

209/S/PM-KCBR/PK.03.08/19/DESEMBER/2024

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* “ENTACADEMY” SEBAGAI
PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40
JAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh
Tiara Regina Putri Irawan
2005543

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA
PENGEMBANGAN *BOARD GAME* “ENTACADEMY” SEBAGAI
PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40
JAKARTA

Oleh
Tiara Regina Putri Irawan
2005543

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Tiara Regina Putri Irawan
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
Desember, 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan skripsi ini untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan ulang,
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

TIARA REGINA PUTRI IRAWAN

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME* “ENTACADEMY” SEBAGAI
PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40
JAKARTA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Ayung Candra Padmasari, S. Pd., M. T.

NIP. 92017121980811201

Pembimbing II



Agus Juhana, S. Pd., M. T.

NIP. 920230219940805101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1

Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S. Pd., M. T.

NIP. 92017121980811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya Saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 16 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan,

Tiara Regina Putri Irawan

NIM. 2005543

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan *Board game* “ENTACADEMY” Sebagai Permainan Edukatif pada Siswa SMK Negeri 40 Jakarta”. Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dari orang-orang terdekat, penelitian ini tidak dapat berjalan dengan baik. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan kakak penulis yang turut memberikan dukungan, bantuan, dan juga semangat kepada penulis dalam kondisi apapun.
2. Ibu Ayung Candra Padmasari S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus di Cibiru dan juga dosen pembimbing I penulis yang telah meluangkan waktu dan membimbing penulis sejak awal perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Bapak Agus Juhana S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam membimbing skripsi ini sampai selesai.
4. Bapak Fahmi Chandra Permana, S.Si., M.T. dan Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T selaku dosen wali penulis, yang senantiasa meluangkan waktunya untuk perwalian dan memberikan arahan selama perkuliahan berlangsung.
5. Seluruh staff dan dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang senantiasa memberikan ilmunya dan membantu penulis dalam menjalani perkuliahan.
6. Bapak Dr. Eng. Munawir M.T. dan Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom. selaku validator ahli materi kewirausahaan *board game* yang telah penulis rancang.
7. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Ibu Dian Anggraini, S.ST., M.T. selaku validator ahli media untuk *board game* yang telah penulis rancang.
8. Ibu Yunni dan Ibu Elnova dari SMK Negeri 40 selaku validator ahli materi dan ahli media yang telah membantu penulis dalam merancang produk dan memberi penilaian.

9. Teman-teman kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 40 Jakarta yang secara sukarela untuk menguji coba *board game* yang telah dirancang.
10. Sepuluh harta karun atas nama Choi Hyunsuk, Park Jihoon, Yoshi, Kim Junkyu, Yoon Jaehyuk, Asahi, Kim Doyoung, Haruto, Park Jeongwoo, So Junghwan atau yang kerap disapa dengan sebutan TREASURE yang telah menjadi inspirasi dan sumber semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Angelin, Rafi, Regina, dan Azahra selaku teman pejuang skripsi pada semester ini yang seringkali mengajak penulis untuk bimbingan, mengerjakan skripsi di perpustakaan, dan membeli camilan.
12. Teman-teman Pendidikan Multimedia angkatan 20 khususnya kelas B yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang menjadi motivasi dan penyemangat penulis dalam menyelesaikan proses skripsi dan menjadi teman seperjuangan.
13. Terakhir, ucapan terimakasih juga diucapkan kepada semua orang yang belum disebut, yang telah membantu penulis dalam menjalani skripsi.

Penulis menyadari jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan yang membangun sangat diharapkan penulis agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari.

