

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MA MAMBAUL ULUM DESA BIRA TIMUR KECAMATAN SOKOBANAH KABUPATEN SAMPANG**

Sannuri  
Pendidikan Ekonomi  
STKIP PGRI Bangkalan  
Email : [sannuri98@gmail.com](mailto:sannuri98@gmail.com).

## **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer yang layak, praktis dan efektif digunakan dalam belajar mengajar untuk kelas X. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang.*

*Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi para ahli dan angket praktisi lapangan (guru dan siswa). Lembar validasi para ahli dinilai oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kualitas kelayakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer untuk di uji coba dilapangan. Pemberian angket praktisi lapangan (guru dan siswa) tujuannya untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer.*

*Kelayakan media ini ditunjukkan dari hasil penilaian ahli materi dengan skor rata-rata sebesar 2,6 dengan kategori layak. Penilaian ahli media dengan skor rata-rata sebesar 3,55 dengan kategori sangat layak. Penilaian praktisi lapangan (guru) dengan skor rata-rata 3,0 dengan kategori sangat layak. Penilaian praktisi lapangan (siswa) dengan skor rata-rata sebesar 3,8 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi lapangan (guru dan siswa) maka pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi.*

**Kata Kunci** : Media pembelajaran, game edukasi, komputer, pengembangan model ADDIE.

## **Abstract**

*This study aims to produce a computer-based educational game learning media that is feasible, practical and effective to use in teaching and learning for class X. This research is a development and research (R&D) using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this study were students of class X MA Mambaul Ulum, East Bira Village, Sokobanah District Sampang District.*

*The instruments used in this study were expert validation sheets and field practitioner questionnaires (teachers and students). The expert validation sheet was assessed by material experts and media experts. The aim was to find out how far the quality of the computer-based educational game learning media was for field trials. The purpose of giving questionnaires to field practitioners (teachers and students) is to determine the effectiveness of using computer-based educational game learning media.*

*The feasibility of this media is shown from the results of the material expert's assessment with an average score of 2.6 with a decent category. Media expert assessment with an average score of 3.55 with a very decent category. Assessment of field practitioners (teachers) with an average score of 3.0 with a very decent category. Assessment of field practitioners (students) with an average score of 3.8 with a very decent category. Based on the results of assessments from material experts, media experts and field practitioners (teachers and students), the development of computer-based educational game learning media is declared feasible, practical and effective to be used as an economic learning medium.*

**Keywords** : Learning media, educational games, computers, ADDIE model development.

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan adalah pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan memiliki peranan penting terhadap kualitas sumber daya manusia sehingga dalam pendidikan selalu ada hal yang harus

dipelajari dan dikembangkan. Menurut Ki Hajar Dewantara, menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu, tuntutan terhadap tumbuhnya anak-anak, maksudnya menuntun segala kekuatan yang ada pada anak sebagai manusia dan anggota masyarakat untuk dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan.

Menurut Sujana (2019, p. 29) pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi yang lebih baik.

Menurut Soeprpto (2013, p. 266) pendidikan adalah salah satu proses dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa yang penting. Sumber manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar berpengaruh pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan peserta didik yang berkualitas dan berkarakter sehingga mampu memiliki pandangan yang luas untuk mencapai suatu cita-cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam lingkungan. Karena pendidikan dapat memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan suatu proses pembelajaran yang baik agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang baik dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari beberapa pengertian pendidikan diatas, menurut ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh pendidik untuk perkembangan peserta didik dalam mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.

