

CIVIC FUN STACKO (CFS)

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Oleh:

MEIGYYUNIORPRATAMA

NIM: 16312075

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS Keguruan dan Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

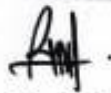
2021

LEMBAR PERSETUJUAN

Alat Permainan Edukatif (APE) Civic Fun Stacko

Laporan HaKI

Diajukan Untuk Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang
Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

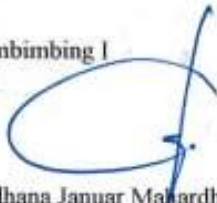


Meigy Yuniar Pratama

16312075

Disetujui oleh pembimbing

Pembimbing I



Ardhana Januar Mahardhani, M.KP.
NIK/KIP. 19870123 201709 12

Pembimbing II



Hadi Cahyono, M.Pd
NIK/NIP. 19890221 201503 13

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Meigy Yunion Pratama

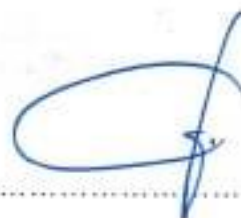
NIM : 16312075

Judul : Civic Fun Stacko (CFS)

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Ponorogo tanggal : 4 Februari 2021

Tim Penguji

Ardhana Januar Mahardhani, M.KP.
NIK/KIP. 19870123 201709 12



Hadi Cahyono, M.Pd
NIK/NIP. 19890221 201503 13



Ambiro Puji Asmaroini, M.Pd
NIK/NIP. 19890326 201509 13



Mengetahui,
Dekan



Ardhana Januar Mahardhani, M.KP.
NIK/KIP. 19870123 201709 12

Menyetujui,
Ka Prodi



Hadi Cahyono, M.Pd
NIK/NIP. 19890221 201503 13

MOTTO

“Ajambedakakemarangsapadha-padha”
(Hargaiperbedaan,janganmembeda-bedakansesamamania)

“Manungsa munggunduhwohingpakarti”
(Kehidupanmanusiabaikdan burukadalahakibatdari perbuatanmanusia itu sendiri)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang senantiasa memberikan karunia-
Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu, ayah dan adik saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Partner terbaik saya Megha Yustika Sharha yang senantiasa mendukung dan membantu saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan HaKI yang berjudul "Alat Permainan Edukatif (APE) Civic FunStacko" dengan baik.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi dan doa selama proses penulisan laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Ardhana Januar

Mahardhani, M.KP dan Hadi Cahyono, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan laporan HaKI sebagai tugas akhir ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah membantu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Kaprodi dan para dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan bekal ilmu.
3. Bapak dan Ibu tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
4. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo angkatan tahun 2016, atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.

5. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan penyusunan dalam laporan tugas akhir ini. Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Teriring harapan semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga laporan ini membawa manfaat bagi pembaca. Aamiin

Ponorogo, 4 Februari 2021

Meigy Yuniar Pratama
NIM. 16312075



LEMBAR PERNYATAAN

Saya mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Meigy Yunion Pratama

NIM : 16312075

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan bahwa laporan ini saya tulis sendiri. Saya bertanggungjawab penuh atas apa yang saya tulis pada laporan ini. Pendapat dan penelitian lain yang dimasukkan dalam laporan ini dikutip dengan berdasarkan standar kode etik yang ada.

Ponorogo, 4 Februari 2021



Meigy Yunion Pratama
NIM. 16312075

ABSTRAK

MeigyYuniorPratama:AlatPermainan Edukatif (APE)Civic Fun Stacko.**Tugas Akhir. Ponorogo: Program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas MuhammadiyahPonorogo,2021.**

Metode Pembelajaran Game dikembangkan pertama kali oleh David de Vries dan Keith Edward. Metode Pendidikan berbasis game diciptakan untuk membekali anak agar mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Dengan menunjang keberlangsungan pendidikan di sekolah maka banyak guru yang membuat Alat Permainan Edukatif (APE). APE dikembangkan dengan tujuan agar anak-anak lebih memahami materi ajar dan menyerap ilmu dengan mudah dan dengan cara yang menarik. Berkembangnya APE memotivasi penulis untuk membuat Civic Fun Stacko.

Sesuai dengan namanya, Civic Fun Stacko mengadaptasi permainan Uno Stacko yang kemudian dikombinasikan dengan materi pembelajaran. Pada Civic Fun Stacko ini penulis mengkombinasikan dengan materi bab 4 kelas 7 yaitu Toleransi Antar Agama, Ras, suku, dan golongan. Dalam permainan ini akan diselipkan beberapa pertanyaan mengenai keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan dalam Bhineka Tunggal Ika, yang tentunya masuk ke dalam rumpun pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Cara bermain Civic Fun Stacko ini pada dasarnya hampir sama dengan cara bermain uno stacko, hanya terdapat beberapa konsep yang berbeda, yang disesuaikan dengan materi. Dengan harapan ini diharapkan anak-anak bisa bermain sekaligus belajar dan belajarnya lebih menyenangkan sehingga materi dapat terserap dengan baik.

Kata Kunci:Metode Pembelajaran Game, Alat Permainan Edukatif (APE), Permainan Uno Stacko.

Daftar Isi

Cover.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Motto.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Lembar Pernyataan.....	viii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	3
C. Manfaat.....	4
BAB 2 PANDUAN PENGGUNAAN.....	5
A. Jenis-jenis Simbol yang ada di CFS (CivicFun Stacko).....	5
B. Cara dan Aturan Bermain CivicFun Stacko.....	8
C. Daftar pertanyaan dan jawaban.....	11
BAB 3 PENUTUP.....	16
Daftar Pustaka.....	17
Lampiran - lampiran	