Bandung, 16 Desember 2024

Tiara Regina Putri Irawan

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI
PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40
JAKARTA**

Tiara Regina Putri Irawan

2005543

ABSTRAK

Kurangnya media pembelajaran yang inovatif terhadap proses pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan durasi jam pelajaran sangat panjang menjadi salah satu hambatan dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar kewirausahaan. Di lain sisi, terjadinya kesenjangan antara pembelajaran secara teori dan praktik pada pelajaran ini menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif agar minat belajar kewirausahaan siswa di kelas meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan dan kelayakan Pengembangan *Board game* “ENTACADEMY” sebagai Permainan Edukatif Wirausaha pada Siswa SMK Negeri 40 Jakarta untuk membantu guru dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian menggunakan metode penelitian model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Data analisis hasil dari penelitian menunjukkan rata-rata sebesar 95,6% oleh ahli materi dengan kategori “Sangat Layak” pada aspek ketepatan materi, penyajian materi, manfaat dan motivasi, serta kualitas dan keterbacaan. Diperoleh persentase sebesar 95% dari ahli media dengan kategori “Sangat Layak” pada aspek visual dan keterbacaan media, kegunaan, dan relevansi *board game*. Hasil uji coba permainan pada 32 siswa di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 40 Jakarta menunjukkan rata-rata persentase 97,1% dengan kategori “Sangat Layak” pada aspek kegunaan, visual dan keterbacaan media, serta motivasi. Dari hasil penilaian, dapat disimpulkan jika *board game* ENTACADEMY dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang layak digunakan untuk simulasi berwirausaha agar mampu mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar wirausaha secara menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, Board game, permainan edukatif, kewirausahaan, ADDIE

**DEVELOPMENT OF "ENTACADEMY" BOARD GAME AS AN
EDUCATIONAL GAME OF ENTREPRENEURSHIP FOR STUDENTS OF
SMK NEGERI 40 JAKARTA**

Tiara Regina Putri Irawan

2005543

ABSTRACT

The lack of innovative learning media for the learning process in Creative Products and Entrepreneurship subjects with very long class hours is one of the obstacles in increasing students' motivation and interest in learning entrepreneurship. On the other hand, the gap between theoretical and practical learning in this lesson is a challenge for teachers to create a more creative learning process so that students interest in learning entrepreneurship in class increases. This research aims to find out the design and feasibility of development Board game "ENTACADEMY" as an Entrepreneurial Educational Game for Students at SMK Negeri 40 Jakarta to help teachers in the learning process for Creative Products and Entrepreneurship Subjects. The research uses the ADDIE development model research method (analysis, design, development, implementation, And evaluation). Data analysis results from research show an average of 95.6% by material experts in the "Very Appropriate" category in the aspects of material accuracy, material presentation, benefits and motivation, as well as quality and readability. Obtained a percentage of 95% from media experts in the "Very Appropriate" category in the visual aspects and media readability, usability and relevance board game. The results of game trials on 32 students in class From the assessment results, it can be concluded that: board game ENTACADEMY can be used as a learning medium in Creative Product and Entrepreneurship Subjects which is suitable for use in entrepreneurship simulations so that it can encourage students interest and motivation in learning entrepreneurship in a fun way.

Keywords: Development, Board games, educational games, entrepreneurship, ADDIE

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Struktur Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Permainan Edukatif	8
2.2 <i>Board game</i>	9
2.2.1 Definisi <i>Board game</i>	9
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Board game</i>	10

