan bersama telah teruji mampu meningkatkan aktivitas siswa dengan persentase 85,4% pada pertemuan pertama dan persentase 90,8% pada pertemuan kedua dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan penelitian pengembangan media *game education* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01.

Mostowfi, dkk (2016) melakukan penelitian yang berjudul “*Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game)*”. *Fun Toolkit* diteliti dalam penelitian ini bersifat menyenangkan, cepat dan Adil. Alat-alat di dalam *Fun Toolkit* hanya mengumpulkan apa yang dibutuhkan, mudah dijawab, mendorong penyelesaian dengan benar, menggunakan sedikit kata-kata tertulis dan mudah disesuaikan atau diadaptasikan. Jika digunakan dengan teliti, *Fun Toolkit* bisa memberikan informasi yang berguna bagi peneliti dan pengembang tentang pilihan teknologi yang berbeda untuk anak-anak. Peneliti merancang papan permainan pendidikan tanpa bantuan materi dalam pembelajaran atau materi lainnya untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Tetapi, materi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar lebih dari permainan-permainan edukatif. Yang terpenting, papan permainan pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan tanpa kehadiran guru atau orang lain untuk mengelola aktivitas permainan. Papan permainan harus diuji dalam jangka waktu yang lama, dengan berbagai aspek pendidikan dibandingkan dengan berbagai gaya atau kompetensi ceramah. Populasi sekolah umum seharusnya termasuk dalam percobaan di masa depan. Permainan

sebagai alat dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memasukkan strategi yang lain, seperti pembekalan, keterampilan kegiatan, dan isi atau materi pendidikan berbasis teori. Bentuk papan permainan sederhana ini mudah disesuaikan, tidak hanya untuk sekolah, tapi juga untuk keluarga, masyarakat, dan pendidikan nonformal lainnya.

Santoso dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Laktona Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III SD” (2018:61) Vol. 7, No. 1 menyebutkan bahwa inovasi media dalam pembelajaran cenderung hanya sebatas gambar-gambar yang kurang memotivasi siswa dalam belajar seperti kasus yang terjadi di Kelas III SDN Pakintelan 03. Maka dari itu peneliti mengembangkan media permainan Laktona agar proses pembelajaran tidak mudah jenuh karena pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan. Kelayakan media Laktona telah melalui uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak serta tanggapan guru mencapai nilai maksimal. Kefektifan media menggunakan perhitungan uji perbedaan rata-rata 11,834 dengan nilai signifikansi 0,000 maka H_a diterima karena signifikansi $< 0,05$ dengan uji peningkatan rata-rata (N-Gain) data pretest dan posttest sebesar 0,59 termasuk kriteria sedang dengan selisih rata-rata 29,04.

Penelitian berjudul *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya* yang dilakukan oleh Hidayat (2015:2) mendapat kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai 87,9 pada pembelajaran apresiasi batik siswa kelas V SD Siti Aminah. Nilai rata-rata tes kemampuan awal siswa menunjukkan terjadinya peningkatan

sejak sebelum penggunaan hingga setelah penggunaan media permainan monopoli batik yakni 54,4 mencapai 87,9. Dari nilai rata-rata kedua tes tersebut dapat dikatakan bahwa media pengembangan permainan monopoli efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Nadir (2015) melakukan penelitian berjudul "*Pengembangan Media Monopoli Tentang Kesejarahan Kerajaan-Kerajaan Pada Masa Hindu Budha Dan Islam Kelas V Mi Islamiyah Sumberwudi Lamongan*". Nadir memperoleh data $d.b = N-1 = 38$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,4 dan t-hitung adalah 8,46, apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka disimpulkan $2,04 < 8,46$. Data yang diperoleh tersebut menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran tentang nilai-nilai kesejarahan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu, Budha, dan Islam kelas V MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.

Avianto (2018:133) dalam penelitiannya yang berjudul *Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game* memperoleh data sejumlah 80,6% bahwa siswa menjadi lebih paham aksara Jawa setelah menggunakan media *board game* Tepok, walaupun masih banyak mengalami kebingungan di beberapa aksara karena kemiripan bentuk. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *board game* Tepok efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkait pembelajaran Aksara Jawa.

