

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
KOLABORASI SWAY DAN KAHOOT PADA MATERI
KETENAGAKERJAAN KELAS XI IPS
SMA PGRI 6 BANJARMASIN**



SKRIPSI

Oleh:

ZAHRATUN ALIYAH

NIM 1810113220031

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

Juni 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
KOLABORASI SWAY DAN KAHOOT PADA MATERI
KETENAGAKERJAAN KELAS XI IPS
SMA PGRI 6 BANJARMASIN**

Oleh:

ZAHRATUN ALIYAH

1810113220031

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 : Zahratun Aliyah
NIM : 1810113220031
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOLABORASI SWAY DAN KAHOOT PADA MATERI KETENAGAKERJAAN KELAS XI IPS SMA PGRI 6 BANJARMASIN**” ini benar-benar merupakan hasil karya 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, Juni 2023
Yang membuat pernyataan

Zahratun Aliyah

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Zahratun Aliyah
NIM : 1810113220031
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi
Sway dan Kahoot pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI IPS
SMA PGRI 6 Banjarmasin


Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 22 Juni 2023

Pembimbing I,


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

Pembimbing II,


Maulana Rizky, M.Acc, Ak
NIP. 19890202 201504 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi Sway dan Kahoot pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI IPS SMA PGRI 6 Banjarmasin.

Yang disusun oleh : Zahratun Aliyah, NIM : 1810113220031, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 27 Juni 2023.

Dewan Penguji

Pembimbing I,



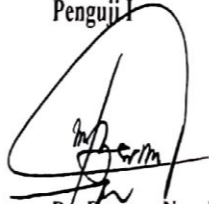
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

Pembimbing II,



H. Maulana Rizky, M.Acc. Ak
NIP. 19890202 201504 1 003

Penguji I



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

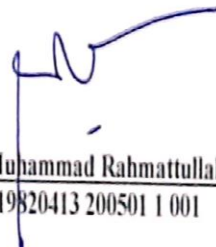
Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pengetahuan Sosial



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

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi



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

ABSTRAK

Zahratun Aliyah, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi Sway dan Kahoot pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI IPS SMA PGRI 6 Banjarmasin.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Pembimbing II: H. Maulana Rizky, M.Acc., Ak.)

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kevalidan media pembelajaran berbentuk kolaborasi *sway* dan *kahoot* pada materi ketenagakerjaan, (2) menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbentuk kolaborasi *sway* dan *kahoot* pada materi ketenagakerjaan, dan (3) menganalisis keefektifan media pembelajaran berbentuk kolaborasi *sway* dan *kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Ada empat tahap dalam model 4D yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk kolaborasi *sway* dan *kahoot* berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor total 4,59 dengan kriteria sangat valid dan persentase hasil memperoleh nilai 91,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor 4,36 dengan kriteria sangat valid dan persentase hasil memperoleh nilai 87,2% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba lapangan, respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor total 4,43 dengan kriteria sangat valid dan persentase hasil memperoleh nilai 88,6% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari uji *Gain Score* untuk menilai keefektifan media pembelajaran yaitu 0,70 yang memiliki kriteria tinggi dan persentase memperoleh nilai 70,9% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk kolaborasi *sway* dan *kahoot* pada materi ketenagakerjaan kelas XI IPS SMA PGRI 6 Banjarmasin dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Sway*, *Kahoot*, 4D

ABSTRACT

Zahratun Aliyah, 2023. *Development of Learning Media in the form of Sway and Kahoot Collaboration In Employment Materials for Class XI IPS SMA PGRI 6 Banjarmasin.* Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University Banjarmasin. (Supervisor I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Supervisor II: H. Maulana Rizky, M.Acc., Ak.)

This study aims to: (1) analyze the validity of learning media in the form of sway and kahoot collaboration on employment material, (2) analyze the practicality of learning media in the form of sway and kahoot collaboration on employment material, and (3) analyze the effectiveness of learning media in the form of sway and kahoot collaborations in improving student learning outcomes on employment matters. This research is included in research development or Research and Development (R&D) with the 4D development model. There are four stages in the 4D model, namely the define stage, the design stage, the develop stage, and the disseminate stage. The results showed that learning media in the form of sway and kahoot collaboration based on the results of validation by material experts obtained an average total score of 4.59 with very valid criteria and the percentage of results obtained a score of 91.8% with a very practical category. The results of the media expert validation obtained an average score of 4.36 with very valid criteria and the percentage of results obtained a value of 87.2% with a very practical category. In the field trials, students' responses to the developed learning media obtained an average total score of 4.43 with very valid criteria and the percentage of results obtained a score of 88.6% with a very practical category. The result of the Gain Score test to assess the effectiveness of learning media is 0.70 which has high criteria and the percentage of getting a score of 70.9% is in the fairly effective category. Based on these results it can be concluded that the learning media in the form of sway and kahoot collaboration in the employment material for class XI IPS SMA PGRI 6 Banjarmasin is stated to be very valid, very practical and quite effective for use in learning.

Keywords: *Learning Media, Sway, Kahoot, 4D*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOLABORASI SWAY DAN *KAHOOT* PADA MATERI KETENAGAKERJAAN KELAS XI IPS SMA PGRI 6 BANJARMASIN”**.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, nasehat dan saran yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak H. Maulana Rizky, M.Acc., Ak selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Ahdianor, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA PGRI 6 Banjarmasin yang telah memberi kesempatan dan izin tempat untuk pengambilan data dalam penelitian.
6. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberi bantuan pada penelitian ini.
7. Para siswa SMA PGRI 6 Banjarmasin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.

8. Orang tua yang telah memberikan dukungan, motivasi dan materi sehingga menjadi penyemangat peneliti sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Adik tercinta dan semua keluarga yang telah memberikan saya semangat dan selalu mendoakan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Sahabat serta teman-teman prodi pendidikan ekonomi angkatan 2018 yang selalu memberikan bantuan, dorongan, semangat dan menemani dalam proses pengerjaan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti 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, 27 Juni 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Teori	8
1. Hakikat Belajar dan Teori Belajar	8
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
3. Model Pembelajaran Problem Based Learning	19
4. Gambaran Umum Pembelajaran Ekonomi SMA.....	21
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Penelitian	23
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	25
C. Model Pengembangan	25
D. Prosedur Pengembangan	25
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	27

2.	<i>Design</i> (Perancangan)	28
3.	<i>Develop</i> (Pengembangan)	28
4.	<i>Disseminate</i> (Penyebaran)	29
E.	Jenis Data	29
F.	Metode Pengumpulan Data	29
G.	Instrumen Penelitian	30
H.	Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
A.	Hasil Penelitian.....	41
1.	<i>Define</i> (Pendefinisian)	41
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	44
3.	<i>Develop</i> (Pengembangan)	48
4.	<i>Disseminate</i> (Penyebaran)	58
5.	Rekap	58
B.	Pembahasan	60
1.	Kevalidan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi <i>Sway</i> dan <i>Kahoot</i>	60
2.	Kepraktisan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi <i>Sway</i> dan <i>Kahoot</i>	61
3.	Keefektifan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi <i>Sway</i> dan <i>Kahoot</i>	62
BAB V PENUTUP.....		63
A.	Kesimpulan.....	63
B.	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		72