

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
JUMANJI EDUKASI (JUMASI) PADA MATERI PRODUK
PANGAN SETENGAH JADI MATA PELAJARAN PRAKARYA
KELAS VIII**



**ADE ALFIANTI
1504619079**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN JUMANJI
EDUKASI (JUMASI) PADA MATA PRODUK PANGAN SETENGAH
JADI MATA PELAJARAN PRAKARYA KELAS VIII**

Ade Alfianti

Dosen Pembimbing: Dr. Hamiyati, M.Si. dan Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Jumanji Edukasi (Jumasi) pada mata pelajaran Prakarya materi produk pangan setengah jadi kelas VIII di SMP Negeri 2 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini melibatkan para ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli media serta responden yang terdiri atas tiga peserta didik uji perorangan dan delapan peserta didik uji kelompok kecil. Tingkat kelayakan media berdasarkan hasil uji validasi memperoleh rata-rata 100% dari ahli materi dan 91,9% dari ahli media dengan kategori sangat baik. Sedangkan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil uji coba pengguna memperoleh rata-rata 100% untuk uji coba perorangan dan 95,8% untuk uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan Jumanji Edukasi sangat baik dan bersifat layak digunakan sebagai media pada mata pelajaran Prakarya.

Kata Kunci: media pembelajaran, pengembangan, permainan jumasi, prakarya

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA OF JUMANJI EDUCATION
(JUMASI) GAMES ON THE SUBJECTS OF CRAFT MATERIAL FOOD
PRODUCTS HALF OF THE CLASS VIII**

Ade Alfianti

Instructor: Dr. Hamiyati, M.Si. and Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd.

ABSTRACT

The research is aimed at developing learning media in the form of Jumanji Education (Jumasi) games on the subjects of Craft material food products half of the class VIII in the Junior High School 2 Jakarta. The research method used was Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. This research involved experts consisting of material experts and media experts as well as respondents comprising three individual test students and eight small group test students. Media qualifications based on validation test results were averaged 100% of the material expert and 91.9% of the media expert with very good categories. While the media qualification based on user test results was averaging 100% for individual trials and 95.8% for small group trials with excellent category. Based on the results, it can be concluded that the Jumanji Education game is excellent and deserves to be used as Craft learning media.

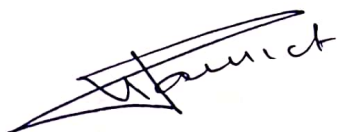
Keywords: *craft, development, jumasi games, learning media*

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jumanji Edukasi
(Jumasi) pada Materi Produk Pangan Setengah Jadi Mata
Pelajaran Prakarya Kelas VIII
Penyusun : Ade Alfianti
NIM : 1504619079

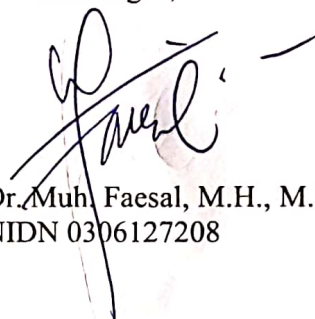
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. Hamiyati, M.Si.
NIP 195906041984032001

Pembimbing II,



Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd.
NIDN 0306127208

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



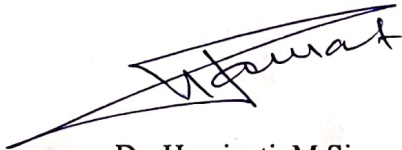
Elmanora, S.S., M.Si.
NIP 199003082019032019

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jumanji Edukasi (Jumasi) pada Materi Produk Pangan Setengah Jadi Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII
Penyusun : Ade Alfianti
NIM : 1504619079
Tanggal Ujian : 12 Januari 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. Hamiyati, M.Si.
NIP 195906041984032001

Pembimbing II,



Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd.
NIDN 0306127208

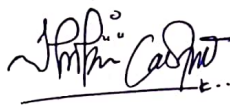
Pengesahan Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Penguji,



Maya Oktaviani, M.Pd.
NIP 199310272019032030

Anggota Penguji I,



Hurriyyatun Kabbaro, M.Si.
NIP 199204252022032008

Anggota Penguji II,



Elmanora, S.Si., M.Si.
NIP 199003082019032019

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si.
NIP 199003082019032019

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 12 Januari 2024
Yang membuat pernyataan