Sukamto (2018:137) dalam penelitiannya yang berjudul *Keefektifan Media Mobil (Monopoli Bilangan) Dalam Model Pembelajaran Nht Terhadap Hasil Belajar Matematika* menyebutkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media

MOBIL (Monopoli Bilangan) dengan model pembelajaran Numbered Head Together terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 Badamita Kabupaten Banjarnegara. Hal ini diperkuat pada analisis tahap akhir dengan uji t diperoleh $t = 9,542$. Dari daftar distribusi t dengan $db = 20 - 1 = 19$ dan taraf signifikan 5% diperoleh $t = 1,729$. Karena kriteria pengujian t hitung $>$ ttabel maka diterima. Berdasarkan KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70, rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan menerapkan media MOBIL (Monopoli Bilangan) dengan model Numbered Head Together yaitu 80,04 telah mencapai KKM. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan pada penggunaan media MOBIL (Monopoli Bilangan) dengan model pembelajaran Numbered Head Together terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 01 Badamita Kabupaten Banjarnegara.

Rohman (2015:55) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I* menyebutkan bahwa media permainan monopoli termasuk kategori efektif sebagai media pembelajaran. Hal ini disimpulkan dari data yang diperoleh yakni terdapat peningkatan nilai rata-rata dari tes sebelum dan tes sesudah penggunaan media. Nilai rata-rata sebelum penggunaan media adalah 46,75, sedangkan nilai rata-rata dari sesudah penggunaan media adalah 78,92. Dari hasil pengolahan data angket observasi, diperoleh persentase sebesar 69,64% pada pertemuan pertama dan 83,93% pada pertemuan ketiga.

Berdasarkan hasil persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap pelajaran seni budaya dan keterampilan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Baedowi (2019:319) berjudul "*Pengaruh Model Number Head Together (NHT) Berbantu Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Subtema Hebatnya Cita-citaku SDN Mranggen 04*", model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) berbantu media monopoli berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas IV subtema cita-citaku SDN Mranggen 04. Hal tersebut ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 2,3539$ sedangkan $t_{tabel} = 2,0243$ —Ha diterima karena $t_{hitung} = 2,3539 > t_{tabel} = 2,0243$.

Listyarini (2018:50) telah melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*". Listyarini menyebutkan bahwa media MOONSTAR (monopoli super pintar) berbantu model pembelajaran talking stick lebih efektif dari pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS dengan materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi untuk siswa kelas IV SD dilihat dari hasil evaluasi 30 siswa yang mendapat perolehan nilai rata-rata gain sebesar 0,51 dengan kategori sedang.

Safitri (2019:74) dalam penelitiannya yang berjudul *Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD*” menyebutkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *board game* terhadap peningkatan hasil belajar tematik siswa di SD. Data pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan media *board game* berada pada level sedang yaitu sebanyak 18 siswa atau sebesar 60%, sedangkan pada level tinggi hanya sebanyak 12 siswa atau sebesar 40%. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih perlu ditingkatkan. Data posttest menunjukkan bahwa kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *board game* berada pada level sedang yaitu sebanyak 5 siswa atau sebesar 27%, sedangkan pada level tinggi sebanyak 25 siswa atau sebesar 83%. Hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah meningkat. Hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest.

Kurniawan (2018) melakukan penelitian berjudul “Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ragam karakter permainan tradisional sangat luas, mulai yang individual, kelompok kecil hingga kelompok sangat besar; mulai dari yang bermuatan verbal, imajinasi hingga yang bermuatan fisik; serta mengandung kompetensi bernyanyi, bermain, berpikir hingga berkompetisi. Berdasarkan kesemua kategori tersebut ada jenis permainan tradisional yang masuk mewakili masing-masing kategori tersebut.