Game edukasi merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Peranan game terhadap peserta didik yaitu, lebih konsentrasi dan dapat melatih sikap sportif dan dapat memecahkan masalah karena di dalam game edukasi terdapat masalah yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat. Game edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar peserta didik terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Masalah yang ada di sekolah MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang pertama, guru menggunakan model pembelajaran secara langsung yaitu, metode ceramah dan belum memanfaatkan fasilitas media pembelajaran berbasis komputer yang disediakan oleh sekolah, guru lebih sering menjelaskan materi dengan buku paket, serta menulis di papan tulis. Permasalahan kedua yaitu, belum dikembangkan media pembelajaran berbasis komputer khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Sehingga peserta didik kurang mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Semoga dengan adanya media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dapat membantu guru dalam mengajar di dalam kelas, sehingga peserta didik tidak merasa bosan karena adanya media pembelajaran game edukasi berbasis komputer yang memberikan suasana belajar lebih efektif dan membantu kualitas belajar mengajar lebih baik.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa game edukasi serta penting dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang”.

### **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang pada mata pelajaran ekonomi?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dapat menarik perhatian siswa?

## **Tujuan Penelitian**

1. Mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran game edukasi berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi.
3. Untuk meningkatkan kualitas belajar siswa MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang.

## **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan SMA/MA/SMK sederajat, yaitu membuat inovasi penggunaan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dalam peningkatan kemampuan mata pelajaran ekonomi pada siswa.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan sains pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut

### 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa  
Belajar lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan karena adanya game edukasi berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang.
- b. Bagi Guru  
Penelitian ini memberikan pengetahuan baru terhadap guru sehingga bisa mengembangkan proses belajar mengajar di MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang.
- c. Bagi Sekolah  
Semoga dengan adanya penelitian pengembangan media ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang.
- d. Bagi Peneliti  
Penelitian ini, menambah pengetahuan dan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi.

## **2. Kajian Pustaka**

Pengertian media pembelajaran kata media berasal dari bahasa latin yakni “medius” yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012). Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Game edukasi merupakan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi sehingga hasrat belajar peserta didik lebih tinggi. Game sebagai alat pembelajaran berbasis komputer akan diintegrasikan dengan materi ajar sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Menurut Marc Prensky (2012), game edukasi adalah suatu bentuk permainan (game) yang didesain semenarik mungkin dan dibuat untuk tujuan belajar mengajar agar lebih menarik, akan tetapi dalam game edukasi biasanya menawarkan bermain untuk bersenang-senang.

Alya (2016) Game edukasi adalah permainan yang tujuan utamanya untuk mengedukasi, belajar, dan juga menghibur. Sehingga meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan tentang pengertian game diatas, game edukasi adalah sebuah software atau aplikasi yang memiliki tujuan spesifik sebagai alat pendidikan namun tentunya masih memberikan pengalaman yang tetap menghibur dan menyenangkan. Game Edukasi dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan.

Komputer adalah alat yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, alat elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu :Input (misalnya keyboard dan writing pad), Prosesor (CPU : unit pemroses data yang diinput), Penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM)) dan Output (misalnya, layar, monitor, printer) Komputer merupakan kemajuan teknologi yang canggih, bahkan menjadi suatu karakteristik yang tidak bisa diabaikan dalam keseluruhan hidup modernisasi dan akselerasi saat ini dan masa depan.

Menurut Pribadi dan Rosita dalam Rosman (2011:110), ada beberapa keuntungan penggunaan komputer dalam pembelajaran, yaitu :

1. Menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat (slow learner).
2. Memacu efektivitas belajar bagi siswa yang cepat (fast learner). Dapat depogram untuk mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa dan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap prestasi hasil belajar.
3. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*), komputer dapat depogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis.
4. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*).
5. Mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, karena komputer memberikan alternatif variasi metode belajar dan media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran juga memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran yang otentik serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara lebih luas.

### 3. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau R&D. Jenis penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan keefektifan (Sugiono, 2017: 407). Model penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation).

#### Analysis (Analisis)

Tahapan ini bertujuan untuk mencari informasi sesuai kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi. Pada tahapan ini untuk memenuhi kebutuhan tersebut langkah awal yang dilakukan peneliti adalah studi lapangan, studi literatur, studi teknologi.