2.3 Wirausaha.....	11
2.3.1 Konsep Wirausaha	11
2.3.2 Wirausaha di Indonesia.....	12
2.3.3 Keahlian Wirausahawan dan Tips Berwirausaha	14
2.3.4 Wirausaha untuk Lulusan SMK.....	16
2.4 Penelitian yang Relevan	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Model ADDIE	20
3.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	21
3.1.2 <i>Design</i> (Desain)	21
3.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	22
3.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	23
3.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	23
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	24
3.3.1 Dokumentasi	24
3.3.2 Wawancara	24
3.3.3 Angket Siswa	24
3.3.4 Validasi Ahli.....	25
3.4 Instrumen Penelitian.....	25
3.4.1 Kisi-kisi dan Lembar Validasi Ahli Materi	25
3.4.2 Kisi-kisi dan Lembar Validasi Ahli Media.....	27
3.4.3 Angket Respon Siswa	30
3.5 Teknik Analisis Data	31
3.5.1 Analisis Kelayakan Media	31
3.5.2 Analisis Respon Siswa.....	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Analisis	35
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	35
4.1.1.2 Merumuskan Tujuan	37
4.1.2 Desain/Perancangan.....	40
4.1.2.1 Konsep Desain	41
4.1.2.2 <i>Storyboard</i>	42
4.1.2.3 Alur Bermain	44
4.1.2.4 Aturan Bermain.....	45
4.1.3 Development/Pengembangan	46
4.1.3.1 Alur Pembuatan Aset Desain	46
4.1.3.2 <i>Prototype</i>	49
4.1.3.3 Validasi Ahli Materi.....	56
4.1.3.4 Validasi Ahli Media	58
4.1.4 Implementasi.....	59
4.1.5 Evaluasi.....	63
4.2 Pembahasan	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Implikasi.....	68
5.3 Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi validasi ahli materi	25
Tabel 3.2 Lembar validasi ahli materi	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi validasi ahli media	27
Tabel 3.4 Lembar validasi ahli media	28
Tabel 3.5 Angket respon siswa	30
Tabel 3.6 Ketentuan skala skor	32
Tabel 3.7 Interpretasi kriteria	32
Tabel 3.8 Ketentuan skala skor	33
Tabel 3.9 Interpretasi kriteria	33
Tabel 4.1 Capaian pembelajaran	37
Tabel 4.2 Alur pembuatan aset <i>board game</i>	47
Tabel 4.3 Alur pembuatan karakter	48
Tabel 4.4 Hasil validasi materi	57
Tabel 4.5 Penilaian ahli materi	57
Tabel 4.6 Penilaian ahli materi per aspek	57
Tabel 4.7 Hasil validasi ahli media	58
Tabel 4.8 Penilaian ahli media	59
Tabel 4.9 Penilaian ahli media per aspek	59
Tabel 4.10 Hasil respon siswa	61
Tabel 4.11 Perhitungan skor item maksimal respon siswa	61
Tabel 4.12 Hasil perhitungan respon siswa	62
Tabel 4.13 Hasil penilaian respon siswa per aspek	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan model ADDIE	20
Gambar 4.1 Diagram perasaan siswa saat belajar PKK.....	38
Gambar 4.2 Alasan siswa memilih jawaban	39
Gambar 4.3 Hambatan pada siswa	39
Gambar 4.4 Flat Design	41
Gambar 4.5 Palette Warna	41
