

Parafrase Bab 1-5.docx

by simidua@unpkdr.ac.id 1

Submission date: 02-Jul-2025 12:40PM (UTC+0700)

Submission ID: 2704597506

File name: Parafrase_Bab_1-5.docx (1.29M)

Word count: 8826

Character count: 58402

BAB I**PENDAHULUAN****A. Latar Belakang**

Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Rustandi, 2021). Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan menjadi populer di kalangan generasi muda adalah perangkat mobile berbasis Android (Nurrita, 2020). Ketersediaan perangkat-perangkat ini memungkinkan adanya berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing pengguna. Sekolah menengah merupakan tahap kritis dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk ekonomi. Meskipun mata pelajaran ini dianggap penting dalam pemahaman konsep-konsep dasar ekonomi, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disajikan karena kurangnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran yang konvensional (Rustandi, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti permainan edukatif telah menjadi perhatian yang meningkat (Prasetya et al., 2020). Permainan edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam dengan menggabungkan aspek hiburan dan tujuan pembelajaran (Putriani et al., 2017). Namun, masih terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukatif yang lebih beragam, terutama yang

dapat diakses melalui perangkat mobile seperti Android, untuk memfasilitasi pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah. Dengan mempertimbangkan tren penggunaan teknologi Android yang semakin meluas di kalangan siswa dan potensi permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif (Zahwa, 2022).

Namun, dalam konteks pembelajaran ekonomi di sekolah menengah, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Menurut (Rustandi, 2021), pendidikan di era digital telah mengalami transformasi signifikan, di mana teknologi menjadi salah satu faktor utama dalam mengubah cara kita belajar dan mengajar. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pilihan, tetapi juga sebuah kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masyarakat global yang semakin terkoneksi. Sebagai contoh, platform Android telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memberikan akses mudah dan fleksibel ke berbagai aplikasi, namun pembelajaran ekonomi sering kali menghadapi kesulitan dalam menarik minat siswa. Mata pelajaran ini sering dianggap abstrak dan sulit dipahami karena keterkaitannya dengan konsep-konsep teoritis yang kompleks dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Permatasari et al., 2024).

Dengan melihat permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates terkait dengan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu tantangan besar, di mana siswa yang tidak termotivasi cenderung tidak fokus dan hasil pembelajarannya tidak optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya keterkaitan materi dengan minat pribadi siswa atau cara pengajaran yang kurang menarik. Selain

itu, ³⁷ penggunaan media pembelajaran yang monoton, seperti hanya menggunakan buku teks dan papan tulis, juga menghambat proses belajar yang efektif. Siswa membutuhkan media yang lebih variatif dan interaktif, seperti video atau aplikasi pembelajaran digital, agar materi lebih menarik dan mudah dipahami. Tak kalah penting, masalah lain yang turut mempengaruhi adalah kurangnya kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Banyak guru yang belum terbiasa atau kurang terampil dalam memanfaatkan perangkat dan aplikasi pendidikan modern, yang dapat membuat pembelajaran lebih ¹¹⁶ efisien dan menarik. Keterbatasan dalam hal ini menghalangi ⁶⁷ siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang optimal, serta menyebabkan ketidakseimbangan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, ⁴ diperlukan usaha bersama yang melibatkan peningkatan motivasi siswa, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, serta pelatihan bagi guru agar lebih siap dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Eksperimen Media Pembelajaran *Education Games Ifd-Economic* Berbasis Android Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas Vii Smp Kalijogo Wates”

B. Batasan Masalah

⁴ Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SMP Kalijogo wates pada tanggal 4 Januari 2024 pada kelas VII dengan materi kegiatan ekonomi didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi belajar siswa
2. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia

3. Kesulitan memahami konsep-konsep abstrak
4. Keterbatasan waktu dan ruang pembelajaran
5. Kesiapan guru dalam menggunakan teknologi

Dengan pembatasan masalah-masalah tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi tantangan-tantangan dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat sekolah menengah pertama khususnya pada SMP Kalijogo Wates melalui eksperimen media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas adapun rumusan masalah yang dikaji dapat yaitu :

