

047/S/PM-KCBR/PK.03.08/10/AGUSTUS/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*BATHO*” *BASIC*  
*PHOTOGRAPGHY BOARD GAME* SMK KELAS XI MATERI  
FOTOGRAFI DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Putri Nurchandra Sari Pramuji

NIM 1805759

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2022**

PUTRI NURCHANDRA SARI PRAMUJI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*BATHO*” *BASIC*  
*PHOTOGRAPGHY BOARD GAME* SMK KELAS XI MATERI FOTOGRAFI  
DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1

**Feri Hidayatullah Firmansyah,S.Pd.,M.MT.**

**NIP. 920190219910706101**

Pembimbing II

**Dian Rinjani,S.Pd.,M.Ds.**

**NIP. 920171219860906201**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Multimedia

Universitas Pendidikan Indonesia

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

**NIP. 920171219870811201**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran “BATHO” Basic Photography Board Game SMK Kelas XI Materi Fotografi Dasar”* 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/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 08 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

**Putri Nurchandra Sari Pramuji**

NIM. 1805759

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan segala puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran “BATHO” Basic Photography Board Game SMK Kelas XI Materi Fotografi Dasar”*** adapun skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia.

Selama menyusun skripsi, penulis mendapat banyak sekali dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya yaitu :

1. Kepada kedua orang tua saya serta keluarga yang telah memberikan doa dan juga kekuatan untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapa Feri Hidayatullah Firmansyah, S.Pd., M.MT. selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing proses pengerjaan skripsi mulai dari tahap awal hingga akhir;
3. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 membimbing proses pengerjaan skripsi mulai dari tahap awal hingga akhir;
4. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T selaku ketua program studi S-1 Pendidikan Multimedia, yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa di kampus ini;
5. Bapak Ino Soprano, S.Pd., M.M.Pd. selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Kota Bandung;
6. Ibu Mirawati, M.Pd. selaku validator ahli media pada penelitian ini;
7. Bapak Ade Suryadi, S.Pd., M.T. selaku guru mata pelajaran Fotografi Dasar kelas XI DKV di SMK Negeri 11 Kota Bandung sekaligus selaku validator ahli materi pada penelitian ini;
8. Bapak Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru dan jajarannya.

9. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia yang telah memberikan ilmu serta bimbingannya selama penulis menjadi mahasiswa di program studi ini;
10. Tak lupa peneliti juga ucapkan terima kasih kepada siswa kelas XI DKV 2, SMKN 11 Bandung yang sudah menjadi responden dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kesempurnaan pada penelitian selanjutnya.

Bandung, 08 Agustus 2022

**Peneliti**

Putri Nurchandra Sari Pramuji

NIM. 1805759

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BATHO” BASIC  
PHOTOGRAPHY BOARD GAME SMK KELAS XI MATERI FOTOGRAFI  
DASAR**

**Putri Nurchandra Sari Pramuji**

**NIM. 1805759**

**ABSTRAK**

Pada perkembangan teknologi saat ini *game* edukatif mudah dijumpai dimana saja menjadikan permainan tradisional seperti *Board game* mulai ditinggalkan. Padahal *Board game* dapat menjadi *game* edukatif yang dapat mengasah kemampuan *problem solving*, *critical thinking*, *decision making*, dan kemampuan kolaborasi pada siswa. Semenjak Covid-19 tahun 2020 dengan dikeluarkannya surat edaran dari KEMDIKBUD mengenai siswa belajar daring dari rumah menyebabkan berkurangnya interaksi sosial antar siswa di kelas. Padahal karakteristik remaja pada usia sekolah menengah sudah masuk pada hubungan teman sebaya, dapat diartikan remaja harus sudah mengembangkan interaksi sosial yang lebih luas dengan teman sebaya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dikembangkannya *Game* edukatif “*BATHO Board game*” sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan “*BATHO Board game*” juga melakukan uji kelayakan terhadap *board game* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran fotografi dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE sebagai metode penelitian yang memiliki 5 tahap penelitian yaitu Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi. Pengujian dilakukan dengan validasi kepada ahli materi dan ahli media juga uji coba kepada siswa kelas sebelas di SMKN 11 Bandung sebanyak 34 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran “*BATHO*” *board game* layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif materi fotografi dasar yang dapat digunakan di sekolah.

