

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKASI PADA MATERI PELAJARAN LEMBAGA JASA
KEUANGAN BANK DAN NON BANK DALAM PEREKONOMIAN
INDONESIA DI KELAS X SMA NEGERI 1 MATARAMAN**



SKRIPSI

Oleh :

NUR ANNIA

1910113220018

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

Juni 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKASI PADA MATERI PELAJARAN LEMBAGA JASA
KEUANGAN BANK DAN NON BANK DALAM PEREKONOMIAN
INDONESIA DI KELAS X SMA NEGERI 1 MATARAMAN**

Oleh :

NUR ANNIA

1910113220018

Skripsi

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

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

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Annia

NIM : 1910113220018

Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA MATERI PELAJARAN LEMBAGA JASA KEUANGAN BANK DAN NON BANK DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA NEGERI 1 MATARAMAN”** 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 kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Nur Annia

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nur Annia

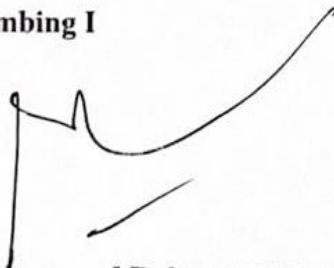
NIM : 1910113220018

Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Bank dan Non Bank dalam Perekonomian Indonesia Kelas X di SMA Negeri 1 Mataraman

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

Banjarmasin, Juni 2023

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP. 19820321 200604 1 001

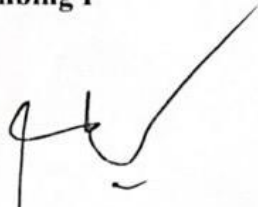
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Bank dan Non Bank dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X SMA Negeri 1 Mataraman.

Yang disusun oleh: Nur Annia, NIM: 1910113220018, telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 27 Juni 2023.

Dewan Penguji

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP. 19820321 200604 1 001

Penguji



Mahmudah Hasanah, M.Pd
NIP. 19790321 200501 2 002

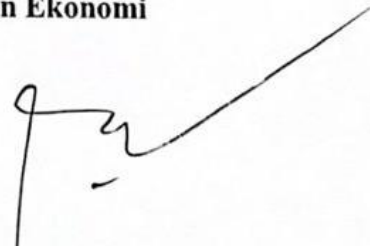
Mengetahui

**Ketua Jurusan,
Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Syaharuddin, M.A
NIP. 19740301 200212 1 004

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



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

ABSTRACT

Nur Annia, 2023. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA MATERI PELAJARAN LEMBAGA JASA KEUANGAN BANK DAN NON BANK DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA NEGERI 1 MATARAMAN**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing I; Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Pembimbing II; Dr. Baseran Nor, M.Pd).

Media pembelajaran interaktif dapat menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi tertarik mengikuti pembelajaran dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Adapun penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada materi lembaga jasa keuangan bank dan non bank dalam perekonomian Indonesia, (2) menganalisis kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada materi lembaga jasa keuangan bank dan non bank dalam perekonomian Indonesia, dan (3) menganalisis keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lembaga jasa keuangan bank dan non bank dalam perekonomian Indonesia. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D. Ada empat tahap dalam model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: 1) kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan operasional diperoleh skor rata-rata aspek sebesar 4,56 dengan kriteria sangat valid; 2) kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan operasional diperoleh skor rata-rata aspek sebesar 91,17% dengan kriteria sangat praktis; 3) keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan hasil uji *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikansi media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa pada materi lembaga jasa keuangan bank dan non bank dalam perekonomian Indonesia.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *game* edukasi, 4D

MOTTO

Prosesnya mungkin memang tidak mudah tapi percayalah endingnya akan membuat kita tidak akan berhenti berkata alhamdulillah.

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Q.S. Al-Baqarah, 2:286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).” (Q.S. Al-Insyirah : 6-7)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Abah dan Mama.

