

**PENGEMBANGAN *GAME* LUBER JURDIL GUNA MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS  
XI DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN (STUDI *QUASI EKSPERIMEN*)**

**SKRIPSI**

**OLEH  
NURMILASARI  
NIM 1810112120017**



**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
BANJARMASIN  
2024**

**PENGEMBANGAN *GAME* LUBER JURDIL GUNA MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS  
XI DI SMA NEGERI 3 BANJARMASIN (STUDI *QUASI EKSPERIMEN*)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Universitas Lambung Mangkurat**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan**

**Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

**OLEH**

**NURMILASARI**

**NIM 1810112120017**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

**BANJARMASIN**

**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Nurmilasari 1810112120017 ini  
telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan

Banjarmasin, 18 April 2024

Pembimbing I

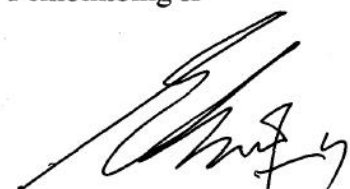


Prof. Dr. H. Sarbaini, M.Pd

NIP. 19591227 198603 1 003

Banjarmasin, 18 April 2024

Pembimbing II



Muhammad Elmy, S.Pd., M.Pd

NIP. 19830425 200812 1 003

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Nurmilasari 1810112120017 ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 22 April 2024

Dewan Penguji



Prof. Dr. H. Sarbaini, M.Pd.  
NIP. 19591227 198603 1 003

Ketua



Muhammad Elmy/S.Fd., M.Pd.  
NIP. 19830425 200812 1 003

Sekretaris



Dr. Mariatul Kiptiah, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19760327 200501 2 001

Anggota

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan,  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)



Dr. Mariatul Kiptiah, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19760327 200501 2 001



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

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurmilasari  
NIM : 1810112120017  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut. Hal-hal yang berkaitan dengan teknik penulisan, telah sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP ULM Banjarmasin.

Banjarmasin, 22 April 2024

Yang membuat Pernyataan,



Nurmilasari

NIM. 1810112120017

## ABSTRAK

Nurmilasari, 2024. *Pengembangan Game Luber Jurdil Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn kelas XI di SMA Negeri 3 Banjarmasin (Studi Quasi Eksperimen)*. Skripsi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing (I) Sarbaini, (II) Muhammad Elmy

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Motivasi Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan *Game* Luber Jurdil pada pembelajaran PPKn (2) Mengidentifikasi ada tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan *Game* Luber Jurdil dan yang diajar tanpa menggunakan *Game* Luber Jurdil dalam pembelajaran PPKn pada siswa SMA Negeri 3 Banjarmasin.

Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi experiment* atau eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah sampel 32 orang dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sampel 32 orang. Instrumen yang digunakan berupa angket *pretest* dan *post-test* yang mengukur motivasi belajar siswa terkait penggunaan *Game* Luber Jurdil sebagai media pembelajaran. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan Uji-T dengan bantuan program SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn menggunakan media *Game* Luber Jurdil dan tanpa menggunakan media *Game* Luber Jurdil pada siswa di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Motivasi belajar siswa yang menggunakan media *Game* Luber Jurdil pada pembelajaran PPKn mengalami peningkatan.

Dari hasil penelitian ini disarankan untuk kepada guru sebagai tenaga pengajar untuk bisa beradaptasi dengan berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan perkembangan zaman di era digital sekarang sehingga membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan seperti *game* edukasi.

## ABSTRACT

Nurmilasari, 2024. *Development of the Luber Jurdil Game to Increase Student Learning Motivation in Civic XI Class at High School 3 Banjarmasin (Quasi Experimental Study)*. Thesis of the Pancasila and Citizenship Education Study Program, Department of Social Sciences Education, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University. The first advisor (I) Sarbaini, the second advisor (II) Muhammad Elmy.

**Keywords:** Learning Media, Educational Games, Learning Motivation

This research aims to: (1) Develop the Luber Jurdil Game in learning PPKn (2) Identify whether there are differences in the learning motivation of students who are taught using the Luber Jurdil Game and those taught without using the Luber Jurdil Game in learning civic among students at High School 3 Banjarmasin.

This research is quantitative research used a quasi-experimental method. The research was conducted in two classes, which are XI science class 1 as a control class with a sample size of 32 people and XI science class 2 as an experimental class with a sample size of 32 people. The instruments used were pretest and post-test questionnaires that measured students' learning motivation regarding the use of the Luber Jurdil Game as a learning medium. In analyzing the data, researchers used the T-test with the help of the SPSS program.