Kata Kunci:Media Pembelajaran, *board game*, Fotografi Dasar

**DEVELOPMENT OF “BATHO” BASIC PHOTOGRAPHY BOARD GAME  
LEARNING MEDIA FOR VOCATIONAL SCHOOL CLASS XI BASIC  
PHOTOGRAPHY MATERIALS**

**Putri Nurchandra Sari Pramuji**

**NIM. 1805759**

**ABSTRACT**

*In today's technological developments, educational games are easy to find anywhere, making traditional games such as board games starting to be abandoned. Whereas board games can be educational games that can hone problem solving skills, critical thinking, decision making, and collaboration skills in students. Since Covid-19 in 2020, with the issuance of a circular from KEMDIKBUD regarding students learning online from home, social interaction between students in the classroom has decreased. Even though the characteristics of adolescents at high school age have entered the peer relationship, it can be interpreted that adolescents must have developed wider social interactions with peers. Based on these problems, the educational game "BATHO Board game" was developed as a learning medium. The purpose of this study was to determine the process of developing the "BATHO Board game" as well as conducting a feasibility test of the board game developed as a basic photography learning medium. This study uses the ADDIE research model as a research method which has 5 stages of research, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The test was carried out by validating material experts and media experts as well as testing on eleventh grade students at SMKN 11 Bandung as many as 34 students. The results of this study indicate that the development of learning media "BATHO" board game is feasible to be used as an interactive learning medium for basic photography materials that can be used in schools.*

*Keyword: Learning media, board game, basic photography*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
1.5 Kerangka Berpikir .....	7
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 Game Edukatif .....	10
2.2 Board game .....	10
2.3 Kemampuan Kolaborasi.....	12
2.4 Karakteristik Anak SMK .....	13
2.5 Fotografi Dasar .....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>16</b>
3.1 Prosedur Penelitian .....	16

Putri Nurchandra Sari Pramuji

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BATHO" BASIC PHOTOGRAPHY BOARD GAME SMK  
KELAS XI MATERI FOTOGRAFI DASAR*

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



3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	19
3.3 Instrumen Penelitian .....	19
3.4 Teknik Analisis Data.....	22
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>24</b>
4.1 Analyze .....	24
4.2 Design .....	27
4.3 Development .....	33
4.4 Implementantation .....	41
4.5 Evaluation .....	46
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>51</b>
5.1 Simpulan .....	51
5.2. Implikasi.....	51
5.3. Rekomendasi .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi Kisi Validasi Materi .....	20
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Angket Validasi Media .....	21
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Uji Respon Siswa.....	21
Tabel 3. 4 Rentang Nilai Validasi.....	22
Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media .....	23
Tabel 3. 6 Rentang Penilaian Respon Siswa.....	23
Tabel 3. 7 Kualifikasi Tingkat Respon Siswa.....	23
Tabel 4. 1 GBPM .....	26
Tabel 4. 5 Angket Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	41
Tabel 4. 6 Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 4. 7 Hasil Ahli Materi .....	46
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Siswa.....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir .....	8
Gambar 3. 1 Model ADDIE .....	16
Gambar 3. 2 Penilaian Ahli Validasi.....	23
Gambar 3. 3 Penilaian Uji Respon Siswa.....	23
Gambar 4. 1 Moodboard .....	28
Gambar 4. 2 Decision Tree .....	29
Gambar 4. 3 Wireframe Papan Board Game.....	31
Gambar 4. 4 Wireframe Kartu Materi .....	32
Gambar 4. 5 Wireframe Kartu Tantangan.....	32
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan Papan Menggunakan CorelDraw .....	33
Gambar 4. 7 Proses Pembuatan Papan Menggunakan Canva .....	34
Gambar 4. 8 Bagian Depan Papan .....	34
Gambar 4. 9 Bagian Belakang Papan.....	34
Gambar 4. 10 Proses Pembuatan Kartu Materi .....	35
Gambar 4. 11 Bagian Belakang Kartu Materi .....	36
Gambar 4. 12 Bagian Depan Kartu Materi .....	36
Gambar 4. 13 Kartu Materi dengan Kode QR .....	37
Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Kartu Tantangan .....	37
Gambar 4. 15 Bagian Belakang Kartu Tantangan.....	38
Gambar 4. 16 Bagian Depan Kartu Tantangan .....	38
Gambar 4. 17 Proses Pembuatan Guide Book Menggunakan Canva .....	39
Gambar 4. 18 Proses Pembuatan Guide Book Menggunakan CorelDraw.....	39
Gambar 4. 19 Sampul Depan GuideBook.....	40
Gambar 4. 20 Isi GuideBook .....	40
Gambar 4. 21 Hasil Uji Coba Respon Siswa .....	45
Gambar 4. 22 Dokumentasi Uji Coba Siswa.....	46
Gambar 4. 23 Hasil Perhitungan Ahli Materi .....	46
Gambar 4. 24 Hasil Validasi Ahli Media.....	47
Gambar 4. 25 Sebelum Revisi.....	48
Gambar 4. 26 Setelah Revisi.....	49