Saya sangat bersyukur mendapatkan orang tua yang baik seperti kalian dari awal sampai akhir perkuliahan kalian selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya. Terimakasih banyak untuk semua pengorbanan yang kalian lakukan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir diperkuliahan ini. Sebagai orang tua kalian selalu memberikan motivasi disetiap saat, materil yang tidak sedikit, dan do'a yang tiada putusnya. Tanpa adanya kalian mungkin saya tidak dapat berada sampai dititik sejauh ini. Ucapan terimakasih saja mungkin tidak cukup untuk semua pengorbanan yang telah diberikan kalian kepada saya. Semoga kalian panjang umur sampai dapat melihat anak yang kalian besarkan dengan penuh kasih sayang sukses.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA MATERI PELAJARAN LEMBAGA JASA KEUANGAN BANK DAN NON BANK DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA NEGERI 1 MATARAMAN”**.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan lulusan Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Peneliti menyadari selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, saran dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si. selaku Rektor, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
2. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si., selaku Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Syaharuddin, M.A., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
4. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat sekaligus Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Mahmudah Hasanah, M.Pd., selaku Tim Penguji, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, dan bimbingan saat perkuliahan.
8. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Mataraman yang telah memberikan kesempatan dan tempat untuk pengambilan data dalam penelitian.
9. Ibu Mufidah, M.Pd., selaku Guru mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Mataraman, yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
10. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi dan semangat dalam penelitian.
11. Para siswa SMA Negeri 1 Mataraman yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
12. Sahabat saya Dina Maulida dan Hidayatullah yang senantiasa selalu memberikan motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Sahabat orang kaya Agna Azkiya, Melda Apriliyanti, Syifaul Uyun yang telah memberikan semangat, motivasi untuk peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Sahabat saya Asmiyatun, Putri Puspita Dewi, dan Amelia Agustina Putri yang senantiasa selalu memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
15. Muhammad Nasir, terima kasih telah menjadi pendengar yang baik serta memberikan motivasi, do'a dan selalu sabar untuk selalu memberikan semangat agar tugas akhir saya dapat terselesaikan.
16. Teman-teman angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan motivasi dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Banjarmasin, Juni 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRACK	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	11
2. Hakikat Media Pembelajaran	16
3. Media Pembelajaran Interaktif	22

4. Hakikat Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi	24
5. Gambaran Umum Pembelajaran Ekonomi SMA	25
6. Hasil Belajar	27
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Berfikir Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Waktu dan Tempat Penelitian	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	35
D. Model Pengembangan.....	36
E. Prosedur pengembangan	37
F. Metode Pengumpulan Data	43
G. Jenis Data	44
H. Instrumen Penelitian.....	45
I. Metode Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Deskripsi Penelitian	58
B. Hasil Penelitian	59
C. Pembahasan.....	90
BAB V KESIMPULAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Ekonomi Tahun Pelajaran 2021/2022.....	2
Tabel 2. 1 Alur Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Pelajaran 2022/2023	27
Tabel 3. 1 Subjek Penelitian.....	36
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert	43
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	46
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran	47
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	47
Tabel 3. 7 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif dengan Skala 5	49
Tabel 3. 8 Kategori Kepaktisan Media Pembelajaran.....	49
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Soal Tes.....	51
Tabel 3. 10 Klasifikasi Reliabilitas	52
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas	53
Tabel 3. 12 Kriteria Indeks Kesukaran Butiran Soal	53
Tabel 3. 13 Hasil Uji Taraf Kesukaran	54
Tabel 3. 14 Kategori Daya Pembeda Butir Soal	54
Tabel 3. 15 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	55
Tabel 3. 16 Dasar Pengambilan Keputusan Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	56
Tabel 4. 1 Data Validator Media Pembelajaran	58
Tabel 4. 2 Rincian Responden	59
Tabel 4. 3 Materi Pokok Lembaga Keuangan Bank dan Non Bank Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Mataraman.....	61
Tabel 4. 4 Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran.....	62
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4. 6 Hasil validasi Ahli Materi	76
Tabel 4. 7 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan Terbatas.....	81
Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan Operasional	85