The results of this research showed that are differences in student learning motivation in learning civic using the Luber Jurdil Game media and without using the Luber Jurdil Game media among students at High School 3 Banjarmasin. The learning motivation of students who used the Luber Jurdil Game media in PPKn learning has increased.

From the results of the research, it is recommended that teachers as teaching staff be able to adapt by innovating and developing interesting learning media for students with current update in the digital era, thereby making the learning experience more enjoyable for example like this educational games.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikan laporan hasil penelitian ini yang berjudul “Pengembangan *Game* Luber Jurdil Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Kelas XI di SMA Negeri 3 Banjarmasin (Studi *Quasi Eksperimen*)”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan lulus Strata I Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang peneliti miliki. Untuk ini peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini banyak dibantu oleh berbagai pihak. Maka melalui kesempatan yang baik ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas ini, dan memberikan fasilitas untuk penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di fakultas ini.

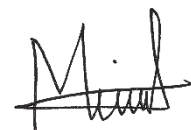


3. Bapak Dr. Drs. Sidharta Adyatama., M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan ijin dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Mariatul Kiptiah, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Prof. Dr. H. Sarbaini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengetahuan, saran, dan motivasi serta ketersediaan waktu yang beliau berikan dalam memberikan bimbingan, dan karena bimbingan beliau yang begitu besarlah sehingga penelitian ini dapat selesai.
6. Bapak Muhammad Elmy, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang begitu sabar membimbing dan banyak memberikan saran dan masukan selama penyusunan skripsi ini sehingga penelitian ini selesai.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Civitas Akademik FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang memberikan ilmu, dorongan, dan bantuan kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat selesai.
8. Bapak H. Zaini Juhdi, S.Pd., M.M., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Banjarmasin yang telah memberikan ijin penelitian sekaligus memberikan data dengan sebenar-benarnya.

9. Bapak Sukmaini, S.Pd., selaku guru mata pelajaran PPKn SMA Negeri 3 Banjarmasin yang telah bersedia menjadi informan dan membantu dalam penelitian ini.
10. Kedua orang tua tercinta Aliansyah dan Siti Maryam serta seluruh keluarga, yang sabar dalam mendidik, senantiasa mendoakan, motivasi, materi serta memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan studi.
11. Sahabat sejak duduk dibangku Sekolah Menengah Kejuruan, Sunnah, Nurul Maulida, Metha Amilia yang terus memberikan semangat kepada peneliti dan mendoakan kelancaran proses penelitian sehingga penelitian dapat selesai.
12. Seluruh teman-teman mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Angkatan 2018 FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang telah bersama-sama berjuang menyelesaikan studi.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana semestinya.

Akhir kata, peneliti mengucapkan bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, sehingga peneliti mengharapkan masukan dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini di masa mendatang.

Banjarmasin, April 2024



Peneliti,

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
2. <i>Game</i> Edukasi.....	14
3. <i>Unity</i> .....	16
4. Motivasi Belajar .....	17
5. Tahapan Pembuatan <i>Game</i> Luber Jurdil.....	20
6. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	24
B. Kerangka Pemikiran.....	25
C. Penelitian Relevan.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Metode Penelitian yang Digunakan.....	29
B. Variabel Penelitian .....	31
C. Populasi dan Sampel .....	31

1. Populasi Penelitian.....	31
2. Sampel Penelitian .....	31
D. Instrumen Penelitian.....	32
1. Instrumen Eksperimen .....	32
2. Instrumen Pengambilan Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	41
F. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
A. Gambaran Umum .....	45
B. Hasil Penelitian.....	49
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
A. Pengembangan <i>Game</i> Luber Jurdil .....	73
B. Analisis Motivasi Belajar Siswa.....	75
<b>BAB VI KESIMPULAN .....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>88</b>
<b>LEMBAR KONSULTASI.....</b>	<b>128</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>132</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	12
2.2 Jenis Motivasi .....	18
3.1 Rancangan Desain Penelitian <i>Non Equivalen Control Group Design</i> .....	30
3.2 Instrumen Penelitian.....	34
3.3 Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Game Luber Jurdil Oleh Ahli Media...35	
3.4 Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Game Luber Jurdil Oleh Ahli Materi ..36	
3.5 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Game Luber Jurdil.....	37
3.6 Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar <i>Pretest</i> ..38	
3.7 Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol .....	39
3.8 Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	40
3.9 Skor Angket ( <i>Kuisisioner</i> ) Motivasi Belajar Siswa.....	42
3.10 Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa .....	43
4.1 Daftar Kepala Sekolah SMAN 3 Banjarmasin.....	46
4.2 Sarana dan Prasarana SMAN 3 Banjarmasin.....	48
4.3 Daftar Validator Produk.....	54
4.4 Kriteria Presentasi Kelayakan .....	55
4.5 Hasil Uji Validitas Ahli Media .....	55
4.6 Hasil Uji Validitas Ahli Materi .....	56
4.7 Hasil Revisi Media Pembelajaran .....	57

