

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI *PLUS*
UNTUK SISWA KELAS 8 PADA MATA PELAJARAN IPS DI
SMPN 167 JAKARTA**



Oleh:

ZHAFIRAH HASANAH

1215162401

SKRIPSI

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

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

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


Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli *Plus*
Untuk Siswa Kelas 8 pada Mata Pelajaran IPS di
SMPN 167 Jakarta
Nama Mahasiswa : Zhafirah Hasanah
Nomor Registrasi : 1215162401
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tanggal Ujian : 26 Januari 2022

Pembimbing I





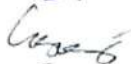
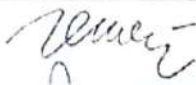

Retno Widyaringrum, S.Sos, M.M
NIP. 197307142005022001

Pembimbing II



Dra. Suprayekti, M.Pd
NIP. 198105132008121003

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Ketua Penguji)***		16/02/2022
Mulyadi, M.Pd (Anggota)****		12/02/2022
Dr. Eveline Siregar, M.Pd (Anggota)****		25/02/2022

Catatan :

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Zhafirah Hasanah
Nomor Registrasi : 1215162401
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli *Plus* Untuk Siswa Kelas 8 pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 167 Jakarta”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan Januari 2020 sampai Januari 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi orang lain yang pernah dibuat atau jiplakan dan bukan terjemahan karya orang lain.

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

Jakarta, 26 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Zhafirah Hasanah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : Zhafirah Hasanah
NIM : 1215162401
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email :

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 Media Permainan Monopoli Plus untuk Siswa Kelas 8
pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 167 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 01 - 03 - 2022

Penulis

(Zhafirah Hasanah)
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI *PLUS* UNTUK
SISWA KELAS 8 PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 167 JAKARTA
(2022)**

Zhafirah Hasanah

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan Monopoli *Plus* pada Mata Pelajaran IPS tentang materi Interaksi Keruangan dalam kehidupan di Negara-Negara ASEAN untuk Siswa kelas 8 di SMPN 167 Jakarta. Monopoli *Plus* ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi tersebut. Model pengembangan produk yang digunakan adalah Model Baker & Schutz. Model Baker & Schutz terdiri dari 7 tahapan yaitu 1) Formulasi Produk, 2) Spesifikasi Pembelajaran, 3) Uji Coba Soal, 4) Pengembangan Produk, 5) Uji Coba Produk, 6) Revisi Produk, 7) Analisis Operasi. Evaluasi pada penelitian pengembangan produk ini menggunakan metode evaluasi formatif, dengan melibatkan *Expert Review* (1 ahli media dan 1 ahli materi) dan Pengguna (4 Siswa). Instrumen yang dikembangkan menggunakan skala Guttman Ya (1) - Tidak (0) dengan skala penilaian 0-5 adalah kurang baik, 6-10 adalah baik dan terdapat kolom komentar pada setiap butir instrumen. Hasil dari *expert review* sebagai berikut ahli media sebesar 10 yang dikategorikan Baik dan ahli materi sebesar 10 yang dikategorikan Baik. Hasil uji coba pengguna *small group* sebesar 10 yang dikategorikan Baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa Media Permainan Monopoli *Plus* ini memiliki kualitas “Baik” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 8 pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 167 Jakarta.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Permainan, Permainan Monopoli *Plus*, Model Baker & Schutz.