Ade Alfianti
1504619079



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 : Ade Alfianti
NIM : 1504619079
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Alamat Email : Adealfianti@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 Media Pembelajaran Permainan Jumanji Edukasi (Jumasi) Pada Materi
Produk Pangan Setengah Jadi Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII

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, 29 Januari 2024

Penulis

(Ade Alfianti)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga memudahkan peneliti dalam menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jumanji Edukasi (Jumasi) pada Materi Produk Pangan Setengah Jadi Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII”.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Uswatun Hasanah, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Elmanora, S.Si., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.
3. Dr. Hamiyati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dengan baik selama penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan.
4. Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dengan baik selama penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan.
5. Maya Oktaviani, M.Pd. selaku ketua penguji, Hurriyatun Kabbaro, M.Si selaku dosen penguji, dan Elmanora, S.Si., M.Si. selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan saran serta arahan perbaikan agar skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Vania Zulfa, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji seminar proposal dan Ahli media yang telah memberikan saran perbaikan skripsi dan telah bersedia membantu peneliti dalam mengembangkan produk yang layak digunakan.
7. Hendra, S.Pd. selaku Guru Prakarya SMP Negeri 2 Jakarta dan Ahli materi yang telah bersedia membantu peneliti dalam mengembangkan produk yang layak digunakan.
8. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
9. Staf Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah membantu dan memberikan informasi yang diperlukan oleh peneliti.
10. Rini Pujiastuti, M.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 2 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Jakarta.
11. Kedua orang tua peneliti, Bapak Bunyamin dan Ibu Nurmanih yang telah berusaha dalam memberikan motivasi dan bantuan dana agar dapat melanjutkan pendidikan sampai saat ini, dan berdoa demi kelancaran peneliti.
12. Abang dan kakak-kakak peneliti yang sudah memberi semangat dan juga doa kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
13. Adinda Dwi Aurellia, Kantoni, Meisya Nurindah Dewi, dan Ucy Sugiarti yang telah banyak memberikan bantuan serta dukungan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

14. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang turut serta memberikan bantuan dan sumbangan pemikiran selama peneliti mengikuti perkuliahan.