Studi lapangan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kebutuhan siswa, pendukung dan penghambat uji coba media dilapangan saat produk yang dihasilkan siap untuk di uji coba. Kegiatan yang dilakukan yaitu wawancara secara langsung ke sekolah dengan guru mata pada pelajaran ekonomi dan survei terhadap penggunaan media pada siswa di sekolah sehingga dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dilapangan yang sebenarnya.

Studi literatur adalah kegiatan dengan mengumpulkan data-data seperti teori pendukung untuk media pembelajaran. Sumber-sumber yang digunakan yaitu, jurnal penelitian, buku tentang media pembelajara, buku dan sumber media pmebelajaran ekonomi, buku sumber tentang komputer dan sumber-sumber lainnya.

Sumber teknologi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan teknologi yang terjadi di lingkungan siswa. Kegiatan yang dilakukan yaitu untuk mencari informasi mengenai

perkembangan teknologi yang terjadi di lingkungan siswa. Dengan cara wawancara dengan guru dan survei langsung kepada siswa.

### **Design (Desain)**

Pada tahapan ini adalah menyusun rencana untuk pembuatan media yang harus dilakukan pertama, menyiapkan bahan pembuatan media pembelajaran ekonomi game edukasi berbasis komputer, seperti materi pembelajaran, *Microsoft Power Point* dan *i-spring suite 8*. Kemudian mendesain bagian cover, isi dan bagian penutup pada media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dan *i-spring suite 8*.

### **Development (Pengembangan)**

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural yang direalisasikan agar menjadi sebuah produk yang siap digunakan. Pada tahapan ini peneliti mulai memproduksi media pembelajaran yaitu, berupa media pembelajaran game edukasi berbasis komputer. Beberapa langkah yang dilakukan diantaranya:

- a. Pembuatan cover sesuai dengan desain, kemudian mengkonversikan media dalam aplikasi. Sehingga akan menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat dijalankan di komputer.
- b. Aplikasi yang dihasilkan akan di uji oleh para ahli untuk diberikan penilaian, komentar dan saran agar kedepannya lebih baik.
- c. Jika aplikasi tersebut sudah divalidasi oleh validator maka aplikasi tersebut siap untuk dikembangkan dan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

### **Implementation (Implementasi)**

Aplikasi yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan akan di implementasikan kepada siswa dilapangan. Tahap implementasi dilakukan pada kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang. Selama uji coba produk yang sudah dikembangkan peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang terjadi selama produk di implementasikan, selain itu siswa juga diberi angket respon mengenai produk selain itu siswa juga diberikan soal untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi adalah proses untuk mengevaluasi media pada tahap implementasi, apakah media masih terdapat kekurangan atau tidak. Jika sudah tidak ada kekurangan atau revisi lagi, maka media siap digunakan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini dilakukan di MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang yang beralamat kan JL. Raya Batu Lenger, Kecamatan Sokobanah, Kabupaten Sampang. Penelitian dan pengembangan ini, dilakukan pada bulan juni 2022.

### **Subjek Uji Coba**

1. Tahap Kajian Ahli Materi  
Ahli materi adalah orang yang sudah ahli dan sudah berpengalaman dalam bidang materi masalah ekonomi dalam sistem ekonomi.
2. Tahap Kajian Ahli Media  
Ahli media adalah orang yang sudah ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran.
3. Tahap Kajian Praktisi Lapangan (Guru dan Siswa)  
Praktisi lapangan adalah seorang guru mata pelajaran ekonomi di sekolah MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah dan praktisi selanjutnya siswa kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang.

### **Jenis Data**

Tujuan dan fungsi menentukan jenis data suatu penelitian adalah untuk mengukur tingkat kevalidan atau validasi, kemenarikan dan keefektifan, sehingga produk penelitian dan pengembangan yang

dikembangkan dapat dikategorikan sebagai produk yang valid, menarik dan efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah.

