

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS

VIRTUAL CLASS (GATHER.TOWN) PADA MATERI ENTRY JOURNAL

PERUSAHAAN DAGANG



SKRIPSI

Oleh:

Abdul Irvan Arista

NIM. 1810113210027

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

Juni 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIRTUAL CLASS (GATHER.TOWN) PADA MATERI *ENTRY JOURNAL*
PERUSAHAAN DAGANG**

Oleh:

**Abdul Irvan Arista
1810113210027**

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juni 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abdul Irvan Arista
NIM : 1810113210027
Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL CLASS (GATHER.TOWN)* PADA MATERI *ENTRY JOURNAL PERUSAHAAN DAGANG*”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin , 26 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Abdul Irvan Arista
NIM. 1810113210027

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Abdul Irvan Arista

NIM : 1810113210027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class*
(*Gather.Town*) Pada Materi *Entry Journal* Perusahaan Dagang

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 26 Juni 2023

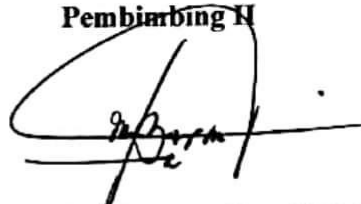
Pembimbing I



Mahmudah Hasanah S.Pd, M.Pd

NIP. 1979032 120050 1 200 2

Pembimbing II



Dr/ Baseran Nor, M.Pd

NIP. 1982032 120060 4 100 1

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class (Gather.Town)* Pada Materi *Entry Journal* Perusahaan Dagang. Yang disusun oleh : Abdul Irvan Arista, NIM : 1810113210027, isi telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 26 Juni 2023.

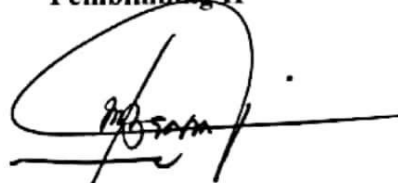
Dewan Penguji

Pembimbing I



Mahmudah Hasanah, S.Pd, M.Pd
NIP. 1979032 120050 1 200 2

Pembimbing II



Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP. 1982032 120060 4 100 1

Penguji I



Maulana Rizky, M.Acc
NIP. 1989020 220150 4 100 3

Mengetahui

Ketua Jurusan

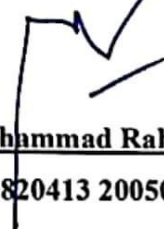
Ilmu pengetahuan-Sosial



Dr. Drs. Sidharta Advatma, M.Si
NIP. 19671003 200212 1 001

Koordinator Program Studi

Pendidikan Ekonomi



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Abdul Irvan Arista. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class (Gather.Town) Pada Materi Entry Journal Perusahaan Dagang.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Dosen Pembimbing: Mahmudah Hasanah, S.Pd, M.Pd. & Dr. Baseran Nor, M.Pd.)

Pembelajaran saat ini sudah banyak berubah dalam berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, pendidikan dan teknologinya. Perkembangan tersebut tentu membuat terdapatnya pembelajaran secara daring dan luring. Namun pembelajaran daring dan luring memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Seperti pembelajaran secara luring yang memiliki kelebihan efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik, namun memiliki keterbatasan ruang dan waktu. Sedangkan pembelajaran daring memiliki kelebihan fleksibel dan mudah di akses namun mengurangi interaksi saat pembelajaran. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meminimalisir dari kekurangan dari pembelajaran daring. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk: 1) Mengetahui kelayakan/kevalidan media pembelajaran berbasis *virtual class (gather.town)* pada materi memproses *entry journal* perusahaan dagang, 2) Mengidentifikasi kepraktisan media pembelajaran berbasis *virtual class (gather.town)* pada materi memproses *entry journal* perusahaan dagang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE terdiri lima tahapan yaitu: analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian 1) Media pembelajaran berbasis *virtual class (gather.town)* pada materi *entry journal* perusahaan dagang memperoleh rata-rata secara keseluruhan 4,13 dengan kriteria valid atau layak setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, 2) Media pembelajaran berbasis *virtual class (gather.town)* pada materi *entry journal* perusahaan dagang memperoleh rata-rata secara keseluruhan 86,51% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Gather.Town*, ADDIE, *Entry Journal*