4.8 Hasil Uji Validitas Produk Pada Uji Coba Terbatas .....	59
4.9 Hasil Uji Validitas Produk Pada Uji Coba Secara Luas .....	60
4.10 Tingkat Reliabilitas .....	62
4.11 Reliabilitas Terbatas.....	62
4.12 Reliabilitas Secara Luas .....	63
4.13 Pelaksanaan Pengambilan Data Motivasi Siswa.....	63
4.14 Data <i>Pretest</i> dan <i>Post-Test</i> Motivasi Belajar Siswa.....	63
4.15 Nilai Rata - Rata Motivasi Awal Belajar Siswa.....	65
4.16 Hasil Motivasi Awal Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	65
4.17 Nilai Rata - Rata Motivasi Akhir Belajar Siswa .....	66
4.18 Hasil Motivasi Akhir Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	67
4.19 Rata - Rata Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	68
4.20 Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	68
4.21 Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	69
4.22 Rata - Rata Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	70
4.23 Hasil Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	70
4.24 Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Aplikasi <i>Unity</i> .....	17
2.2 <i>Flowchart Game</i> Luber Jurdil.....	21
2.3 Tampilan Pembuatan Objek Visual .....	22
2.4 Tampilan Penambahan Objek Visual <i>Unity</i> .....	23
2.5 Tampilan Pengkodingan <i>Unity</i> .....	23
3.1 Variabel Penelitian .....	31
4.1 Tampilan Loading atau Memuat .....	50
4.2 Tampilan Awal.....	50
4.3 Tampilan Menu atau Beranda .....	50
4.4 Tampilan Pengaturan Suara Permainan .....	50
4.5 Tampilan Pemilihan Karakter .....	51
4.6 Tampilan Instruksi Permainan .....	51
4.7 Tampilan Petunjuk Denah.....	51
4.8 Tampilan Awal Mulai Permainan .....	51
4.9 Tampilan Permainan .....	52
4.10 Tampilan Permainan di Meja Pencatatan Kehadiran .....	52
4.11 Tampilan Permainan di Ruang Tunggu Pemilih.....	52
4.12 Tampilan Permainan di Meja KPPS.....	52
4.13 Tampilan Permainan di Bilik Suara .....	53
4.14 Tampilan Permainan di Kotak Suara .....	53
4.15 Tampilan Permainan di Meja Tinta.....	53

4.16 Tampilan Nilai Permainan .....	53
-------------------------------------	----



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Validitas Produk Pada Uji Coba Terbatas.....	60
4.2 Validitas Produk Pada Uji Coba Secara Luas .....	61
5.1 Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	76
5.2 Klasifikasi Motivasi Belajar Kelas Kontrol <i>Pretest</i> .....	77
5.3 Klasifikasi Motivasi Belajar Kelas Kontrol <i>Post-Test</i> .....	78
5.4 Klasifikasi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen <i>Pretest</i> .....	79
5.5 Klasifikasi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen <i>Post-Test</i> .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Permohonan Penelitian Dari Fakultas .....	88
2. Surat Permohonan Penelitian Dari Dinas Terkait .....	91
3. Hasil Uji Validitas Ahli Media .....	94
4. Hasil Uji Validitas Ahli Materi .....	103
5. Angket Tanggapan Siswa Terhadap Game Luber Jurdil .....	107
6. Angket Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar .....	109
7. Daftar Responden.....	115
8. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	117
9. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol .....	118
10. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	119
11. Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	120
12. <i>Storyboard Game</i> Luber Jurdil .....	121
13. Panduan <i>Game</i> Luber Jurdil.....	126