1. Bagaimana eksperimen media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates?

D. Tujuan Eksperimen

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui eksperimen media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis *android* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Kalijogo Wates

56

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti serta memudahkan siswa dalam belajar materi kegiatan Ekonomi

6

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dilakukan pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pengelolaan pengajaran.

b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran serta bahan evaluasi.

c) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi serta beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan lebih baik lagi dengan versi yang lebih menarik.

e) Bagi peneliti sendiri

Penelitian memberikan manfaat bagi peneliti dengan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta untuk menyelesaikan tugas akhir.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Definisi Media Pembelajaran

Menurut (Toni Ishak Semo et al., 2023) salah satu elemen kunci dari proses pendidikan kontemporer adalah media pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan pengetahuan, ide, dan sumber belajar kepada siswa. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik, media ini juga membantu siswa memahami materi pelajaran lebih dalam. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan berbagai macam format yang lebih menarik dan interaktif.

Sementara itu, (Wiryaningtyas et al., 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran mencakup semua format dan platform yang digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa, termasuk format digital dan fisik. Ini meliputi materi visual seperti gambar, grafik, dan film, media audio seperti rekaman suara dan musik, dan media cetak seperti buku dan jurnal. Berbagai jenis media tersebut memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan daya serap dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

(Anwar et al., 2022) menjelaskan lebih lanjut bahwa media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan guru untuk membantu peserta didik memahami konsep, gagasan, informasi, atau prinsip. Pandangan ini menggarisbawahi pentingnya media pembelajaran sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan dengan cara yang lebih efektif, serta membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan. Selain berfungsi sebagai penghubung antara peserta didik dan sumber informasi, media pendidikan juga meningkatkan pertumbuhan kognitif peserta didik itu sendiri.

Menurut (Ghofur, 2019), karakteristik siswa, ¹⁴ tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan kebutuhan untuk membangun lingkungan belajar yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, semuanya memainkan peran penting dalam pemilihan materi pembelajaran yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media bukanlah suatu keputusan yang sepele, melainkan harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan spesifik dari proses belajar mengajar agar dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran yang dicapai.

Di sisi lain, (Sucito & Andanti, 2024) menambahkan bahwa di era digital yang semakin berkembang, khususnya pada tahun 2024, pendidik perlu menyediakan ⁸ media dan model pembelajaran yang mutakhir dan relevan. Agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi informasi, maka bahan ajar harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi terkini. Oleh karena itu, dalam dunia yang semakin didominasi oleh teknologi digital, pendidik harus ⁷ mengikuti perkembangan zaman agar dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran ⁶⁹ merupakan alat bantu pembelajaran yang memuat bahan ajar dan digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan uraian di atas. Media

pembelajaran harus dibuat dengan hati-hati karena pendidikan harus disesuaikan dengan siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Cahyani & Suniasih, 2022), penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran memiliki sejumlah efek positif yang signifikan, yaitu:

- a. Pembelajaran disampaikan dengan cara yang lebih universal, yang memungkinkan berbagai kelompok siswa dengan latar belakang dan keterampilan pemahaman yang berbeda untuk mengakses pengetahuan. Media memungkinkan penyampaian

informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa dengan gaya belajar yang berbeda, seperti kinestetik, visual, atau auditori.

- b. Materi pembelajaran yang beragam dan kreatif dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat diterapkan pada situasi dunia nyata, yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik. Siswa merasa belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan ketika materi yang menarik, seperti film, kartun, atau simulasi, digunakan.
- c. Siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai elemen media, membuat proses pembelajaran lebih menarik daripada menyerap pengetahuan secara pasif. Interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka.
- d. Lamanya waktu pembelajaran dapat dipersingkat, karena media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar lebih efisien dan efektif, meminimalkan waktu yang terbuang pada penjelasan yang tidak perlu dan memungkinkan pembelajaran yang lebih terstruktur. Media yang tepat dapat mempercepat pemahaman siswa dengan menyajikan informasi secara ringkas, jelas, dan langsung ke inti materi.
- e. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan melalui penggunaan media yang relevan, yang membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dan menerapkannya dalam situasi dunia nyata. Selain itu, siswa dapat mengakses berbagai materi tambahan yang dapat meningkatkan pemahaman mereka melalui media berbasis teknologi.
- f. Siswa memiliki kebebasan untuk belajar kapan saja dan dari mana saja, sehingga mereka dapat menyesuaikan sesi belajar

dengan jadwal mereka dan di luar jam sekolah reguler. Selain itu, hal ini memungkinkan siswa yang mungkin kesulitan menghadiri kelas secara langsung untuk mengejar ketertinggalan.

