

**PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN
BERBANTUAN *SMARTPHONE* UNTUK MATA
PELAJARAN EKONOMI PADA MATERI PASAR
MODAL SISWA SMA IPS DI DKI JAKARTA**



Oleh:

Nurul Hisna Heryanto

1101617003

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2022

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Papan Permainan Berbantuan *Smartphone* untuk Mata Pelajaran Ekonomi pada Materi Pasar Modal Siswa SMA IPS di DKI Jakarta

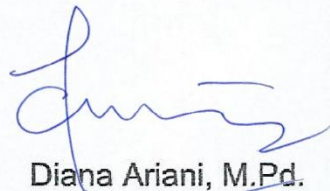
Nama Mahasiswa : Nurul Hisna Heryanto

Nomor Registrasi : 1101617003

Program Studi : Teknologi Pendidikan

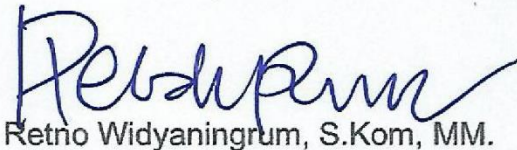
Tanggal Ujian : 25 Januari 2022

Pembimbing I



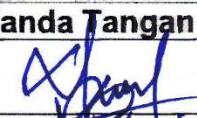




Diana Ariani, M.Pd.
NIP. 198401232019032009

Pembimbing II



Retno Widyaningrum, S.Kom, MM.
NIP. 197307142005022001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd (Penanggung Jawab)*		03 Maret 2022
Dr. Wirda Hanim, M. Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		03 Maret 2022
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Ketua Penguji)***		16 Februari 2022
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd. (Dosen Penguji I)****		14/02
Dra. Suprayekti, M.Pd. (Dosen Penguji II)****		15 Februari 2022

Catatan

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Nurul Hisna Heryanto

No. Registrasi : 1101617003

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Papan Permainan Berbantuan *Smartphone* untuk Mata Pelajaran Ekonomi pada Materi Pasar Modal Siswa SMA IPS di DKI Jakarta" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret 2021 sampai Januari 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 09 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Nurul Hisna Heryanto

**PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN BERBANTUAN
SMARTPHONE UNTUK MATA PELAJARAN EKONOMI PADA
MATERI PASAR MODAL SISWA SMA IPS DI DKI JAKARTA**

(2022)

Nurul Hisna Heryanto

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan papan berbantuan smartphone dalam pembelajaran ekonomi pada materi pasar modal untuk siswa jenjang Sekolah Menengah Atas di DKI JAKARTA. Model pengembangan yang digunakan adalah model Baker & Schutz. Model ini terdiri dari tujuh tahapan yaitu formulasi produk, spesifikasi pembelajaran, item tryout, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk, dan analisis operasi. Evaluasi formatif yang dilakukan dalam pengembangan ini melibatkan ahli materi dan ahli media pembelajaran (expert review) dan pengguna (small group). Berdasarkan uji coba expert review dan small group, dinyatakan bahwa produk memiliki kejelasan media dan pesan yang sudah jelas, sudah relevan dengan topik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan lingkungan belajar karena mudah untuk digunakan, aturan dalam permainan sudah jelas dan sesuai, menyebabkan adanya interaksi sosial antar pemain, dan memberikan edukasi bagi pengguna media. Saat memainkannya mereka juga sangat antusias dan mengatakan bahwa media yang dikembangkan sangat menyenangkan khususnya dalam mempelajari pasar modal

Kata kunci: penelitian pengembangan, media pembelajaran, papan permainan, Baker & Schutz, pasar modal

**SMARTPHONE-ASSED BOARD GAME DEVELOPMENT FOR
ECONOMIC SUBJECTS ON CAPITAL MARKET MATERIALS
FOR SOCIAL SCIENCES HIGH SCHOOL STUDENTS IN**

JAKARTA

(2022)

Nurul Hisna Heryanto

ABSTRACT

This research and development objective is to develop smartphone-assisted board game media products in economic learning on capital market materials for high school students in JAKARTA. The development model used is the Baker & Schutz model. This model consists of seven stages, namely product formulation, learning specifications, tryout items, product development, product testing, product revision, and operation analysis. The formative evaluation carried out in this development involved material experts and learning media experts (expert review) and users (small group). Based on the expert review and small group trials, it was stated that the product has clear media and clear messages, is relevant to the topic, is following the learning objectives, is following the learning environment because it is easy to use, the rules in the game are clear and appropriate, causing social interaction between players, and provide education for media users. When users played it, they were also very enthusiastic and said that the media was very fun, especially in studying the capital market

Keywords: research and development, instructional media, board games, Baker & Schutz model, capital market

HALAMAN PERSEMBAHAN

*“And when My servants ask you concerning Me,
then surely, I am very near; I answer the prayer of the suppliant
when he calls on Me, so they should answer My call and believe in Me
that they may walk in the right way.”*

(2:186)

*The thesis I dedicated to my beloved family.
Thanks for being there every step of the way
and allowing my dreams to come true!*

*Teruslah berjalan meskipun dihantui kelelahan,
teruslah belajar meskipun didekati oleh kebosanan,
karena setiap hal-hal yang kita lakukan
pasti akan selalu ada hambatan yang menghalangi*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabil 'alamin washollatu wassalamu 'ala rasulillah 'amma ba'du. Segala puji bagi Allah SWT atas berkat dan Rahmat-Nya telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Papan Permainan Berbantuan *Smartphone* untuk Mata Pelajaran Ekonomi pada Materi Pasar Modal Siswa SMA IPS di DKI Jakarta".