1) Jenis Data Kualitatif

Jenis data kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data. Data kualitatif berupa informasi yang digunakan pada tahap awal suatu penelitian pengembangan dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan data kualitatif yaitu identifikasi awal permasalahan dalam bentuk observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang. Wawancara yang dilakukan kepada guru bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang ada didalam kelas, sehingga peneliti mengetahui apa yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Data kualitatif berupa kritik dan saran oleh ahli materi, ahli media dan praktisi lapangan (guru dan siswa) supaya bisa diperbaiki media pembelajaran game edukasi berbasis komputer.

2) Jenis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angka yang didapatkan dari hasil pengisian angket sehingga dapat digunakan untuk menyempurnakan produk dan menguji produk yang dikembangkan. Jenis data kuantitatif digunakan dalam tahap uji validasi para ahli, hasil angket respon siswa pada uji coba produk. Data kuantitatif yang dihasilkan memiliki fungsi sebagai menghitung hasil data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer agar dapat dikatakan valid, menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi lembar validasi media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan (guru dan siswa). Lembar validasi terdiri dari lembar validator dan lembar angket menarik perhatian siswa.

1. Angket atau kuesioner

Menurut Sudaryono (2017:2017) Angket atau Kuesioner merupakan teknik atau cara tertentu yang digunakan oleh peneliti untuk menggunakan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung memberikan pertanyaan kepada responden). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, menggunakan lembar hasil angket menarik perhatian siswa dan penilaian para ahli. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini untuk diambil datanya antara lain : ahli materi, ahli media dan praktisi lapangan (guru dan siswa).

**Tabel 1. Kriteria atau Skor Angket**

Simbol	Kriteria	Skor
SL	Sangat Layak	4
L	Layak	3
CL	Cukup Layak	2
KL	Kurang Layak	1

Adapun rumus yang digunakan dalam mengerjakan penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi lapangan (guru dan siswa) adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Skor rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah skor  
 $n$  = Jumlah butir

Kriteria kevalidan angket penilaian validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2. Konversi skor aktual menjadi nilai skala empat**

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$X \geq X + 1SBx$	$X \geq 3$	A	Sangat Layak
2.	$X + 1SBx > X \geq X$	$3 > X \geq 2,5$	B	Layak
3.	$X > X \geq X - 1SBx$	$2,5 > X \geq 2$	C	Cukup Layak
4.	$X < X - 1SBx$	$X < 2$	D	Kurang Layak

Perhitungan gain score dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

$$G = \frac{\text{Skor akhir} - \text{Skor awal}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor awal}}$$

#### 4. Hasil Dan Pembahasan

##### 1. Tahap Analisis (Analysis)

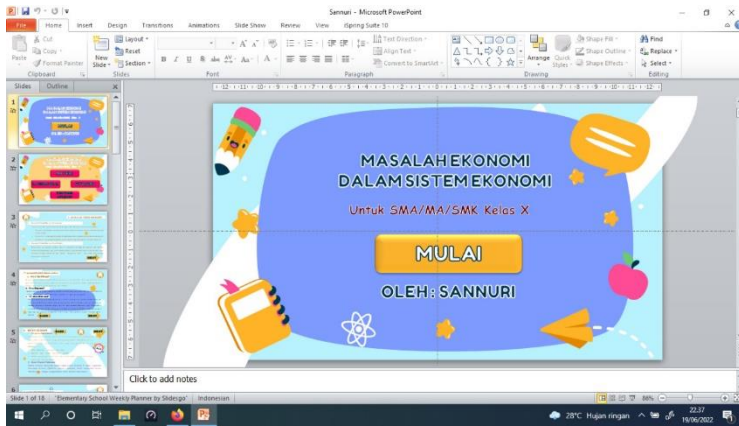
Tujuan tahapan ini yaitu untuk menetapkan dan mendefinisikan analisis kebutuhan dan analisis siswa. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang di hadapi dalam pembelajaran ekonomi, sehingga perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang ada di MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Guru ekonomi masih menggunakan media yang ada seperti buku paket.
- b. Saat pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan, ngantuk dan kurangnya semangat belajar, karena media yang digunakan tidak bervariasi.