Gambar 4.6 <i>Font</i> Dogfiles	42
Gambar 4.7 <i>Font</i> Lemon Days.....	42
Gambar 4.8 <i>Font</i> Montserrat.....	42
Gambar 4.9 Desain awal papan permainan.....	43
Gambar 4.10 Desain awal untuk Kartu Ide Bisnis.....	43
Gambar 4.11 Desain awal untuk Kartu Sumber Daya	44
Gambar 4.12 Desain awal untuk Kartu Tantangan dan Peluang	44
Gambar 4.13 Logo	49
Gambar 4.14 Desain karakter/pion permainan	49
Gambar 4.15 <i>Prototype</i> karakter/pion permainan.....	50
Gambar 4.16 Desain <i>board game</i>	50
Gambar 4.17 <i>Prototype board game</i>	51
Gambar 4.18 Desain Kartu Ide Bisnis dan Kartu Sumber Daya.....	51
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> Kartu Ide Bisnis.....	52
Gambar 4.20 <i>Prototype</i> Kartu Sumber Daya	52
Gambar 4. 21 Desain KATAPEL (Kartu Tantangan dan Peluang)	53
Gambar 4.22 <i>Prototype</i> KATAPEL (Kartu Tantangan dan Peluang)	53
Gambar 4.23 Desain <i>Rulebook</i>	54
Gambar 4.24 <i>Mockup Prototype Rulebook</i>	54
Gambar 4.25 Dadu, rumah-rumahan, dan uang mainan	55
Gambar 4.26 Kotak plastik	55
Gambar 4.27 Kotak kemasan <i>board game</i> ENTACADEMY	56
Gambar 4.28 Uji coba <i>board game</i> pada siswa	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pengangkatan dosen	74
Lampiran 2. Kartu bimbingan pembimbing 1.....	75
Lampiran 3. Kartu bimbingan pembimbing 2.....	76
Lampiran 4. Surat permohonan validasi ahli materi 1	77
Lampiran 5. Surat permohonan validasi ahli materi 2	78
Lampiran 6. Surat permohonan validasi ahli materi 3	79
Lampiran 7. Lembar persetujuan evaluator ahli materi 1	80
Lampiran 8. Lembar persetujuan evaluator ahli materi 2	81
Lampiran 9. Lembar persetujuan evaluator ahli materi 3	82
Lampiran 10. Surat permohonan validasi ahli media 1	83
Lampiran 11. Surat permohonan validasi media 2	84
Lampiran 12. Surat permohonan validasi ahli media 3	85
Lampiran 13. Surat permohonan validasi ahli media 3	86
Lampiran 14. Lembar persetujuan menjadi evaluator ahli media 2.....	87
Lampiran 15. Lembar persetujuan menjadi evaluator ahli media 3.....	88
Lampiran 16. Instrumen penilaian ahli materi 1	89
Lampiran 17. Instrumen penilaian ahli materi 2	90
Lampiran 18. Instrumen penilaian ahli materi 3	91
Lampiran 19. Instrumen penilaian ahli media 1	92
Lampiran 20. Instrumen penilaian ahli media 2	93
Lampiran 21. Instrumen penilaian ahli media 3	94
Lampiran 22. Dokumentasi ahli materi 1	95
Lampiran 23. Dokumentasi ahli materi 2	95
Lampiran 24. Dokumentasi ahli materi 3 dan ahli media 1 di SMKN 40	96
Lampiran 25. Dokumentasi ahli media 2	96
Lampiran 26. Dokumentasi ahli media 3	97
Lampiran 27. Surat permohonan observasi/wawancara	98
Lampiran 28. Surat izin observasi/wawancara untuk ambil data.....	99
Lampiran 29. Wawancara dengan Ibu Yunni di SMKN 40.....	100
Lampiran 30. Dokumentasi penelitian di kelas XI Akuntansi	105