- g. Membuat siswa berpikir lebih baik tentang ¹ apa yang mereka pelajari, karena penggunaan media yang tepat dapat mendorong siswa untuk menganalisis, mengeksplorasi, dan merefleksikan materi yang dipelajari, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan adanya tantangan atau simulasi yang diberikan dalam media pembelajaran, siswa dilatih untuk memecahkan masalah dan berpikir lebih mendalam tentang materi yang sedang mereka pelajari.
- h. Guru dapat memainkan peran yang lebih positif dalam pendidikan dengan menggunakan berbagai sumber belajar untuk membantu siswa menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri daripada sekadar memberikan pengetahuan. Dengan demikian, peran guru lebih fokus pada pengelolaan kelas dan pemberian dukungan individual bagi siswa, bukan hanya sekadar menyampaikan materi.

Penjelasan tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai sumber yang memungkinkan siswa belajar sendiri dan juga sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat, siswa diberi kebebasan untuk mengatur sendiri laju belajar mereka, mengeksplorasi materi lebih dalam, serta menghubungkan teori dengan praktik nyata. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang efektif tidak hanya dapat meningkatkan standar pengajaran tetapi juga meningkatkan pengembangan kemampuan seperti kreativitas, kerja sama tim, komunikasi, dan pemecahan masalah, yang semuanya penting untuk melengkapi siswa dalam menghadapi masalah global di masa depan.

3. Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut (Toni Ishak Semo et al., 2023) media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan yang penting dalam konteks pendidikan modern, di mana teknologi semakin memainkan peran sentral dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, (Cahyani & Suniasih, 2022) memaparkan beberapa kegunaan utama dari penggunaan media pembelajaran yang memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran, antara lain:

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa
Perhatian siswa dapat teralihkan oleh media pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Berbagai media, termasuk aplikasi interaktif, animasi, dan video, dapat membantu siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta langsung terlibat dengan konten sebagai konsumen informasi. Siswa menjadi lebih terlibat dengan informasi yang diajarkan sebagai hasil dari lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan rasa ingin tahu yang meningkat yang ditimbulkannya.
- b. Meningkatkan motivasi siswa
Menjaga motivasi anak untuk belajar merupakan salah satu masalah terbesar dalam pendidikan. Minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber daya pengajaran yang imajinatif dan inventif, termasuk permainan instruksional atau simulasi berbasis komputer. Siswa dapat terinspirasi untuk terus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang yang ditawarkan oleh media ini.
- c. Memfasilitasi pemahaman yang lebih baik
Media pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami. Konsep yang

sulit dapat disederhanakan dan diajarkan dengan cara yang lebih visual dan kontekstual dengan memanfaatkan gambar, grafik, diagram, atau film. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek karena mereka dapat mengamati bagaimana ide yang diajarkan diterapkan di dunia nyata. Lebih jauh lagi, media pembelajaran memberi siswa kesempatan untuk meninjau kembali konten, yang mendorong pemahaman yang lebih dalam dan lebih kuat.

- d. Memperluas akses dan ketersediaan materi pembelajaran
Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital, siswa tidak lagi terbatas pada buku teks atau materi yang tersedia di ruang kelas. Dimungkinkan untuk mengakses berbagai sumber pembelajaran kapan saja dan dari lokasi mana pun, termasuk artikel, pelajaran video, dan platform pembelajaran daring. Ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan mendalami materi lebih jauh sesuai dengan kebutuhan mereka. Media pembelajaran juga memungkinkan pengajaran dilakukan dalam berbagai format, menjangkau lebih banyak siswa dengan beragam kebutuhan dan gaya belajar.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu mengatasi keterbatasan metode pengajaran tradisional, tetapi juga memberikan siswa kebebasan untuk belajar secara fleksibel dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, terutama media pembelajaran yang berbasis digital, tidak hanya mengubah cara kita mengajar, tetapi juga membuka berbagai peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

4. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif, sebagaimana dijelaskan oleh (Effendi et al., 2023) adalah alat yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas kognitif, seperti memilih,

mengorganisir, dan mengintegrasikan informasi dalam lingkungan pembelajaran yang dirancang khusus. Dengan demikian, media ini memungkinkan siswa guna berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, memperdalam pemahaman, dan menjadikannya lebih terlibat dalam proses belajar. (Nurul Anisa & Setyowati, 2023) juga menekankan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan informasi atau representasi kognitif yang dapat mempengaruhi jalannya informasi, gaya presentasi, dan komunikasi. Artinya, media ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan terarah dengan memungkinkan siswa tidak hanya memperoleh informasi tetapi juga memodifikasi, mengadaptasi, dan mengembangkannya sesuai dengan pemahamannya sendiri.

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk memiliki kontrol atas proses pembelajaran mereka, seperti memilih materi yang ingin dipelajari, mengorganisir informasi, dan mengintegrasikan pengetahuan yang mereka peroleh. Selain itu, media ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa yang memungkinkan mereka memperbaiki pemahaman mereka secara real-time. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih personal dan terfokus pada kebutuhan individu siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Menurut (Ghofur, 2019), dalam konteks pendidikan kontemporer, materi pembelajaran interaktif dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam, dan mendorong pembelajaran yang lebih berhasil dan efisien. Dengan menawarkan pengalaman yang lebih relevan dan menarik kepada siswa, media ini dapat membantu siswa mengatasi kesulitan pembelajaran tradisional.

Pemanfaatan alat bantu visual dan pendengaran, bersama dengan simulasi yang memungkinkan siswa terlibat langsung dengan konten,

merupakan komponen penting dari materi pembelajaran interaktif (Nurul Anisa & Setyowati, 2023). Fitur-fitur ini memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, media ini sering kali mencakup elemen-elemen seperti kuis interaktif, permainan pendidikan, dan simulasi yang dapat menyesuaikan cara penyampaian materi sesuai dengan gaya belajar siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menurut (Effendi et al., 2023) cara kerja media pembelajaran interaktif berfokus pada pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Misalnya, dalam aplikasi pembelajaran interaktif, siswa dapat memilih topik yang ingin dipelajari, berinteraksi dengan materi melalui tombol atau menu yang ada, serta menerima umpan balik secara langsung yang akan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Interaktivitas ini mendukung pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di dunia yang semakin berbasis teknologi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berpotensi mengubah cara kita mendekati proses pembelajaran, menjadikannya lebih sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan pendidikan masa kini.

3. Aplikasi Media Pembelajaran *Education Games IFD-Economic* Berbasis Android Pada Materi Kegiatan Ekonomi

a. Media Pembelajaran *Education Games IFD-Economic* Berbasis Android

Aplikasi Media Pembelajaran *Education Games IFD-Economic* Berbasis Android pada Materi Kegiatan Ekonomi dirancang sebagai solusi inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah. Untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari konten yang terkadang dianggap abstrak atau menantang untuk

dipahami seperti konsep ekonomi, program ini disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif.

Aplikasi ini mengintegrasikan konsep gamifikasi dalam pembelajaran, yang menggabungkan elemen-elemen permainan dengan tujuan pendidikan. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, sehingga proses belajar tidak terasa membosankan. Dalam aplikasi ini, siswa akan dihadapkan pada berbagai tantangan dan simulasi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi, seperti keputusan produksi, distribusi, dan konsumsi dalam konteks dunia nyata, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami hubungan terkait teori ekonomi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, aplikasi ini juga dirancang dengan grafis yang menarik, memastikan bahwa siswa dapat mengakses dan mengoperasikan aplikasi dengan mudah. Fitur-fitur interaktif dalam aplikasi ini, seperti soal latihan, simulasi, dan kuis, memberi siswa kesempatan untuk menguji pemahaman mereka secara langsung. Umpan balik yang diberikan secara real-time membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, serta area mana yang perlu mereka tingkatkan.