**DEVELOPMENT OF MONOPOLY PLUS GAME FOR 8TH STUDENTS IN
SOCIAL SCIENCES AT SMPN 167 JAKARTA
(2022)**

Zhafirah Hasanah

ABSTRACT

This development research was carried out with the aim of producing learning media products in the form of Monopoly Plus game in Social Studies Subjects about the material of Spatial Interaction in Life in ASEAN Countries for 8th graders at SMPN 167 Jakarta. Monopoly Plus is expected to increase the attractiveness of students in learning and increase students' motivation to learn the material. The product development model used is the Baker & Schutz Model. The Baker & Schutz model consists of 7 stages: 1) Formulation , 2) Instructional Specifications, 3) Item Tryout, 4) Product Development, 5) Product Tryout, 6)Product Revision, 7) Operations Analysis. The evaluation of this product development research uses a formative evaluation method, involving Expert Review (1 media expert and 1 material expert) and Users (4 students). The instrument developed using the Guttman scale Yes (1) - No (0) with a rating scale of 0-5 is not good, 6-10 is good and there is a comment column on each item of the instrument. The results of the expert reviews are as follows media experts of 10 categorized as Good and material experts of 10 categorized as Good. The result of small group user trial got a score of 10 categorized as Good. Based on these results, it can be stated that the Monopoly Plus Game Media has a "Good" quality and is suitable for use as a learning medium that can help 8th graders in Social Studies Subjects at SMPN 167 Jakarta.

Keywords: Development, Educational Games, Monopoly Plus Game, Fun Learning, Baker & Schutz Model.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya yang tiada henti, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Plus Untuk Siswa Kelas 8 pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 167 Jakarta” dengan baik. Sebagai salah satu syarat utama dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin agar karyanya dapat diterima dan bermanfaat untuk semua pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh sekali dari kata sempurna, sebab pada dasarnya tidak ada manusia yang sempurna, dan kesempurnaan hanyalah milik Allah Subhanahu wa ta'ala.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, berupa dorongan motivasi, tenaga, pikiran, bahkan materil. Berkat bantuan dan dukungan tersebut, penulis dapat melalui semua hambatan dan rintangan yang dihadapi oleh penulis ketika pengembangan dilakukan. Maka dari itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ.

2. Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi, selaku Wakil Dekan bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ
3. Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan sekaligus dosen pembimbing pertama yang selalu dengan sabar dan teliti membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan hasil yang sebaik mungkin.
4. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah bersedia membimbing dan selalu dengan sabar membantu, mengingatkan penulis menyelesaikan skripsi dengan baik. Dan juga selaku validator instrumen penilaian yang membantu penulis dalam memvalidasi instrumen penilaian untuk para ahli sehingga proses selanjutnya berjalan dengan lancar.
5. Bapak Kunto Imbar, M.Pd., selaku ahli media yang bersedia memberikan evaluasi formatif terhadap produk yang sudah dikembangkan oleh penulis.
6. Ibu Asih, Ibu Nisa dan Ibu Ayu yang selalu melayani mahasiswa dalam keperluan administrasi dan sebagainya selama perkuliahan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
7. Bapak Munawir Idris dan Nony Handayani yang membantu saya dalam memberikan masukan untuk skripsi ini.
8. Segenap dosen dan staf Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ yang telah membantu, mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan.

9. Keluarga penulis teristimewa untuk Mama dan Papa tercinta yang sangat tulus dalam mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang. Kepada Abang tersayang yang selalu memberi kekuatan, dorongan dan motivasi, serta Tante Wat yang selalu mendukung dan mendoakan penulis. Dan para Pet
10. Teman-teman Teknologi Pendidikan angkatan 2016 khususnya Miftah, Gerry, Safira yang selalu menemani dan membantu penulis selama diperkuliahan khususnya membantu penulis menyelesaikan penelitian skripsi ini. Serta, Vita, Husnul dan Ega yang turut meramaikan masa perkuliahan dan juga teman-teman TP 2016.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu dilakukan perbaikan. Untuk itu, penulis berharap mendapatkan kritik serta saran demi perbaikan di masa yang akan datang, melihat kekurangan dalam skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi yang dibuat dapat bermanfaat bagi pembacanya sebagaimana tujuan penelitian yang tertulis, juga sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Jakarta, 20 Januari 2022