Lampiran 31. Dokumentasi bersama siswa kelas XI Akuntansi.....	105
Lampiran 32. Instrumen penilaian peserta didik.....	106
Lampiran 33. Angket awal siswa.....	122
Lampiran 34. Capaian pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.....	128
Lampiran 35. Cek turnitin.....	132

DAFTAR SINGKATAN

SINGKATAN	NAMA	<i>Pemakaian pertama kali pada halaman</i>
ASEAN	<i>Association of South East Asia Nation</i>	1
SMK	Sekolah Menengah Kejuruan	1
TPT	Tingkat Pengangguran Terbuka	1
ADDIE	<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate</i>	5
OHP	<i>Overhead Projector</i>	6
PUK	Penduduk Usia Kerja	11
SMA	Sekolah Menengah Atas	11
BPS	Badan Pusat Statistik	16
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah	16
PKK	Produk Kreatif dan Kewirausahaan	16
SMKN	Sekolah Menengah Kejuruan Negeri	16
TKJ	Teknik Komputer dan Jaringan	16
HAKI	Hak Kekayaan Intelektual	33
CM	Centimeter	44
MDF	<i>Medium Density Fiberboard</i>	45
MM	Milimeter	45
GSM	<i>Gram per Square Meter</i>	51

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Rimang, S. S., & Badji, I. R. (2021). Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Al Ubaidillah, M. R. S., & Yasin, M. (2024). Analisis Pengangguran dan Kebijakan Pemerintah Terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Riset Ekonomi dan Akuntansi*, 2(3), 34-42.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2018). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(1), 23-29.
- Augustianingrum, N. K., & Padmasari, A. C. (2020). Implementasi Algoritma Decision Tree Boardgame Dwipantara sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 57–64.
- Auliya, F. D., Oktaviani, D., & Ummah, S. I. (2024). Pengembangan *Board game* Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa*, 2(4), 130-147.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Avianto, Y. F., Arie, T., Prasida, S., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2018). *Pembelajaran aksara jawa untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan media board game*. 30(1), 133–148.
- Badan Pusat Statistik. (2024). Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 4,82 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 3,04 juta rupiah per bulan.
- Bahri A. S., & Abdillah F. (2021). Penyuluhan pentingnya pemahaman siswa SMK Pariwisata tentang skill yang dibutuhkan dalam dunia kerja pariwisata di SMK Darmawan Bogor. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 5(1).
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Fadlillah, M. (2016). Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik & praktik. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUASAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta Timur: Prenada media.
- Fadillah, M. (2017). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Falach, A. N. (2023). Literasi Kewirausahaan Sosial Islam pada Pengusaha Muslim di Indonesia. *Idarotuna: Journal of Administrative Science*, 4(1), 12-19.
- Fakhrurozi, M., & Sy, M. E. (2024). Kewirausahaan Umkm Bab. Fundamental Kewirausahaan Umkm. Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Farantika, A. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1), 45–54.
- Farida, N. E. A. (2022). *Kewirausahaan*. Batam: CV Rey Media Grafika.
- Fitri, A., Saragih, A. M. D., Silitonga, A., & Frisnoiry, S. (2024). Pengaruh Pertumbuhan Penduduk terhadap Data Kemiskinan di Indonesia 5 Tahun Terakhir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15737-15743.
- Fitrihana, N. (2018). Rancangan pembelajaran teaching factory di SMK tata busana. *Home Economics Journal*, 2(2), 56-64.
- Gamayanto, I. (2022). Analisis dan Penerapan *Board game* untuk Meningkatkan Enterpreneurship dengan Menggunakan Metode Innovation Profiling. *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, 12(1), 320-328.
- Gardadinata, C., Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2019). Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Nelayan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 43-52.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.
- Irawan, C. D., Mamahit, D. J., Sambul, A. M., Elektro, T., Teknik, F., & Manado, J. K. B. (2019). Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Peternak. *Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan Untuk Profesi Peternak*, 14(1).
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2020). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Khadafi, H. N., & Syaimi, K. U. (2024). Pengembangan Media Layanan Informasi Dalam Menentukan Perencanaan Karir Pada Siswa Sma Swasta Ira. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 2(1), 214-235.
- Lee, H. L. J. (2012). SMARTies: Using a *board game* in the English classroom for edutainment and assessment. *Malaysian Journal of ELT Research*, 8(1).
- Lorenza, L., Surani, D., & Fricticarani, A. (2024). Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran Tik Kelas X di SMA Negeri 1 Ciruas. *Journal on Education*, 6(2), 15109-15120.

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2023). Pengembangan *Board game* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54.
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board game: Cara pembelajaran yang menyenangkan bagi orang dewasa. *SOSIO KONSEPSIA: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 11(2), 338-347.
- Maryanti, E., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226.
- Meisak, D., & Agustini, S. R. (2022). Penerapan metode prototype pada pengembangan sistem informasi penjualan mediatama solusindo jambi. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(4), 1-11.
- Muhammad, R., Hendriyana, H., & Ardimansyah, M. I. (2020). Penerapan Google Spreadsheet Dalam Pembuatan Laporan Keuangan Untuk Pengembangan Usaha Umkm Kota Bandung. *Ikra-Ith Abdimas*, 3(1), 101-106.
- Murniati, A., Sos, S., Ak, M., & Fitri, R. (2024). Kewirausahaan. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nordin, N., & Omar, W. (2022). REV-OPOLY: A study on educational *board game* with web-based augmented reality. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 18(1), 81-90.
- Novasari Y., (2019). Siap Menjadi Wirausahawan. Klaten: PT Cempaka Putih.
- Nuraeni, Y. A. (2022). Peran pendidikan dalam pembentukan jiwa wirausaha: Pendidikan kewirausahaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 1(2), 38-53.
- Nurfendah, Y., & Sabatari, W. (2018). Minat Berwirausaha di Bidang Fashion pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Godean. *Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi*, 7(1).
- Nurhayati, N., Yunus, Y., & Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia “Yptk” Padang, 8(1), 45–56. Juwita, A. I. (2021). Pengembangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Permana, S. H. (2017). Strategi peningkatan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Indonesia. *Aspirasi: Jurnal masalah-masalah sosial*, 8(1), 93-103.