Beberapa penelitian yang telah dijabarkan tersebut menjadi dasar dan penguat bagi peneliti dalam melakukan penelitian karena penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *board game* efektif digunakan dalam pembelajaran sehingga penelitian tersebut relevan dengan topik yang akan dikaji dalam penelitian ini. Penelitian tersebut merupakan bukti bahwa adanya pengembangan media pembelajaran *board game* yang semakin berkembang dan bermanfaat dalam bidang pendidikan. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk memakai beberapa sumber jurnal guna menunjang penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *board game* Gemul.

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar menurut Rifa'i (2012:69). Sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar yang diperoleh siswa telah mencapai pada indikator yang ditetapkan. Dalam ranah kognitif patokan hasil belajar dilihat dari kriteria ketuntasan minimal yang dapat dicapai siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) materi Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Permasalahan tersebut tersebut dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang relevan untuk dipakai dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang menggunakan peralatan sederhana dan bersifat sekali pakai.

Tujuan pengembangan media pembelajaran *board game* Gemul adalah guna membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan. Pengembangan tersebut juga bertujuan agar penggunaan media pembelajaran *board game* Gemul dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn materi Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Pengembangan media dilakukan berdasarkan permasalahan dan kebutuhan guru dan siswa.

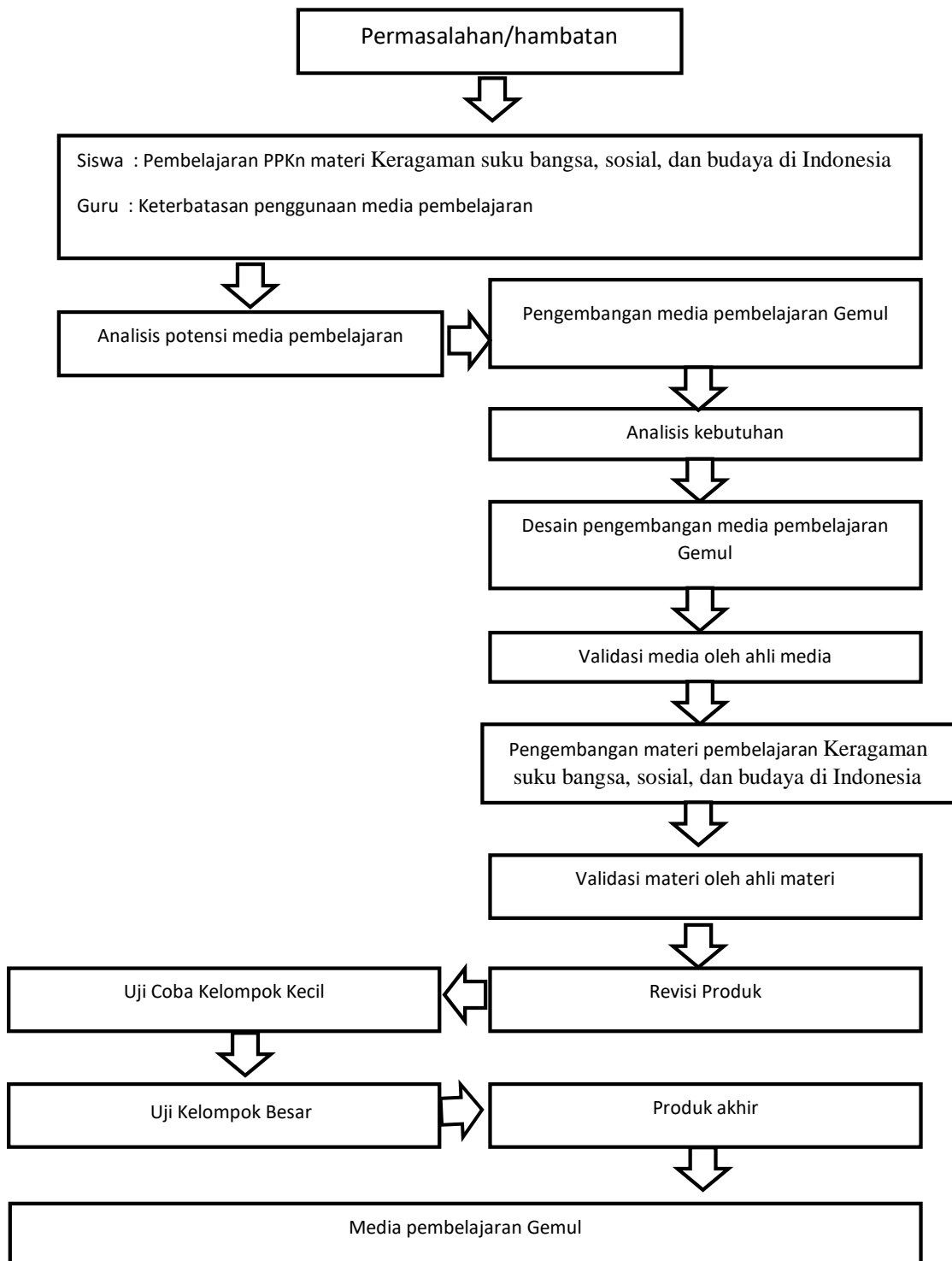
Analisis kebutuhan guru dan siswa diperoleh melalui wawancara dan angket, berdasarkan data pra-penelitian. Berdasarkan data yang telah diperoleh, permasalahan yang terjadi adalah adanya kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran guna menunjang peningkatan hasil belajar PPKn untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot. Dengan demikian peneliti memberikan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran *board game* Gemul untuk dijadikan media pembelajaran PPKn bagi siswa maupun guru.