Program ini membuat pembelajaran lebih fleksibel dan tersedia di ponsel pintar Android kapan saja dan di mana saja. Karena itu, siswa dapat dengan mudah belajar sendiri, kapan saja mereka mau, dan tanpa dibatasi oleh waktu atau aturan kelas. Fleksibilitas untuk menyesuaikan instruksi dengan kecepatan dan metode pembelajaran yang disukai setiap siswa adalah manfaat lain yang ditawarkan program ini, membuat pembelajaran lebih individual dan fleksibel.

Dengan mempertimbangkan semua hal, Permainan Edukasi Ekonomi IFD berbasis Android ini lebih dari sekadar alat pengajaran; permainan ini juga membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, memahami konsep ekonomi secara lebih menyeluruh, dan berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan yang menyenangkan dan praktis.

Petunjuk penggunaan aplikasi :

- a. Pada tampilan awal aplikasi *education games ifd-economic* terdapat menu start. Klik menu tersebut untuk menjalankan aplikasi.
 - b. Setiap menu akan terbuka satu per satu sesuai urutan road map.
 - c. Tekan next pada setiap menu untuk lanjut
 - d. Tekan icon suara untuk memunculkan suara penjelasan pada menu materi dan rangkuman
4. Kriteria ke validan media pembelajaran *education games ifd-economic* berbasis android

Menurut (Ghofur, 2019), persyaratan media pembelajaran mencakup sejumlah area penting untuk menjamin keberhasilan dan efisiensi dalam membantu proses pembelajaran. Kriteria-kriteria ini tidak hanya berfungsi untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga untuk memastikan bahwa media tersebut dapat memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran yang beragam. (Toni Ishak Semo et al., 2023) lebih lanjut menjelaskan beberapa kriteria umum yang sering digunakan untuk mengevaluasi kualitas dan keberhasilan media pembelajaran, antara lain:

a. Relevansi

Sumber belajar harus sesuai dengan tuntutan kurikulum dan relevan dengan pokok bahasan yang diajarkan, termasuk konten kegiatan ekonomi. Hal ini menjamin bahwa media yang digunakan dapat

memberikan pemahaman yang menyeluruh dan akurat kepada siswa tentang pokok bahasan yang dipelajarinya.

- b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
Media pembelajaran yang dipilih harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Artinya, media tersebut harus mampu membantu siswa dalam meraih kompetensi yang diharapkan serta mendukung pemahaman materi sesuai dengan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Keterjangkauan dan aksesibilitas
Media pembelajaran harus mudah diakses oleh siswa, baik dari segi biaya maupun perangkat yang dibutuhkan. Hal ini menjamin bahwa setiap siswa dapat menggunakan perangkat mereka untuk mengakses materi pendidikan baik di dalam maupun di luar kelas..
- d. Interaktivitas
Sumber belajar yang efektif harus memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dengan konten, memberi mereka kesempatan untuk memilih, mengatur, atau terlibat dengan pengetahuan yang mereka peroleh. Siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran sebagai hasil dari interaksi ini.
- e. Fleksibilitas
Media pembelajaran harus fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan waktu, tempat, dan kecepatan yang mereka pilih. Hal ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka, tanpa dibatasi oleh waktu atau ruang kelas.
- f. Kualitas dan kredibilitas konten
Konten yang disajikan dalam media pembelajaran harus memiliki kualitas yang tinggi dan kredibilitas yang terjamin. Informasi yang disampaikan harus akurat, relevan, dan berasal dari sumber yang

terpercaya, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang benar dan berguna.