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, S., Sulistyaningsih, E., Mawarti, R., & Sijabat, E. A. (2024). Prospek Bisnis dan Karir Di Sektor Transportasi dan Logistik bagi Siswa SMU/SMK dan yang Sederajat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penelitian Terapan*, 2(1), 6-12.
- Pusat Data dan Analisa Tempo. (2022). SMK Bukan Cuma Esemka. Jakarta: Tempo Publishing
- Puspita, M., Purwadisastra, D., Priyana, I., Retnowati, A. N., & Simarmata, H. (2024). Pengenalan Perencanaan Karir Pada Siswa SMK Logistik Kabupaten Sumedang. *Lentera Pengabdian*, 2(03), 194-199.
- Putri, W. A., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Board game* “The Labyrinth of Trigonometry” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Satya Widya*, 2(34), 88-100.
- Rahadiano, I. D., & Rahmansyah, A. (2016). Perancangan Game Simulasi Budidaya Kroto Semut Rangsang. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Ramdani, G. (2019). Desain Grafis. Bogor: IPB Press.
- Rasimin, R., & Zulfikar, M. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dampak Pernikahan Usia Dini Bagi Siswa Kelas X di SMA Negeri 7 Kota Jambi. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 13(1), 63-75.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Safitri, M. E., & Maryanti, E. (2022). Buku Ajar Kewirausahaan. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1).
- Sembiring D., (2021). Wirausahawan Muda: Penyelenggara Ulang Tahun dari Kreator Sampai Pengusaha Muda. Jakarta: Penerbit Perca.
- Setiawan, A., Amani, H., & Aurachman, R. (2017). Analisis Kebutuhan Pelayanan Jasa Pengiriman Paket Kantorpos Dengan Menggunakan Metode Impotance Performace Analysis. *eProceedings of Engineering*, 4(2).
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Susanti, B. (2018). Penggunaan Media pembelajaran video scribe untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 387-396.

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sutoyo, M. N., Burhanuddin, Z., & Saputra, N. (2024). Pelatihan Digital Printing sebagai Langkah Pemberdayaan Pemuda Kreatif Kelurahan Anaiwoi dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif. *TENANG: Teknologi, Edukasi, dan Pengabdian Multidisiplin Nusantara Gemilang*, 1(1), 1-7.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268.
- Syahriz Abdul Razakek, N. F., Mohd Yusof, Z. Y., Yusop, F. D., Obaidellah, U. H., Kamsin, A., & Mohd Nor, N. A. (2024). Exploring Malaysian schoolchildren's perception of the advantages and disadvantages of the *ToothPoly board game*: a qualitative study. *Journal of Clinical Pediatric Dentistry*, 48(1).
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A *board game* approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101-116.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31-43.
- Uyun, A. S., Alisanti, D. D., Putra, J. D., Hendrarto, R. J., & Padmasari, A. C. (2024). Pengembangan *Board game* “Attack On VOC” Sebagai Media Edukasi Sejarah Lokal Penjajahan Belanda Di Indonesia. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi*, 6(2), 85-95.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Wahyudi, K. D. (2018). Karakteristik wirausahawan sukses. *Majalah Ilmiah Dian Ilmu*, 12(1).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78-89.
- Yulianto, D. (2020). Peran Pendidikan dalam Pembentukan Jiwa Wirausaha. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 1(2), 38-53.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, R. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Pengembangan *Board game* The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 26–35.