

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
BALI DALAM MENINGKATKAN KARAKTER
GOTONG ROYONG SISWA KELAS II MATA
PELAJARAN PPKN DI SD N 4 PENARUKAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Kadek Yuni Rismayanti
NIM 1811031312**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

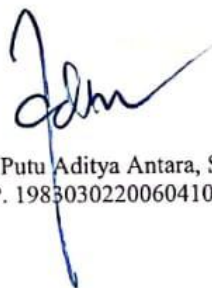
2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001

Pembimbing II,



Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Skripsi oleh Kadek Yuni Rismayanti
Telah di pertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 04 Oktober 2023
Dosen Pembahas,



Dr. I Gede Margurayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850402200912 1 009

(Ketua)



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.
NIP. 19920212201903 2 013

(Anggota)



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19830302200604 1 001

(Anggota)



Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19891223201504 2 002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 4 Oktober 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons
NIP. 198208162008121002

Sekretaris Ujian,



Dr. Putu Nanci Riastmi, S.Pd., M.Pd
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Wawan Widiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Permainan Tradisional Bali Dalam Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas II Mata Pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 4 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan


Yuni Rismayanti

NIM. 1811031312

PRAKATA

Puji syukur ke hadapan Ida Sang Hyang Widi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Permainan Tradisional Bali Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas II Mata Pelajaran PPKN Di SD Negeri 4 Penarukan”** dapat diselesaikan tepat waktu

Dalam menyelesaikan skripsi ini, mendapat banyak bantuan baik berupa bimbingan, arahan, saran, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini diucapkan terimakasih kepada:

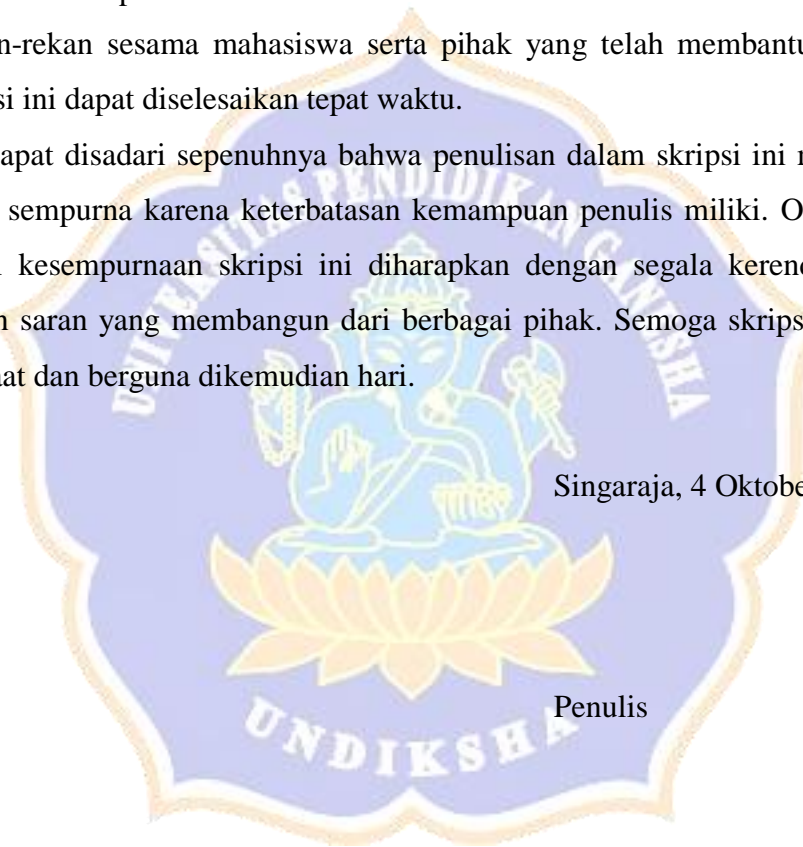
1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang diterapkan terkait kelancaran proses study sehingga dapat menyelesaikan dengan tepat waktu.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan, dalam penyusunan skripsi ini sehingga berjalan dengan lancar.
3. Prof. Dr. Kadek Suranta, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
4. Dr. Putu Aditya Antara. S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, arahan, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini sehingga berjalan dengan lancar.
5. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
6. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan penelitian ini.
7. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, arahan, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini sehingga berjalan dengan lancar.

8. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia menjadi *judges 2* dalam penelitian ini sebagai uji instrument, uji media, uji materi modul digital yang dikembangkan dalam penelitian ini.
9. Putu Suparmi, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah di SD Negeri 4 Penarukan yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di SD yang dipimpin sehingga dapat berjalan dengan lancar.
10. Keluarga tercinta Bapak, ibu, dan saudara yang senantiasa memberikan doa, motivasi, bantuan materi, kasih sayang, dan pengorbanan selama melaksanakan proses studi.
11. Rekan-rekan sesama mahasiswa serta pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Dapat disadari sepenuhnya bahwa penulisan dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis miliki. Oleh karena itu, demi kesempurnaan skripsi ini diharapkan dengan segala kerendahan hati kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna dikemudian hari.

Singaraja, 4 Oktober 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Halaman
LOGO	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
ABSTRAK	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
1.10 Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Modul Digital	13
2.1.3 Permainan Tradisional	14
2.1.4 Hakikat PPKN	15
2.1.5 Karakter Gotong Royong	16
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	17
2.3 Kerangka Berpikir	19

BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Model Penelitian Pengembangan	22
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	23
3.2.1 Tahap I Analisis (Analyse).....	23
3.2.2 Tahap II Perancangan (Design).....	24
3.2.3 Tahap III Pengembangan (Development)	24
3.2.4 Tahap IV Implementasi (Implementation).....	25
3.2.5 Tahap V Evaluasi (Evaluation)	25
3.3 Uji Coba Produk.....	25
3.3.1 Desain Uji Coba Produk.....	25
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba.....	26
3.3.3 Jenis Data	26
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan data.....	26
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Pengembangan Produk.....	32
4.1.2 Penyajian Data Uji Validitas	39
4.1.3 Tingkat Kepraktisan Modul Digital	44
4.1.4 Hasil Analisis Data.....	48
4.1.5 Revisi Produk.....	48
4.2 Pembahasan.....	51
4.2.1 Rancang Bangun Modul Digital Permainan Tradisional Bali.....	52
4.2.2 Validitas Modul Digital Permainan Tradisional Bali.....	53
4.2.3 Kepraktisan Modul Digital Permainan Tradisional Bali.....	54
4.3 Implikasi Penelitian.....	58
BAB V PENUTUP	59
5.1 Rangkuman	59
5.2 Simpulan	61
5.3 Saran.....	62
DAFTAR RUJUKAN.....	63
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validitas Untuk Ahli Media.....	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Ahli Praktisi	28
Tabel 3.4 Tabulasi Silang.....	29
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Validitas Isi	30
Tabel 3.6 Konversi Skala Lima.....	30
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Isi Media.....	31
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	33
Tabel 4.2 Uji Instrument	39
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	41
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Media	42
Tabel 4.5 Hasil Validitas Ahli Materi Pembelajaran	42
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Materi	44
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Modul Digital (Guru)	44
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Praktisi (Guru).....	46
Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Modul Digital (Siswa).....	46
Tabel 4.10 Skor Rata-Rata Hasil Validitas dan Kepraktisan	48
Tabel 4.11 Hasil Revisi Produk	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	23
Gambar 3.2 Bagan Desain Uji Coba Produk	26
Gambar 4.1 Cover Modul Digital	35
Gambar 4.2 Panduan Penggunaan Modul, dan Daftar Isi	36
Gambar 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	36
Gambar 4.4 Materi Modul Digital	37
Gambar 4.5 Rangkuman Modul Digital.....	37
Gambar 4.6 Daftar Rujukan Modul Digital	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat-Surat	69
Lampiran 02. Lembar Validitas Media	83
Lampiran 03. Lembar Kepraktisan Media	91
Lampiran 04. Modul Digital	101
Lampiran 05. Dokumentasi	104