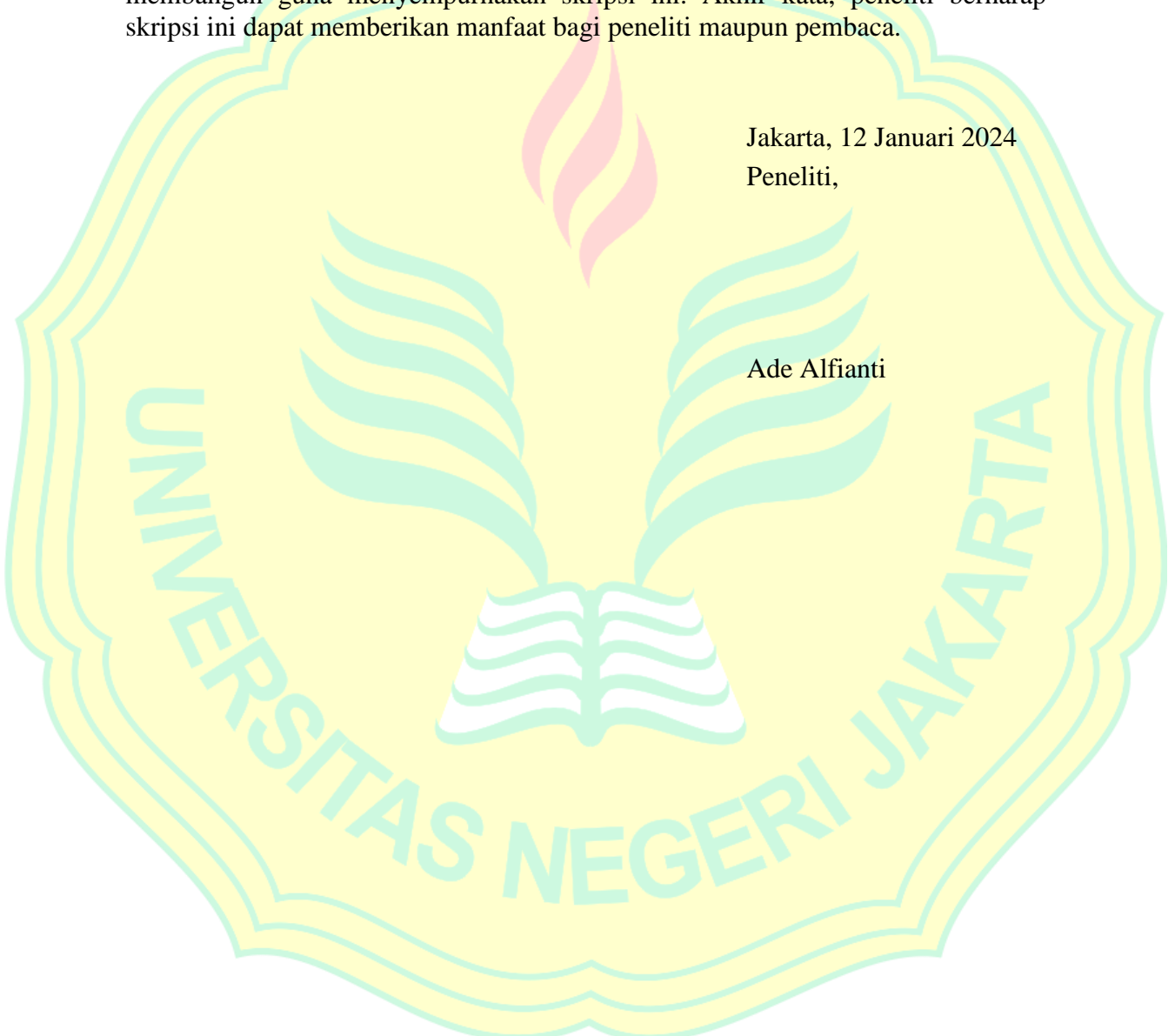
15. Serta terima kasih untuk diri sendiri yang telah mampu berusaha keras dan berjuang sampai sejauh ini. Mampu menahan dan mengendalikan diri dari tekanan di luar keadaan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam bentuk maupun isi. Oleh karena itu, peneliti sangat menghargai adanya saran dan kritik dari semua pihak yang bersifat membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca.

Jakarta, 12 Januari 2024

Peneliti,

Ade Alfianti



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Perumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	9
2.1.1. Konsep Pengembangan <i>Research and Development</i>	9
2.1.2. Klasifikasi Model Pengembangan	10
2.1.3. Pengembangan Model ADDIE	11
2.2 Konsep Produk yang dikembangkan.....	13
2.2.1. Kajian Media Pembelajaran	13
2.2.2. Kajian Media Permainan.....	20
2.2.3. Kajian Pembelajaran Prakarya	23
2.3 Penelitian Relevan	25
2.4 Kerangka Teoritik.....	28
2.5 Rancangan Produk.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	32
3.2.1 Tujuan Pengembangan	32
3.2.2 Metode Pengembangan	32
3.2.3 Sasaran Produk.....	33
3.2.4 Instrumen	33
3.3 Prosedur Pengembangan	36
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	36
3.3.2 Tahap Perencanaan.....	37
3.3.3 Uji Coba Ahli Media dan Ahli Materi	38
3.3.4 Uji Coba Perorangan (<i>One To One</i>).....	39
3.3.5 Uji Coba Terbatas (<i>Small Group</i>)	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39

3.5	Teknik Analisis Data	40
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1	Hasil Pengembangan Produk.....	42
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	42
4.1.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	43
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
4.2	Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris).....	47
4.2.1	Uji Validasi Ahli Materi.....	47
4.2.2	Uji Validasi Ahli Media.....	51
4.2.3	Revisi Produk.....	56
4.2.4	Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>).....	57
4.2.5	Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	59
4.3	Pembahasan	62
4.3.1	Keterbatasan Penelitian.....	64
4.3.2	Kelebihan Produk.....	64
4.3.3	Kelemahan Produk.....	64
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Implikasi.....	66
5.3	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68	
LAMPIRAN.....	75	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115	