Selanjutnya, peneliti melakukan perancangan desain media. Desain media yang telah dirancang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media sebelum melaksanakan pengembangan media pembelajaran *board game* Gemul. Setelah desain media tervalidasi, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *board game* Gemul.

Setelah melakukan pengembangan media pembelajaran *board game* Gemul, peneliti mengembangkan materi yang akan disajikan. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Materi yang telah disusun selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi.

Hasil pengembangan media akan diujicobakan kepada sampel yang telah ditetapkan oleh peneliti. Sampel tersebut adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot. Setelah hasil ujicoba dianalisis dan media pembelajaran *board game* Gemul dikategorikan layak digunakan pada pembelajaran, maka peneliti akan memberikan hasil kesimpulan dari penelitian ini.

Uraian tersebut dapat digambarkan dalam kerangka berpikir yang ditunjukkan oleh bagan berikut ini.



Gambar 2.2 Bagan kerangka berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Keterbatasan media dan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot terkait materi keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia menjadi dasar permasalahan yang muncul dalam penelitian ini. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah *board game* Gemul. Dinilai dari aspek kelayakan materi dan media *board game* Gemul memperoleh persentase sebesar 75% (layak) oleh ahli materi dan 96% (sangat layak) oleh ahli media.

Pada uji kelompok kecil menunjukkan rata-rata pre-test 40 sedangkan rata-rata post-test 58,33. Perhitungan *N-gain* menunjukkan kriteria sedang yaitu 0.31. Hasil angket tanggapan siswa pada kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dengan persentase 89,17%. Pada uji kelompok besar rata-rata pre-test 53,5 sedangkan rata-rata post-test 77,25. *N-gain* yang diperoleh sebesar 0.51 dalam kriteria sedang. Hasil angket tanggapan siswa pada uji kelompok besar menunjukkan kriteria sangat layak dengan persentase 87,25% dan hasil angket tanggapan guru juga menunjukkan kriteria sangat layak dengan persentase 90%. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gemul terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Monggot.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran *board game* Gemul peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Peneliti dapat mengembangkan media menjadi lebih menarik dan interaktif.
2. Guru dapat menggunakan media secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Guru dapat mengembangkan penggunaan media dalam pembelajaran lain.
4. Wali murid dapat menggunakan media untuk pembelajaran di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Danarti, D. 2010. *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta: ANDI
- Hamalik. 2014. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Huda, M. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media
- Lestari, E.K. & Yudhanegara R.M. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Nana Sudjana. 2014. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press
- Rifa'i, A. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Sadiman, Arif S, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Solihatini, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Yusep Nur Jatmika. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva IKAPI
- Afifurrahman, dkk. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu Ii Kanor Bojonegoro. - *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2):6
- Aprillia, Risa, dkk. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Permainan Monopoli di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(7): 12
- Avianto, Yovita Febriana. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1): 146
- Baedowi, Sunan, dkk. (2019). Pengaruh Model Number Head Together (Nht) Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Subtema Hebatnya Cita-Citaku Sdn Mranggen 04. *Mimbar Ilmu*, 24(3):310320
- Chabib, M, dkk. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7): 917
- Chiarello, F, dkk. (2016). Games Design as Learning Tool for Science: the Photonics Games Competition Experience. *10th European Conference on Games Based Learning*, 4(1): 125
- Choirisari, A.M, dkk. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Siswa Aktif Dengan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar PKN. *Didaktika Dwija Indria*, 3(3): 5
- Christian, Imanuel Vicky, dkk. (2018). Developing Board Game as Learning Media about Waste Sorting for Fourth Grade Students of Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1) : 87
- Erlitasari, Nova Dwi, dkk. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(1):11
- Fitriani, Indah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1):7682
- Haqiqi, Nur. (2017). Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3):1335

