

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME RPG*
MAKER MV PADA MATERI LAYANAN BISNIS DAN LOGISTIK KELAS
X DI SMK MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Muslimah

1810113220014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME RPG*
MAKER MV PADA MATERI LAYANAN BISNIS DAN LOGISTIK KELAS
X DI SMK MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN**

Oleh:

MUSLIMAH

1810113220014

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
Mei 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muslimah

NIM : 1810113220014

Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME RPG MAKER MV* PADA MATERI LAYANAN BISNIS DAN LOGISTIK KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN”** 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, 3 Mei 2024

Yang membuat pernyataan

Muslimah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Muslimah

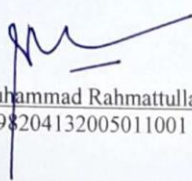
NIM : 1810113220014

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game RPG Maker MV* Pada Materi Layanan Bisnis dan Logistik Kelas X Di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin

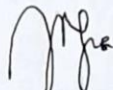
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, Juni 2024

Pembimbing I


Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 198204132005011001

Pembimbing II


Mahmudah Hasanah, M.Pd
NIP. 197903212005012002

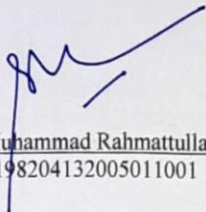
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game RPG Maker MV* pada Materi Layanan Bisnis dan Logistik Kelas X di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

Yang disusun oleh: Muslimah, NIM: 1810113220014, telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 11 Juni 2024

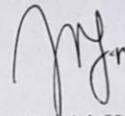
Dewan Penguji

Pembimbing I



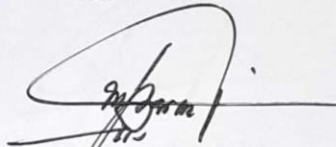
Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 198204132005011001

Pembimbing II



Mahmudah Hasanah, M.Pd
NIP. 197903212005012002

Penguji

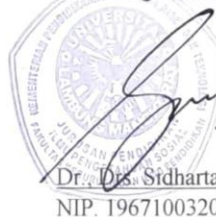
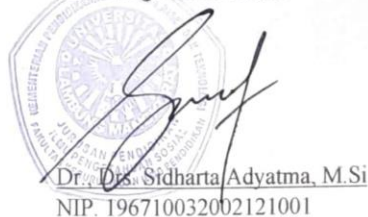


Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP. 198203212006041001

Mengetahui

Ketua Jurusan

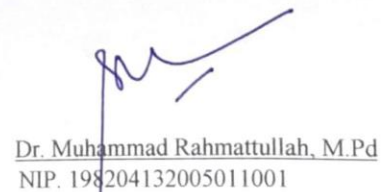
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Ds. Sidharta Adyatma, M.Si
NIP. 196710032002121001

Koordinator Program Studi

Pendidikan Ekonomi



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 198204132005011001

ABSTRAK

Muslimah, 2024. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME RPG MAKER MV PADA MATERI LAYANAN BISNIS DAN LOGISTIK KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN.** Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Pembimbing II: Mahmudah Hasanah, M.Pd.)

Pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam jenis, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *game*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran *role playing game* menggunakan *rpg maker mv* untuk memberikan penyampaian pada materi layanan bisnis dan logistik kepada siswa, (2) mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang diproduksi menggunakan *rpg maker mv* pada materi layanan bisnis dan logistik. Penelitian ini masuk dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahapan model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yaitu tahap analisi (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game rpg maker mv* berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai 86% dengan kategori valid, dan penilaian dari ahli materi memperoleh nilai 86% dengan kategori valid. Penelitian pada tingkat kepraktisan media dilakukan kepada siswa kelas X MPLB 1 sebagai uji coba kelompok besar, dan X MPLB 2 sebagai uji coba kelompok kecil. Hasil dari siswa dari kelompok kecil 9 orang siswa yaitu memperoleh nilai 83% masuk dalam kategori praktis, sedangkan kelompok besar 22 orang siswa, memperoleh nilai 90% masuk dalam kategori sangat praktis. Saran yang bisa disampaikan antara lain bagi siswa diharapkan bisa dapat meningkatkan semangat untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game rpg maker mv* dengan mengikuti arahan dari peneliti saat pembelajaran dan untuk guru diharapkan bisa mempelajari proses pembuatan *game* menggunakan *rpg maker mv* dan mengaplikasikan hasil dari *rpg maker mv* pada kegiatan belajar mengajar dikelas.