Zhafirah Hasanah

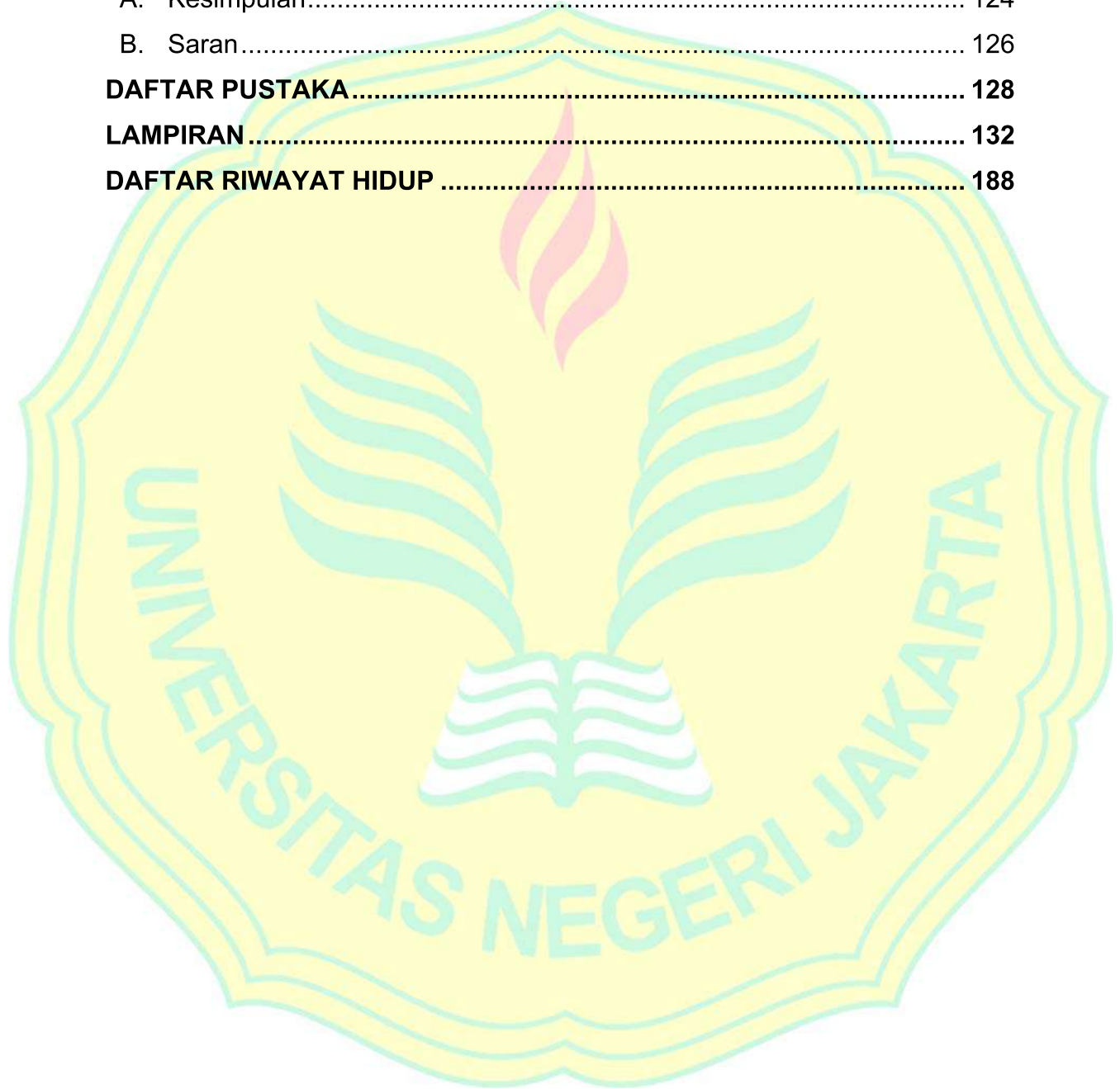
DAFTAR ISI

SAMPUL

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Ruang Lingkup	12
D. Tujuan Pengembangan	13
E. Kegunaan Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Kajian Pengembangan	16
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran	16
2. Klasifikasi Model Pengembangan	20
3. Model Pengembangan Berorientasi Produk	23
B. Kajian Media Pembelajaran.....	37
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	37
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	42
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	47
C. Kajian Prinsip Desain Pesan	53
D. Kajian Permainan Monopoli Plus.....	56
1. Belajar Menyenangkan	56