##### 2. Tahap Design (Desain)

Tahap desain ini merupakan tahap perancangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer yang meliputi pembuatan desain secara keseluruhan. Penyusunan materi, soal latihan, background, gambar dan tombol yang ada di media pembelajaran game edukasi berbasis komputer. Pada pembuatan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer ini, peneliti mendesain dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dan untuk desain latihan soal menggunakan *i-spring suite 8*. Pada tahapan ini yang paling penting sebelum melakukan pengembangan suatu produk. Pada tahapan ini, peneliti melakukan desain berupa gambar yang menampilkan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dari awal sampai akhir.

Untuk tampilan awal media pembelajaran game edukasi berbasis komputer menu, isi/materi peneliti menggunakan *Microsoft Power Point*. Kemudian peneliti mulai mendesain media pembelajaran game edukasi berbasis komputer mulai dari awal menu, isi/materi dan profil pemilik semenarik mungkin.



**Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Komputer**

### 3. Tahap Design (Desain)

Pada tahapan ini, dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis komputer oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis komputer melalui beberapa tahapan. Penilaian dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis komputer sebelum uji coba di lapangan. Data dan saran yang diberikan oleh para ahli akan menjadi pertimbangan untuk memperbaiki media pembelajaran game edukasi berbasis komputer kedepannya. Berikut data yang dihasilkan dari ahli materi dan ahli media.

#### a. Penilaian Produk

##### 1) Penilaian Ahli Materi

Materi dalam media pembelajaran game edukasi berbasis komputer di nilai dan di tinjau oleh ahli materi. Ahli materi dalam validasi media pembelajaran game edukasi berbasis komputer pada materi “Masalah Ekonomi Dalam Sistem Ekonomi”.

**Tabel 3. Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Materi	14	37	2,6	Layak
2.	Kemanfaatan	6	16	2,6	Layak
Skor rata-rata				2,6	Layak

Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 2,6 dan sesuai dengan konversi nilai yang disajikan, jika skor rata-rata (X)  $2,6 > 2,5$  maka penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis komputer adalah “B” dengan kategori “Layak”. Dengan hal ini media pembelajaran game edukasi berbasis komputer layak untuk dilakukan uji coba dilapangan.

##### 2) Penilaian Ahli Media

Ahli media dalam validasi media pembelajaran game edukasi berbasis komputer. Tujuan validasi ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer yang akan dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan dengan menunjukkan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dan juga angket untuk diisi oleh ahli media.

**Tabel 4. Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Desain aplikasi	7	24	3,4	Sangat Layak



2.	Tata letak	2	8	4	Sangat Layak
3.	Tipografi	4	12	3	Sangat Layak
4.	Ilustrasi	5	19	3,8	Sangat Layak
Skor rata-rata				3,55	Sangat Layak

Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,55 dan sesuai dengan konversi nilai yang sudah ditentukan, jika skor rata-rata (X)  $3,55 > 3$  maka penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis komputer adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan hal ini media pembelajaran game edukasi berbasis komputer sangat layak untuk dilakukan uji coba dilapangan.

### 3) Penilaian Praktisi Lapangan (Guru)

Penilaian ini, dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi di MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang.

**Tabel 5. Penilaian Praktisi Lapangan (Guru)**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Materi	6	20	3,3	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	6	18	3	Sangat Layak
3.	Bahasa	6	17	2,8	Layak
Skor rata-rata				3,0	Sangat Layak

Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,0 dan sesuai dengan konversi nilai yang sudah ditentukan, jika skor rata-rata (X)  $3,0 \geq 3$  maka penilaian dari praktisi lapangan (guru) terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis komputer adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan hal ini media pembelajaran game edukasi berbasis komputer sangat layak untuk digunakan.