Tabel 4. 9 Hasil Belajar Siswa Kelas X-A (Kelompok Eksperimen)	86
Tabel 4. 10 Hasil Belajar Siswa Kelas X-B (Kelompok Kontrol)	87
Tabel 4. 11 Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	88
Tabel 4. 12 Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	89
Tabel 4. 13 Hasil Kevalidan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi	90
Tabel 4. 14 Hasil Kepraktisan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi	92
Tabel 4. 15 Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Media	37
Gambar 3. 2 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	50
Gambar 4. 1 Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	64
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Selamat Datang.....	65
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	65
Gambar 4. 4 Tampilan Halama Menu.....	66
Gambar 4. 5 Halaman CP dan ATP	66
Gambar 4. 6 Halaman Peta Konsep	67
Gambar 4. 7 Halaman Materi Pengertian Bank	67
Gambar 4. 8 Halaman Materi Fungsi Bank	68
Gambar 4. 9 Halaman Materi Jenis-Jenis Bank.....	68
Gambar 4. 10 Halaman Materi Pengertian Lembaga Keuangan Non Bank	69
Gambar 4. 11 Halaman Materi Fungsi Lembaga Keuangan Non Bank	69
Gambar 4. 12 Halaman Materi Manfaat dan Peran Lembaga Keuangan Non Bank.....	70
Gambar 4. 13 Halaman Materi Jenis Lembaga Keuangan Non Bank di Indonesia.....	70
Gambar 4. 14 Halaman Materi Akhir	71
Gambar 4. 15 Halaman Video Pembelajaran	71
Gambar 4. 16 Halaman Evaluasi.....	72
Gambar 4. 17 Halaman Game.....	72
Gambar 4. 18 Halaman Soal Evaluasi.....	73
Gambar 4. 19 Halaman Profil	73
Gambar 4. 20 Halaman Daftar Pustaka.....	74
Gambar 4. 21 Pembuatan Petunjuk Game	78
Gambar 4. 22 Halaman Materi Manfaat dan Peran Lembaga Keuangan Non Bank Sebelum Revisi	79

Gambar 4. 23 Halaman Materi Manfaat dan Peran Lembaga Keuangan Non Bank Setelah Revisi	79
Gambar 4. 24 Penulisan Soal Evaluasi Sebelum Revisi	80
Gambar 4. 25 Penulisan Soal Evaluasi Setelah Revisi	80
Gambar 4. 26 Halaman Materi Pengertian Bank Sebelum Revisi	80
Gambar 4. 27 Halaman Materi Pengertian Bank Setelah Revisi	81
Gambar 4. 28 Halaman Materi Fungsi Bank Sebelum Revisi	82
Gambar 4. 29 Halaman Materi Fungsi Bank Setelah Revisi	82
Gambar 4. 30 Halaman Materi Pengertian Lembaga Keuangan Non Bank Sebelum Revisi	83
Gambar 4. 31 Halaman Materi Pengertian Lembaga Keuangan Non Bank Setelah Revisi.....	83
Gambar 4. 32 Halaman Materi Fungsi Lembaga Keuangan Non Bank Sebelum Revisi	83
Gambar 4. 33 Halaman Materi Fungsi Lembaga Keuangan Non Bank Setelah Revisi	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara di SMA Negeri 1 Mataraman	104
Lampiran 2 Silabus	106
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Kontrol	110
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Eksperimen	115
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	124
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	128
Lampiran 8 Soal Pretest dan Posttest	131
Lampiran 9 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest.....	135
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Soal Tes	136
Lampiran 11 Hasil Anates Uji Validitas	138
Lampiran 12 Hasil Anates Uji Reliabilitas	139
Lampiran 13 Hasil Anates Uji Taraf Kesukaran.....	140
Lampiran 14 Hasil Anates Uji Daya Pembeda	141
Lampiran 15 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	142
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	150
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas.....	158
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	159
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Kelas X-A	160
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol Kelas X- B.....	162
Lampiran 21 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	164
Lampiran 22 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	165
Lampiran 23 Dokumentasi Kelompok Eksperimen.....	166
Lampiran 24 Dokumentasi Kelompok Kontrol.....	167
Lampiran 25 Surat Izin Penelitian.....	168