2. Pengertian Permainan Monopoli.....	59
3. Media Permainan Monopoli <i>Plus</i>	63
4. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media Permainan Monopoli <i>Plus</i>	67
E. Kajian Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama	69
F. Kajian Pembelajaran IPS.....	72
1. Pembelajaran IPS.....	72
2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	75
G. Penelitian yang Relevan.....	77
H. Rasional Pengembangan	79
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	82
A. Tujuan Khusus Penelitian.....	82
B. Prosedur Pengembangan.....	83
1. Formulasi Produk (<i>Formulation</i>)	83
2. Spesifikasi Instruksional (<i>Instructional Specification</i>).....	84
3. <i>Item Tryout</i> (Uji coba soal).....	84
4. Pengembangan Produk	85
5. Uji Coba Produk (<i>Product Tryout</i>).....	87
7. Analisis Operasi/Pemanfaatan (<i>Operation Analysis</i>)	92
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	93
A. Nama Produk	93
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	94
1. Formulasi Produk (<i>Formulation</i>)	94
2. Spesifikasi Instruksional (<i>Instructional Specification</i>).....	96
3. <i>Item Tryout</i> (Uji coba soal).....	98
4. Pengembangan Produk (<i>Product Development</i>)	101
5. Uji Coba Produk (<i>Product Tryout</i>).....	111
6. Revisi Produk.....	117
7. Analisis Operasi/Pemanfaatan (<i>Operation Analysis</i>)	119
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	120

D. Keterbatasan Pengembangan.....	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
A. Kesimpulan.....	124
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN.....	132
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	188



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Model ADDIE	24
Gambar 2.3 Model Hannafin & Peck.....	26
Gambar 2.4 Model Pengembangan Baker & Schutz	29
Gambar 4. 1 gambar untuk tas Monopoli <i>Plus</i>	103
Gambar 4. 2 gambar untuk pouch Kartu-kartu Monopoli <i>Plus</i>	104
Gambar 4. 3 gambar untuk pouch Perlengkapan Monopoli <i>Plus</i>	104
Gambar 4. 4 Papan Monopoli <i>Plus</i>	105
Gambar 4. 5 Panduan bermain.....	105
Gambar 4. 6 Kartu Kesempatan	106
Gambar 4. 7 Kartu Pertanyaan BLOK A1-E2.....	107
Gambar 4. 8 Kartu Cari Tahu Yuk!.....	108
Gambar 4. 9 Hasil cetakan <i>packaging</i>	109
Gambar 4. 10 Hasil cetakan Papan Monopoli <i>Plus</i>	110
Gambar 4. 11 Hasil cetakan kartu-kartu Monopoli <i>Plus</i>	110
Gambar 4. 12 Hasil cetakan Panduan bermain Monopoli <i>Plus</i>	110
Gambar 4. 13 Revisi Papan permainan Monopoli <i>Plus</i>	117
Gambar 4. 14 Revisi Panduan bermain	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Unsur visual, audio, dan teks dalam audio-visual dan cetak.....	54
Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	75
Tabel 3.4 Skala Penilaian	91
Tabel 4. 1 Rumusan Spesifikasi Pembelajaran (Sekolah)	97
Tabel 4. 2 Rumusan Spesifikasi Pembelajaran (Pengembang).....	98
Tabel 4. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	99
Tabel 4. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	100
Tabel 4. 5 Kisi-kisi Instrumen Pengguna.....	100
Tabel 4. 6 Acuan penilaian Skala Ya-Tidak	111
Tabel 4. 7 Skor Penilaian Ahli Media	112
Tabel 4. 8 Skor Penilaian Ahli Materi	113
Tabel 4. 9 Skor rata-rata Ahli	114
Tabel 4. 10 Acuan penilaian Skala Ya-Tidak	115
Tabel 4. 11 Skor <i>small group</i>	116
Tabel 4. 12 Skor rata-rata ujicoba <i>small group</i>	116