Putri Nurchandra Sari Pramuji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BATHO" BASIC PHOTOGRAPHY BOARD GAME SMK  
KELAS XI MATERI FOTOGRAFI DASAR**

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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi .....	56
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian .....	57
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi .....	58
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media .....	67
Lampiran 5 Angket Respon Siswa .....	74
Lampiran 6 Fase E Capaian Pembelajaran SMK Jurusan DKV .....	81
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian Sekolah.....	86
Lampiran 8 Papan BATHO Boardgame .....	87
Lampiran 9 Kartu Tantangan BATHO Boardgame .....	88
Lampiran 10 Kartu Materi BATHO Boardgame .....	93
Lampiran 11 Buku BATHO Boardgame .....	99

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohmah, D. A. (n.d.). *Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Greeting And Introduction Kelas Vii Di SMP*.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Angelita, D. M., & Mariono, A. (2020). *Pengaruh Keterampilan Kolaborasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik SMK Abstrak*. 5(2), 21–30. <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3323>
- Arsyad, A. (n.d.). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Augustianingrum, N. K., & Padmasari, A. C. (2020). *Implementasi Algoritma Decision Tree Boardgame “ Dwi pantara ” sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2(1), 57–64.
- Author. (2021). *Ini yang Akan Terjadi Jika Manusia Tidak Melakukan Interaksi Sosial*. Liputan 6.Com. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4646326/ini-yang-akan-terjadi-jika-manusia-tidak-melakukan-interaksi-sosial>
- Cahyaningtyastuti, M. P., Setia, B., Prestiliano, J. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Maria. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 02(01), 41–52.
- Fadli. (2018). *Pengembangan Papan Permainan (Boardgame) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hanik, N. R. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Komparasi yang Diintegrasikan dengan Pendekatan Kolaboratif Ditinjau dari Kemampuan Analisis Mahasiswa Implementation of a Comparative Learning Model which is Integrated with a Collaborative Approach in terms of Student ' s Analytical Ability*. 4(2), 114–122.

- Harsanto, P. W. (n.d.). *Buletin Pendidikan Karakter Peserta Didik Smk*.
- Harsanto, P. W. (1990). *Fotografi Dalam Desain Komunikasi Visual (Dkv)*.
- Iswandi. (2021). *pengembangan media board games labirin pada pelajaran biologi materi sistem pencernaan siswa kelas xi ipa sman 9 maros*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). *Perancangan Board Game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar*. 8(2), 132–146.
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Meiliawati. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Smk Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten*. Univeritas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho, E. (2015). *Board Game Bukan Sekedar Game*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/enugroho/54ff5f68a33311b14b50fe05/board-game-bukan-sekedar-game>
- Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani Angger, P. (2014). *Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Nadia*. 14(2), 122–132.
- Pratiwi, H. R., & Juhanda, A. (2020). *Analysis Of Student Collaboration Skills Through Peer Assessment Of The Respiratory System Concept*.
- Puspitaningrum, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Accounting Board Game (Abg) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas Xi Ak 2 Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019*. Univrsitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>

- Rahmawati, A., Fadiawati, N., & Diawati, C. (2019). *Analisis Keterampilan Berkolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah*. 8(2).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Penerbit Alfabeta.
- Vgansza. (2020). *Main Board Game Bantu Asah Kemampuan Problem Solving, Critical Thinking dan Decision Making*. Boardgame.Id.  
<https://boardgame.id/board-game-asah-problem-solving-critical-thinking-decision-making/>