

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TOD* PADA
PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V MIM 10
TLOGOSADANG**

SKRIPSI



Lu'luum Maknuun

200404015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TOD* PADA
PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V MIM 10
TLOGOSADANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Lu'luum Maknuun

200404015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *TOD* pada pembelajaran ppkn di Kelas V MIM 10 Tlogosadang” dengan baik.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nadhirotul Laily, S.Psi., Psikolog selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Dr. Nur Fauziah, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah banyak membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud.
3. Ibu Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.
4. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan yang sangat bermanfaat.
5. Ibu Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal penelitian ini.
7. Seluruh dosen dan segenap staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya dan bantuan yang telah diberikan.
8. Bapak Abdul Wahid, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah MIM 10 Tlogosadang yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Ibu Mukarromah, S.E. selaku guru kelas 5 MIM 10 Tlogosadang yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar penulis, terima kasih atas ketulusan, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Vrindavan Squat (Erina, Sekar, Feby, Nourma, Inka) yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan berbagi ilmu selama proses penyusunan dalam skripsi ini.
12. Teman-teman saya semua yang tak pernah bosan memberikan dukungan dan semangat.
13. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas A pagi angkatan 2020 Universitas Muhammadiyah Gresik atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
14. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih, semmoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, unrtuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Gresik, 12 Januari 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal stroke followed by several vertical, slightly curved strokes that form the name 'Lu'luum Maknuun'.

Lu'luum Maknuun

ABSTRAK

Lu'luum Maknuun (NIM. 200404093). Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. (Dibimbing oleh Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd dan Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu *Truth or Dare (TOD)* pada pembelajaran PPKN di kelas V MIM 10 Tlogosadang untuk mengetahui validitas media permainan *TOD* pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG dan mengetahui respon siswa dan guru terhadap media permainan *TOD* pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas V MIM 10 TLOGOSADANG.

Metode penelitian ini adalah pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *TOD* pembelajaran PPKN di kelas V MIM 10 Tlogosadang tergolong yang valid, efektif dan praktis. Hasil validasi oleh validator media diperoleh persentase 80% tingkat kevalidan dengan kategori kuat. Hasil validasi oleh validator materi diperoleh persentase 86% dengan kategori sangat kuat. Hasil validasi bahasa oleh validator bahasa diperoleh presentase 84,4% kevalidan dengan kategori sangat kuat. Setelah layak untuk diuji cobakan, maka peneliti melakukan uji coba lapangan di kelas V dengan hasil beberapa hal dalam media terkait dengan media dan aturan yang perlu direvisi, kemudian peneliti membuat uji coba II. Pada uji coba tahap kedua ini, peneliti kembali menerima masukan dari siswa dan guru, dengan observasi juga dilakukan untuk menilai proses pembelajaran. Saran pada uji coba II revisi yang dilakukan hanya pada aspek tampilan warna. Oleh karena itu, revisi yang diimplementasikan pada tahap ini hanya bersifat minor, dan menghasilkan prototipe yang merupakan produk akhir dari pengembangan media *TOD* ini.

Kata kunci: *Model Addie, Media Pembelajaran, Kartu Truth or Dare*

ABSTRACT

Lu'luum Maknuun (Student ID: 200404093). Development of Truth or Dare Card Media on the Topic of Human Respiratory System for Fifth Grade Elementary School. (Supervised by Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd and Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd).

This research aims to develop the Truth or Dare (TOD) Card learning media in Civics Education (PPKN) for fifth-grade students at MIM 10 Tlogosadang to determine the validity of TOD game media in the subject of Civics Education for fifth-grade students at MIM 10 Tlogosadang and to assess the responses of students and teachers to TOD game media in Civics Education for fifth-grade students at MIM 10 Tlogosadang.

The research method used in this study is development. The development model used in this research is the ADDIE model, consisting of 5 stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of this study show that the TOD media for Civics Education in fifth grade at MIM 10 Tlogosadang is considered valid, effective, and practical. The validation results by media validators obtained an 80% validity rate with a strong category. The validation results by content validators obtained an 86% validity rate with a very strong category. The language validation results by language validators obtained an 84.4% validity rate with a very strong category. After being deemed suitable for field trials, the researcher conducted a field trial in the fifth-grade class with results showing some aspects of the media and rules that needed revision. The researcher then created a second trial. In this second trial, the researcher received feedback from students and teachers, with observations conducted to assess the learning process. Suggestions for the second trial indicated that revisions were only needed in the aspect of color appearance. Therefore, the revisions implemented at this stage were minor and resulted in a prototype, which is the final product of the TOD media development.

Keywords: *ADDIE Model, Learning Media, Truth or Dare Card*

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	17
A. Latar Belakang	17
B. Rumusan masalah	21
C. Tujuan	21
D. Manfaat	21
E. Definisi Operasional	22
BAB II KAJIAN TEORI	24
A. Landasan Teori	24
1. Media Pembelajaran.....	24
2. Indikator Media Pembelajaran.....	27
B. Media Permainan <i>TOD</i>	28
1. Pengertian Media Permainan <i>TOD</i>	28
2. Langkah-Langkah Media Permainan <i>TOD</i>	30
C. Pendidikan Kewarganegaraan	32
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	32
2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	34
D. Hasil Penelitian Yang Relevan	36
E. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat dan waktu Penelitian	41
C. Subjek Penelitian	41
D. Fokus Penelitian	41

E. Prosedur Penelitian	42
1. <i>Analysis</i> (analisis).....	42
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	46
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	46
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	46
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	47
F. Instrumen Penelitian	47
1. Lembar Kelayakan Media Pembelajaran Kartu <i>TOD</i>	47
2. Lembar Respon Peserta Didik	47
3. Lembar Tes	48
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
1. Teknik pengumpulan Data.....	48
2. Instrumen Pengumpulan Data	49
H. Teknik Analisis Data	53
a. Teknik Kualitatif.....	53
b. Teknik Kuantitatif.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. SARAN	74
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2. 1 Proses implementasi dan langkah-langkah permainan TOD.....	32
Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan	38

BAB III

Tabel 3. 1 Hasil Analisis Tugas	45
Tabel 3. 2 Hasil Validasi Ahli Materi, Bahasa dan Media.....	50
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	51
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Ahli Media	52
Tabel 3. 6 Metode Penelitian.....	53
Tabel 3. 7 Skala Likert	54
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi.....	54

BAB IV

Tabel 4. 1 Acuan Perhitungan Skor.....	59
Tabel 4. 2 Soal Kartu Truth.....	61
Tabel 4. 3 Soal Kartu Dare	62
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Validasi.....	65
Tabel 4. 5 Tabel Revisi.....	66
Tabel 4. 6 Penilaian Keterlaksanaan Kartu ToD	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1 Metode <i>ADDIE</i>	40
Gambar 4.1 Aturan <i>TOD</i>	59
Gambar 4.2 <i>Packaging</i>	59