### 4) Penilaian Praktisi Lapangan (Siswa)

Penilaian ini, dilakukan oleh siswa untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis komputer yang sudah digunakan.

**Tabel 6. Penilaian Praktisi Lapangan (Siswa)**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Materi	4	15	3,75	Sangat Layak
2.	Kemanfaatan	7	27	3,85	Sangat Layak
Skor rata-rata				3,8	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4. 5 skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,8 dan sesuai dengan konversi nilai yang sudah ditentukan, jika skor rata-rata (X)  $3,8 > 3$  maka penilaian dari praktisi lapangan (guru) terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis komputer adalah “A” dengan kategori

“Sangat Layak”. Dengan hal ini media pembelajaran game edukasi berbasis komputer sangat layak untuk digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dinyatakan layak untuk digunakan dan dikembangkan.

#### 4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi ini, merupakan tahap uji coba produk terhadap siswa kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang dengan memberikan angket terhadap siswa untuk mengetahui respon siswa dan untuk menilai kelayakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer.

##### 1) Pemberian Angket Respon Siswa

Uji coba media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dilakukan di kelas X MA Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang sebanyak 14 siswa, pada bulan juni 2022. Setelah uji validitas, siswa diberikan angket untuk diisi. Agar mengetahui respon siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer.

#### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti mengevaluasi media pembelajaran game edukasi berbasis komputer yang sudah diimplementasikan, apakah media pembelajaran game edukasi berbasis komputer masih ada kekurangan dan kelemahan. Melihat dari komentar dan saran dari siswa dalam angket yang sudah diberikan rata-rata siswa menyukai media pembelajaran game edukasi berbasis komputer. Selain itu siswa lebih bersemangat ketika mengikuti pelajaran ekonomi. Ada beberapa siswa yang ingin mengulang latihan soal karena mereka bersemangat dan berlomba-lomba ingin mendapatkan nilai tertinggi diantara teman-temannya. Berdasarkan komentar dan saran dari siswa maka media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan.

### Hasil Motivasi Belajar

Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dapat menarik perhatian siswa sebelum dan sesudah menggunakan media game edukasi berbasis komputer. Untuk data menarik perhatian awal sebesar 300 kemudian setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer ada peningkatan sebesar 498 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 7. Skor Motivasi Belajar Awal dan Skor Menarik Perhatian Akhir**

Angket Menarik Perhatian Awal	Angket Menarik Perhatian Akhir
300	498

Setelah peningkatan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran awal dan akhir diketahui. Maka selanjutnya menganalisis peningkatan menarik perhatian siswa dengan menggunakan gain score pada tabel dibawah ini :

**Tabel 8. Hasil Mengukur Menarik Perhatian Siswa**

No.	Angket Menarik Perhatian	Jumlah Score	Gain Score	Kategori
1.	Angket Menarik Perhatian Awal	300	0,5	Sedang
2.	Angket Menarik Perhatian Akhir	498		

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan gain score maka hasil yang di peroleh sebesar 0,5 dengan kategori sedang. Jika peningkatan menarik perhatian siswa berada diantara 0,3-0,7 maka masuk pada kategori sedang.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer yang dikembangkan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer melalui lima tahapan : Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dapat diketahui berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi lapangan (guru dan siswa) sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dari aspek materi sebesar 2,6 dengan kategori layak dan aspek kemanfaatan sebesar 2,6 dengan kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai skor rata-rata sebesar 2,6 dengan kategori layak. Penilaian ahli media dari aspek desain aplikasi sebesar 3,4 dengan kategori sangat layak, aspek tata letak sebesar 4 dengan kategori sangat layak, aspek tipografi sebesar 3 dengan kategori sangat layak dan aspek ilustrasi sebesar 3,8 dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai skor rata-rata sebesar 3,55 dengan kategori sangat layak. Penilaian praktisi lapangan (guru) dari materi sebesar 3,3 dengan kategori sangat layak, aspek kemanfaatan sebesar 3 dengan kategori sangat layak dan aspek bahasa sebesar 2,8 dengan kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai skor rata-rata sebesar 3,0 dengan kategori sangat layak. Penilaian praktisi lapangan (siswa) dari aspek materi sebesar 3,75 dengan kategori sangat layak dan aspek kemanfaatan sebesar 3,85 dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai skor rata-rata sebesar 3,8 dengan kategori sangat layak. Dengan ini media pembelajaran game edukasi berbasis komputer layak untuk digunakan.