- Haryati, Tuti. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017. *Jurnal Penelitian Guru*, 2(1):194
- Haya, A. R. (2018). Pengaruh Media Moku (Monopoli Kuis) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9):1535
- Hidayat, Atma, dkk. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2):225
- Irawan, I. W, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogik*, 8(9):11
- Kamaruddin, Iriyani, dkk. (2015). Pengaruh Permainan Monopoli dalam Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Pola Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SDN 021 Sungai Kunjang Samarinda. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 1(3):155
- Khasanah, Inna Nur. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2):210
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan Tradisional Yogyakarta sebagai Sumber Belajar Alternatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2): 108
- Listyarini, Ikha, dkk. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 13(2):50
- Mawardi. 2017. Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1): 39
- Mostowfi, Sara, dkk. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal Of Environmental & Science Education*, 11(12): 5473
- Nadir, Muhammad, dkk. (2015). Pengembangan Media Monopoli Tentang Kesejarahan Kerajaan-Kerajaan Pada Masa Hindu Budha Dan Islam Kelas V Mi Islamiyah Sumberwudi Lamongan Â. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2):11
- Nasikhah, Aryun Nailun, dkk. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKN Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif September*, 5(2): 89

- Pratiwi, Hargiah Anggun. (2014). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3):12
- Pratiwi, Ratna. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3):1213
- Prayogo, Budi Adi. (2017). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4):232
- Puspasari, Uci, dkk. The Making Of Dart Board Game For Elementary School Students. *Inovish Journal*, 2(1):117
- Rahmawati, I'anatur. (2017). Keefektifan Media Monopoli Desicaper pada Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah*, 2(1):110
- Rohman, M. A, dkk. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1):4756
- Safitri, W Candra Dwi. (2019). Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2):77
- Santoso, I. B. (2018). Pengembangan Media Laktona Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1): 61
- Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 5(1): 102
- Setyanugrah, Firdaus. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni*, 6(1):F-67
- Sinta Dewi, Anak Agung Ayu, dkk. (2014). Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Edukatif Sing To Remember terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus Letkol Wisnu. *Jurnal Mimbar*, 2(1):7
- Subroto, A. G, dkk. (2016). Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3(2):54
- Sukamto, dkk. (2018). Keefektifan Media Mobil (Monopoli Bilangan) dalam Model Pembelajaran NHT terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sinektik*, 1(2):137

- Sukarno, dkk. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Siswa Aktif Dengan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Didaktika Dwija Indria*, 3(3):5
- Sularmi, dkk. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa. *Didaktika Dwija Indria*, 5(7):1
- Tomlinson. (1979). A card and board game to reinforce learning of elementary clinical pharmacology. *Proceedings Of The B.P.S*, 14(11): 9
- Widodo, S. T. (2019). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Perguruan Tinggi dan Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Era Disrupsi. *Jurnal Proresif UNS*, 3(7): 11
- Widodo, S. T., dkk. (2017). The Effectiveness of ETH Assisted Question Card Media Toward Learning Outcome of Civics. *Jurnal Kreatif September 2017*, 6(4): 179
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1.*