Tidak lupa juga shalawat serta salam semoga tetap tersampaikan atas utusan Allah sebagai rahmat untuk semesta alam, yaitu junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Semoga kita diberikan syafa'at kelak di yaumul qiyamah nanti. Aamiin

Skripsi ini disusun untuk memenuhi prasyarat akademik dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Banyak rintangan dan tantangan yang dilalui peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini hingga mampu terselesaikan. Pastinya, peneliti mendapat bantuan materil maupun moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Diri penulis sendiri yang sudah sangat berjuang mengatur waktu, energi, serta mengatur emosi dalam menghadapi segala rintangan dan tantangan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan penguatan, doa, dan segalanya kepada penulis termasuk membantu dalam menyelesaikan produk yang dikembangkan.
3. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Diana Ariani, M.Pd dan Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan, masukan dan meluangkan waktunya sehingga peneliti mendapatkan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd., dan Bapak Yusuf Syaifulloh, S.Pd selaku ahli yang bersedia melakukan *review* terhadap produk yang sudah dikembangkan penulis.
6. Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd., Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd., dan Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan serta saran yang sangat berguna bagi penulis.

7. Serta pihak-pihak lainnya yang belum dapat disebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat. Terima kasih telah membantu penulis selama proses penyelesaian skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, memperkaya wawasan, dan menjadi sumbangan pemikiran bagi pembaca yang membutuhkan, khususnya bagi penulis sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Wallahu 'alam bi as shawab.

Jakarta, 09 Februari 2022

Nurul Hisna Heryanto



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Ruang Lingkup	12
D. Tujuan Pengembangan	13
E. Manfaat Penelitian	13
1. Manfaat Praktis	13
2. Manfaat teoritis	14
BAB II: KAJIAN TEORI	15
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran	15
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran	15
2. Model-model Pengembangan Berorientasi Produk	18
B. Kajian Media Pembelajaran	25
1. Pengertian Media Pembelajaran	25
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	28

3. Klasifikasi Media Pembelajaran	31
C. Kajian Permainan Papan	35
1. Definisi Permainan Papan.....	35
2. Manfaat Permainan Papan	36
3. Jenis-jenis Permainan Papan	38
4. Langkah-langkah Pengembangan Papan Permainan Modern.....	41
5. Papan Permainan Sebagai Media Pembelajaran	42
D. Kajian <i>Smartphone</i> sebagai Media Pembelajaran	43
E. Kajian Mata Pelajaran Ekonomi materi Pasar Modal jenjang SMA..	45
1. Hakikat mata pelajaran Ekonomi	45
2. Karakteristik mata pelajaran Ekonomi.....	46
3. Karakteristik siswa jenjang SMA	46
4. Gambaran Umum Materi Pasar Modal.....	48
F. Rasional Pengembangan.....	50
G. Hasil Penelitian yang Relevan	51
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Tujuan Khusus Pengembangan.....	54
B. Prosedur Pengembangan	56
BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN.....	65
A. Nama Produk.....	65
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	66
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	93
D. Keterbatasan Pengembangan	94
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	99

HALAMAN LAMPIRAN.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	187
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	190



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale	8
Gambar 2. Tahapan pengembangan Baker & Schutz	23
Gambar 3. Tahapan pengembangan Baker & Schutz	56
Gambar 4. Papan atau bidak	72
Gambar 5. Desain cover box	72
Gambar 6. Desain kartu kuis.....	72
Gambar 7. Desain kartu umum	73
Gambar 8. Desain kartu video	73
Gambar 9. Desain uang.....	73
Gambar 10. Desain pion	74
Gambar 11. Pion dan dadu.....	74
Gambar 12. Tampilan aplikasi	76
Gambar 13. Petunjuk permainan	77
Gambar 14. Penggunaan warna pada desain sebelum revisi.....	88
Gambar 15. Penggunaan warna pada desain sesudah revisi.....	88
Gambar 16. Kualitas cetakan produk sebelum revisi	89
Gambar 17. Kualitas cetakan produk setelah revisi	90
Gambar 18. Petunjuk permainan sebelum dan sesudah revisi.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rumusan Spesifikasi pembelajaran	67
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi	69
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	70
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk pengguna	70
Tabel 5. Simpulan jawaban lembar pertanyaan ahli materi	80
Tabel 6. Simpulan jawaban lembar pertanyaan ahli media.....	81
Tabel 7. Simpulan jawaban lembar pertanyaan pengguna	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi dan Instrumen Evaluasi Media.....	101
Lampiran 2. GBIM, Jabaran Materi, Flowchart,	125
Lampiran 3. Surat bukti telah melakukan penelitian.....	142
Lampiran 4. Lembar pertanyaan uji coba produk.....	143





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MURUL HISMA HEYANTO
NIM : 1101617003
Fakultas/Prodi : FLP / Teknologi Pendidikan
Alamat email : nrhisn@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Papan Permainan Berbantuan Smartphone untuk Mata Pelajaran Ekonomi
pada Materi Pasar Modal Siswa SMA IPS di DKI Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Maret 2022

Penulis

(MURUL HISMA HEYANTO)
nama dan tanda tangan