3. Media pembelajaran game edukasi berbasis komputer menarik perhatian siswa dengan menggunakan gain score sebesar 0,5 dengan kategori sedang.

## 6. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan beberapa saran, antara lain :

1. Bagi Guru
  - a. Sebaiknya guru dapat menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer untuk menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas.
  - b. Guru dapat menularkan penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer kepada guru-guru ekonomi lainnya, untuk dikembangkan dan diajarkan kepada siswa.
2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer untuk dikembangkan, sehingga siswa dapat memahami materi ekonomi dengan mudah.
3. Bagi Peneliti

Semoga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dengan materi-materi ekonomi lainnya.
4. Pengembangan Produk Lebih Lanjut
  - a. Mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer lebih mendalam, agar peneliti dapat menambahkan materi pembelajaran ekonomi yang lainnya, sehingga tidak hanya fokus pada materi masalah ekonomi dalam sistem ekonomi.
  - b. Pada latihan soal yang berbentuk kuis sebaiknya ditambahkan soal dan waktunya, sehingga siswa ada peluang untuk mendapatkan nilai tinggi.
  - c. Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis komputer tidak hanya fokus pada satu kelas saja, akan tetapi semua kelas agar dapat mengetahui sejauh mana media pembelajaran game edukasi berbasis komputer dapat menarik perhatian siswa.

## 7. Daftar Pustaka

Anwar, M. M. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN SOFTWARE FLASH PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA INDUSTRI DI SMKN 1 JETIS

MOJOKERTO . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 06 Nomor 01 Tahun 2017*, 131-136.

Ani Cahyadi, S.Pd., M.Pd. (2019). (Pengembangan Media dan Sumber Belajar). Serang Baru: Laksita Indonesia, 26-48

Hasnul Fikri, M.Pd & Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. ( (Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Interaktif ). Yogyakarta: Samudra Biru, 12-21.

Ghofur, k. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips SMA Negeri 1 Bangkalan*, 38 - 43.

Hamdan Husein Batubara, M. (Batubara, H. H. 2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF*. 2020: 1-47.

Nia Ayu Sri Wahyuni, M. (2016). *Pengembangan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang*, 116 - 127.

Reni Widyastuti, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Informatika dan Komputer, Vol. 22 No 1, Maret 2020* , 95-100.

Rianingtias, O. (2019). *pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA*, 1-152.

Ridwan Arif Rahman, D. T. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM 3 BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA. *ISSN : 2302-7339 Vol. 13 No. 1 2016*, 184-190.

Rozi1, F. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 35-44.

Rudianto, A. (2016). *Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan Kelompok Peminatan*. Jakarta: Erlangga.

Yakin1, R. Q. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI. *JPPF, Vol. 8 No. 2 Tahun 2018*, 21-27.

Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. 2016: 31-57.

Mariatun, I. L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN IPS MATERI POKOK EKONOMI SISWA KELAS VII MTs AL-HIDAYAH. *e-Jurnal Kewirausahaan*, 4 (1), 31-31.

Mariatun, I. L., Arisinta, O., & Jani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Studi Akuntansi SMK Negeri 3 Bangkalan. *Eco-Socio: Jurnal ilmu dan Pendidikan Ekonomi*, 5 (2), 84-93.