Kata Kunci: media pembelajaran, *rpg maker mv*, ADDIE

ABSTRACT

Muslimah, 2024. **DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON RPG MAKER MV ON CLASS X BUSINESS AND LOGISTICS SERVICES MATERIAL AT MUHAMMADIYAH 3 VOCATIONAL SCHOOL 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: Mahmudah Hasanah, M.Pd.)

The use of technology in the world of education supports the creation of enjoyable teaching and learning activities. There are various types of technology-based learning media, one of which is game-based learning media. The objectives of this research are to: (1) determine the validity of role playing game learning media using *rpg maker mv* to provide delivery of business and logistics services material to students, (2) determine the practicality of learning media produced using RPG Maker MV in the material business and logistics services. This research is included in research and development (R&D) with the ADDIE development model. In the stages of the ADDIE development model there are five stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The results of the research show that the RPG Maker MV game-based learning media based on media expert validation results obtained a score of 86% in the valid category, and the assessment from material experts obtained a score of 86% in the valid category. Research at the level of media practicality was carried out on students and students of class X MPLB 1 as a large group trial, and X MPLB 2 as a small group trial. The results from the small group of 9 students obtained a score of 83% in the practical category, while the large group of 22 students obtained a score of 90% in the very practical category. Suggestions that can be given include that students are expected to be able to increase their enthusiasm for learning by using game-based learning media RPG Maker MV by following directions from researchers during learning and teachers are expected to be able to learn the process of making games using RPG Maker MV and apply the results of RPG Maker mv on teaching and learning activities in class.

Keywords: learning media, rpg maker mv, ADDIE

HALAMAN MOTTO

“Setiap masa ada orangnya, setiap orang ada masanya”

“Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya Allah beserta kita”

At-Taubah:40

“Terima kasih banyak sudah bertahan sampai hari ini
minimal bertahan untuk bisa menikmati hal yang disukai dihari esok”

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS RPG MAKER MV PADA MATERI LAYANAN BISNIS DAN LOGISTIK KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk 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. Allah SWT, yang luar biasa Maha Baik kepada semua hamba-Nya, dan atas izinya skripsi ini akhirnya bisa terselesaikan.
2. Kedua orang tua saya yang selalu menyemangati anaknya tanpa lelah, walau keadaan sedang jatuh selalu mendoakan, mendukung, merawat tanpa mengeluh.
3. Anak-anak KBM (Keluarga Besar Muslimah) Leni, Rahmiya, Nina, Harianti, Paris, Nurul, yang selalu memberikan dorongan saat dititik terpukur, dan siap sedia untuk berbagi ilmu dari awal sampai sekarang.
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, Banjarmasin dan sebagai pembimbing I skripsi yang selalu sabar luar biasa tak terhingga.
5. Ibu Mahmudah Hasanah, M.Pd selaku Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, selalu sabar menghadapi mahasiswa yang sudah lama menghilang, dan membimbing dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd sebagai penguji skripsi yang sangat banyak memberikan masukan, ilmu baru, dan mengarahkan untuk membuat sebuah

7. produk yang dari dulu ingin dibuat oleh penulis, akhirnya terselesaikan berkat masukan dan arahan dari bapak.
8. Bapak Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd yang sudah memberikan kesempatan perkuliahan yang luar biasa, memberikan penguatan yang luar biasa pada diri ini, pengalaman lapangan yang sangat berguna sampai sekarang.
9. Bapak Dr. Ananda Setiawan, M.Pd yang sangat luar biasa berpengaruh dalam proses hidup ini, memberikan pengalaman hidup diperkuliahan menjadi sangat bermanfaat, selalu memberikan ilmu baru diluar perkuliahan, kesempatan menjadi mentor mahasiswa modul Nusantara, membuat produk aplikasi EDUPREN, membuat buku, dan selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi bersama juga ibu, walaupun diri ini masih banyak kurangnya.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, dan bimbingan saat perkuliahan.
11. Kepala SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin Dr. Mungin S.Pd, MA. yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
12. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi, dan semangat dalam penelitian.
13. Siswa SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.