ABSTRACT

Abdul Irvan Arista. 2023. *Development of Virtual Class-Based Learning Media (Gather.Town) on Entry Journal Materials for Trading Companies. Undergraduate Thesis, Economic Education Study Program, FKIP, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. (Supervisor: Mahmudah Hasanah, S.Pd, M.Pd. & Dr. Baseran Nor, M.Pd.)*

Today learning has changed a lot in various fields such as science, education and technology. This development certainly makes for online and offline learning. However, online and offline learning have their own advantages and disadvantages. Such as offline learning which has the advantage of being effective and easily understood by students, but has limited space and time. Meanwhile, online learning has the advantage of being flexible and easy to access but reduces interaction during learning. So it is necessary to develop learning media that can minimize the disadvantages of online learning. The objectives of this research are: 1) To find out the feasibility/validity of virtual class-based learning media (gather.town) on the material for processing entry journals for trading companies, 2) To identify the practicality of virtual class-based learning media (gather.town) on material for processing entry journals trading Company. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research results 1) Virtual class-based learning media (gather.town) on entry journal materials for trading companies obtains an overall average of 4.13 with valid or feasible criteria after being validated by media experts and material experts, 2) Virtual class-based learning media (gather.town) entry journal materials for trading companies, it obtained an overall average of 86.51% with very practical criteria.

Keywords: Learning Media, Gather.Town, ADDIE, Journal Entry

HALAMAN MOTTO

“Cobalah berpikir sebelum berbicara dan bertindak. Ingat kata-kata Ali bin Abi Thalib dan Umar bin Khattab”

“Jangan membuat keputusan ketika sedang marah, jangan membuat janji sewaktu sedang gembira.” - Ali bin Abi Thalib

" Aku tidak pernah sekalipun menyesali diamku. Tetapi, aku berkali-kali menyesali bicaraku." - Umar bin Khattab

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin, karunianya, ridhonya lah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai dan karya ini juga sebagai rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan pertolongan tiada hentinya.
2. Kedua orang tua saya, Ayah Abdul Haris dan Mama Winda Endang Ayu Ningsih, karena telah merawat, melindungi, membimbing, menasehati, mendoakan dengan penuh kasih sayang dan ikhlas, memberikan kesabaran yang sangat amat besar dalam pengerjaan skripsi ini, selain itu memberikan dukungan baik secara moril dan material yang sangat amat besar.
3. Kakak dan Abang saya, Ninin Widya Utami, Abdul Handri Warindra, yang juga selalu menanyakan dan membuat saya terpacu agar bisa cepat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seruruh keluarga besar, yang selalu mendukung dan mendoakan.
5. Leni, dan keluarga besar Leni yang telah mendukung, mendoakan dan menemani dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Muhammad Fahmi Khafif dan Muhammad Ridho Alviaanur yang telah membantu dan mencari solusi dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Ahmad Nizar, Muhammad Noor Aripin, dan M. Dzaka Nafis yang menemani, menegur, menghibur, mendengarkan keluhan dan selalu memberi semangat dari awal pengerjaan skripsi.
8. Nugroho Fadillah Yudha Putra, Mikhael Isai Halim, dan Krisna Bayu Pratama, dan seluruh teman yang ada pada *discord* KIT yang telah menemi, membantu, menghibur saat gusar.
9. Diri saya sendiri karena telah bertahan, mampu melawan rasa malas, tidak berhenti berusaha, dan berdoa untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIRTUAL CLASS (GATHER.TOWN)* PADA MATERI *ENTRY JOURNAL PERUSAHAAN DAGANG*”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan ilmu pengetahuan sosial, Fakultas ilmu keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penelitian menyampaikan terima kasih kepada:

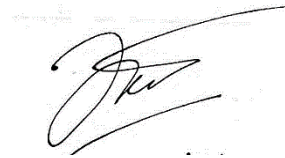
1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Ketua Program Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Mahmudah Hasanah, S.Pd, M.Pd dan Dr. Baseran Nor, M.Pd selaku pembimbing yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Maulana Rizky, SE, M.Acc, Ak, selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, dan menguji dengan penuh kesabaran.
6. Seluruh dosen program studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM, yang telah memberikan ilmu dan pelajaran yang sangat amat banyak.
7. Mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan dalam penelitian ini.
8. Mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan dalam penelitian ini.

9. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, 26 Juni 2023

Penulis



Abdul Irvan Arista

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10

A. Tinjauan Teori.....	10
B. Penelitian Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	40
BAB III.....	42
METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Subjek dan Objek Penelitian	42
C. Waktu dan Tempat Penelitian	44
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Jenis Data	47
F. Metode Pengmpulan Data	47
G. Instrumen Penelitian.....	47
H. Metode Analisis Data.....	49
BAB IV	52
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Penelitian	52
B. Hasil Penelitian	52
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	52
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	54
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	59
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	71
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	73
C. Pembahasan.....	74
1. Kelayakan/Kevalidan Media Pembelajaran berbasis <i>Virtual Class</i> (Gather.Town) Pada Materi <i>Entry Journal</i> Perusahaan Dagang	74

2. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis <i>Virtual Class</i> (Gather.Town) Pada Materi <i>Entry Journal</i> Perusahaan Dagang	75
BAB V	77
PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
1. Bagi Mahasiswa.....	77
2. Bagi Dosen	77
3. Bagi Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM	77
4. Bagi Peneliti Selanjutnya	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Hasil Uji Kompetensi dari BNSP Mahasiswa Angkatan 2018 Pendidikan Ekonomi FKIP ULM.....	4
Gambar 2. 1 Klasifikasi tingkatan Kerucut Edgar Dale.....	15
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	45
Gambar 4. 1 Hasil Uji Kompetensi dari BNSP Mahasiswa Angkatan 2018 Pendidikan Ekonomi FKIP ULM.....	53
Gambar 4. 2 Tampilan awal Media Pembelajaran Gather.Town.....	55
Gambar 4. 3 Tampilan Capaian Pembelajaran (CP) atau Learning Outcome (LO) dari materi <i>entry journal</i>	55
Gambar 4. 4 Tampilan materi memproses <i>entry journal</i> perusahaan dagang ...	56
Gambar 4. 5 Tampilan video pembelajaran tips dan trik mengikuti uji kompe-tensi akuntansi	56
Gambar 4. 6 Tampilan soal evaluasi dan tempat pengumpulan tugas peserta didik.....	57
Gambar 4. 7 Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Gambar 4. 8 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	62
Gambar 4. 9 Diagram Hasil Uji Kepraktisan Oleh Kelompok Kecil.....	71
Gambar 4. 10 Diagram Hasil Uji Kepraktisan Pada Kelompok Besar	73
Gambar 4. 11 Hasil Revisi Dari Saran Mahasiswa	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	34
Tabel 3. 1 Instrumen untuk Ahli media	48
Tabel 3. 2 Instrumen untuk Ahli Materi.....	48
Tabel 3. 3 Intrumen untuk Mahasiswa	49
Tabel 3. 4 Keterangan Skala Likert.....	50
Tabel 3. 5 Kriteria konversi data kuantitatif kedalam kualitatif	51
Tabel 3. 6 Kategori tingkat kepraktisan	51
Tabel 4. 1 Deskripsi Validator	52
Tabel 4. 2 Gambaran Responden	52
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4. 5 Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi dari Ahli Materi	64
Tabel 4. 6 Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi dari Ahli Media	65
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Kepraktisan Pada Kelompok Kecil	70
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Kepraktisan Pada Kelompok Besar.....	72
Tabel 4. 9 Hasil Keseluruhan dari Validasi Media Pembelajaran Gather .Town	74
Tabel 4. 10 Hasil Uji Kepraktisan dari Respon Kelompok Kecil dan Besar	76

DFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Hasil Angket Penelitian Awal	87
Lampiran 2. Hasil Angket Penelitian Awal	91
Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Materi	92
Lampiran 4. Surat Rekomendasi Penelitian	93
Lampiran 5. Hasil Validasi Media	94
Lampiran 6. Hasil Validasi Materi	99
Lampiran 7. Buku Panduan Penggunaan (<i>Manual Book</i>) Media Pembelajaran <i>gather.town</i>	105
Lampiran 8. Angket Respon Mahasiswa	106
Lampiran 9. Proses Uji Coba Kelas Kecil	113
Lampiran 10. Hasil Angket Kelas Kecil	115
Lampiran 11. Hasil Komentar Kelas Kecil Terhadap Media Pembelajaran <i>Gather.Town</i> Pada Materi <i>Entry Journal</i>	116
Lampiran 12. Proses Uji Coba Kelas Besar	117
Lampiran 13. Hasil Angket Kelas Besar	118
Lampiran 14. Hasil Komentar Kelas Besar Terhadap Media Pembelajaran <i>Gather.Town</i> Pada Materi <i>Entry Journal</i>	120