Banjarmarin, Juni 2024

Penulis

Muslimah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Teori.....	11
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27

B. Tempat Dan Waktu Penelitian	27
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Prosedur Pengembangan	28
E. Jenis Data	31
F. Metode Pengumpulan Data	31
G. Instrumen Penelitian.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Penelitian	39
B. Hasil Penelitian	40
C. Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka berpikir.....	26
Gambar 4.1. Proses desain menggunakan Canva.....	42
Gambar 4.2. Karakter Utama <i>Game</i> Petualangan Hipo	42
Gambar 4.3. Desain peta lokasi <i>Game</i> di Rpg maker mv	42
Gambar 4.4. Proses hasil rpg maker mv menjadi apk game android.....	43
Gambar 4.5. Logo aplikasi game dan tampilan aplikasi game yang sudah terinstal	43
Gambar 4.6. Tampilan awal game	44
Gambar 4.7. Tampilan Nama SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin	44
Gambar 4.8. Tampilan awal cara bermain	44
Gambar 4.9. Tutorial menggunakan tombol A pada <i>game</i>	45
Gambar 4.10. Tutorial menggunakan tombol B pada <i>game</i>	45
Gambar 4.11. Tampilan awal game dimulai	45
Gambar 4.12. Tampilan komputer didalam kamar karakter game.....	46
Gambar 4.13. Tampilan dunia lain dalam game	46
Gambar 4.14. Tampilan materi pada game	46
Gambar 4.15. Tampilan awal game setelah bagian kamar karakter	47
Gambar 4.16. Tampilan depan kastil kerajaan game	47
Gambar 4.17. Tampilan awal game	47
Gambar 4.18. Tampilan Nama SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin	48
Gambar 4.19. Bapak Abdul Aziz, S.Kom melakukan penilaian media, sebagai penilai ahli media	48
Gambar 4.20. Ibu Latifah, S. Kom melakukan penilaian media, sebagai ahli media	49

Gambar 4.21. Ibu Aisyiah Ayu, M, D, S.Pd melakukan penilaian media, sebagai ahli materi.....	49
Gambar 4.22. Siswa kelompok kecil menggunakan media pembelajaran berbasis game rpg maker mv.....	52
Gambar 4.23. Proses pengiriman file aplikasi game kepada siswa.....	55
Gambar 4.24. Siswa kelompok besar menggunakan media pembelajaran berbasis game rpg maker mv.....	55
Gambar 4.25. Siswa kelompok besar menggunakan media pembelajaran berbasis game rpg maker mv.....	56
Gambar 4.26. Siswa kelompok besar menggunakan media pembelajaran berbasis game rpg maker mv.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Subjek penelitian.....	28
Tabel 3.2. Aspek dan indikator validasi ahli media	33
Tabel 3.3. Aspek dan indikator penilaian ahli materi	34
Tabel 3.4. Aspek dan indikator penilaian dari siswa	35
Tabel 3.5. Skor skala likert yang dimodifikasi	36
Tabel 3.6. Klasifikasi aspek penilaian.....	37
Tabel 3.7. Penilaian jawaban kepraktisan	38
Tabel 3.8. Kriteria kepraktisan.....	38
Tabel 4.1. Deskripsi validator ahli media dan ahli materi	39
Tabel 4.2. Subjek penelitian.....	40
Tabel 4.3. Hasil gabungan penilaian ahli media	51
Tabel 4.4. Tampilan awal game dimulai.....	52
Tabel 4.5. Hasil respon siswa kelompok kecil.....	53
Tabel 4.6. Hasil respon siswa kelompok besar	54
Tabel 4.7. Hasil revisi media pembelajaran game rpg maker mv	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil validasi media I	68
Lampiran 2. Hasil validasi media II.....	72
Lampiran 3. Hasil validasi materi I.....	76
Lampiran 4. Hasil validasi materi II	79
Lampiran 5. Lembar angket respon siswa.....	82
Lampiran 6. Hasil wawancara di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.....	85
Lampiran 7. <i>Storyline game</i>	87
Lampiran 8. Hasil uji validitas item respon siswa	89
Lampiran 9. Hasil uji reliabilitas item respon siswa	91
Lampiran 10. Hasil respon siswa (kelompok kecil).....	93
Lampiran 11. Saran dari siswa (kelompok kecil).....	94
Lampiran 12. Hasil respon siswa (kelompok besar)	95
Lampiran 13. Pendapat dan saran siswa (kelompok besar)	96
Lampiran 14. Surat izin penelitian skripsi	97
Lampiran 15. Hasil respon validasi ahli media.....	98
Lampiran 16. Hasil respon validasi ahli materi	101