- g. Kemudahan penggunaan
Media pembelajaran harus ⁸²dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan oleh siswa, baik dari segi navigasi, pemahaman konten, maupun interaksi. Semakin mudah media digunakan, semakin besar kemungkinan siswa akan menggunakannya secara maksimal dalam proses pembelajaran.
- h. Umpan balik dan evaluasi
Media pembelajaran yang baik harus menyediakan sistem umpan balik yang jelas dan langsung, sehingga siswa dapat ⁹⁰mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, adanya mekanisme evaluasi yang efektif memungkinkan siswa dan guru untuk menilai kemajuan belajar dan area yang perlu diperbaiki.
- i. Keamanan dan privasi
Dalam penggunaan media digital, ²²keamanan dan privasi menjadi aspek yang sangat penting. Media pembelajaran harus memastikan bahwa data pribadi siswa terlindungi dengan baik dan tidak disalahgunakan. Keamanan ini juga mencakup perlindungan terhadap materi pembelajaran dari potensi penyalahgunaan.
- j. Pengelolaan dan administrasi
Media pembelajaran harus dilengkapi dengan sistem pengelolaan yang memudahkan guru dalam memonitor perkembangan siswa, mendistribusikan materi, dan melacak hasil evaluasi. Dengan sistem administrasi yang baik, guru dapat lebih mudah mengelola kelas dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

Dengan mempertimbangkan semua faktor tersebut, media pendidikan dapat menjamin terjadinya proses pembelajaran yang lebih berhasil, efisien, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan, selain meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa. Dengan mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan

bersemangat untuk belajar, penggunaan media yang memenuhi persyaratan tersebut akan meningkatkan kualitas pendidikan.

5. Materi Kegiatan Ekonomi

Menurut (Toni Ishak Semo et al., 2023) produksi, distribusi, dan konsumsi produk dan jasa suatu masyarakat semuanya dianggap sebagai aktivitas ekonomi. (Ayu Annisa et al., 2022) mengklaim bahwa informasi tentang aktivitas ekonomi mencakup berbagai ide dan prosedur yang berkaitan dengan bagaimana orang menggunakan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi keinginan dan persyaratan mereka. Berikut ini adalah beberapa materi pokok yang dibahas dalam studi kegiatan ekonomi menurut (Wiryaningtyas et al., 2023):

Semua tindakan yang dilakukan oleh individu, rumah tangga, dan bisnis untuk menciptakan, memasarkan, dan mengonsumsi komoditas dan layanan dalam suatu sistem ekonomi disebut sebagai aktivitas ekonomi. Pokok bahasan aktivitas ekonomi mencakup berbagai faktor yang terkait dengan produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi komoditas dan layanan dalam perekonomian suatu negara atau wilayah..

Menurut (Ghofur, 2019) secara umum, materi kegiatan ekonomi dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian utama:

a. Produksi

Ini mencakup semua aktivitas yang terkait dengan menciptakan barang dan jasa. Produksi melibatkan penggunaan sumber daya ekonomi seperti tenaga kerja, modal (seperti mesin dan peralatan), bahan mentah, dan teknologi untuk menghasilkan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat.

b. Distribusi

Setelah barang dan jasa diproduksi, langkah berikutnya adalah mendistribusikannya kepada konsumen. Distribusi melibatkan rantai pasokan dari produsen ke konsumen akhir melalui berbagai saluran seperti grosir, pengecer, dan layanan distribusi lainnya.

c. Konsumsi

Konsumsi terjadi ketika barang dan jasa yang dihasilkan digunakan atau dikonsumsi oleh individu atau rumah tangga untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan mereka. Konsumsi merupakan tujuan utama dari kegiatan ekonomi, di mana konsumen menggunakan pendapatan mereka untuk membeli barang dan jasa yang mereka perlukan.

Selain itu, materi kegiatan ekonomi juga mencakup studi tentang berbagai aspek ekonomi seperti inflasi, pengangguran, pertumbuhan ekonomi, distribusi pendapatan, perdagangan internasional, kebijakan fiskal dan moneter, dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kesehatan ekonomi suatu negara atau wilayah. Secara umum, aktivitas ekonomi adalah studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi, mendistribusikan, menukar, dan mengonsumsi komoditas dan jasa untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya menggunakan sumber daya yang tersedia.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bukanlah penelitian yang pertama melainkan terdapat penelitian-penelitian sebelumnya seperti berikut:

Tabel 3.1 Hasil Penelitian Terdahulu

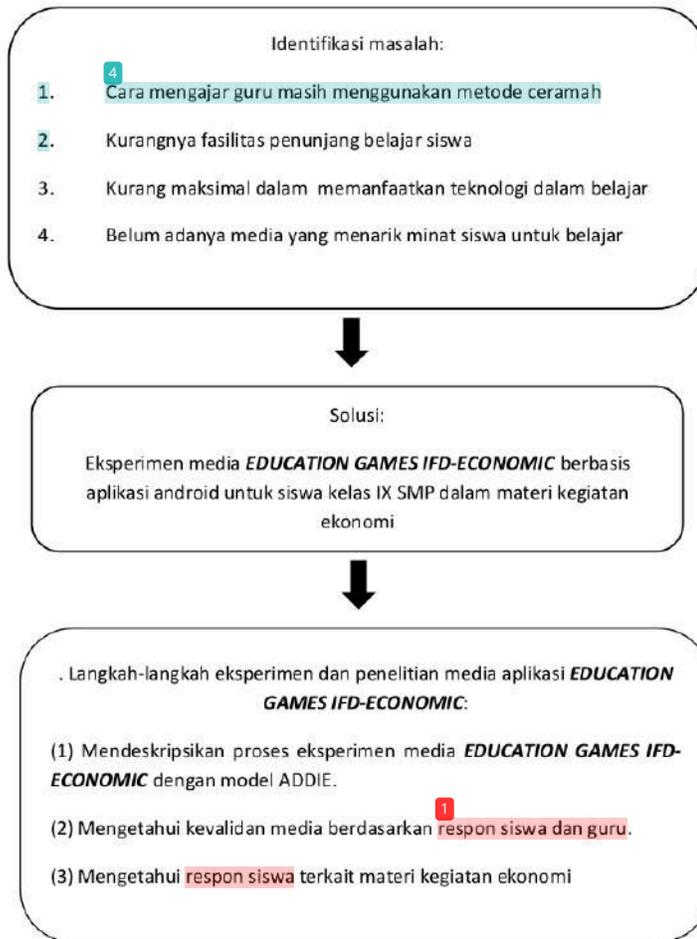
NO.	Peneliti	Judul	Hasil
1	(Toni Ishak Semo et al., 2023) Diambil dari artikel jurnal yang	Ekspereimen Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Qizwhizzer Berbentuk Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Negeri 7 Kupang	Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran serta tanggapan respon siswa diperoleh skor nilai rata-rata

<p>sudah dipublikasikan. ISSN vol. 1 no. 1 tahun 2023 Seminar Nasional pendidikan Geografi</p>	<p>⁵³ https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Eksperimen+Media+Pembelajaran+Berbasis+Android+Dengan+Aplikasi+Qizwhiz+Berbentuk+Game+Edukasi+Pada+Mata+Pelajaran+IPS+Kelas+IX+SMP+Negeri+7+Kupang&btnG=</p>	<p>² sebesar 88% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.</p>
<p>² (Cahyani & Suniasih, 2022) Diambil dari artikel jurnal yang sudah dipublikasikan. ISSN vol. 6 no. 1 tahun 2022 jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan</p>	<p>¹⁷ Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS as V SD https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIL/article/view/45203</p>	<p>⁷⁵ Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli materi pembelajaran, alat pembelajaran interaktif ini memperoleh rating 77,08% dengan predikat baik.</p>
<p>³ (Ghofur, 2019) Diambil dari artikel jurnal yang sudah dipublikasikan. ISSN vol 7 no. 2 tahun 2019 jurnal pendidikan</p>	<p>³ Eksperimen Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas 30 ps Sma Negeri 1 Bangkalan https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/28574</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian, kelayakan media dalam segala hal tervalidasi dengan persentase rata-rata 100%. Materi pembelajaran permainan edukasi untuk Android cukup praktis.</p>
<p>⁴ (Sucito & Andanti, 2024) Diambil dari artikel jurnal yang sudah dipublikasikan. ISSN vol 5 no. 1 tahun 2024 jurnal penelitian, pendidikan, dan pengajaran</p>	<p>⁵ Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Etika dan Moralitas untuk tingkat SMP https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/PPG/article/view/16524</p>	<p>⁵ Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Pendidikan Keagamaan Buddha dengan materi Etika dan Moralitas kelas VII. Evaluasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan penilaian yang baik terhadap produk ini.</p>

5	(Putra et al., 2014) Diambil dari artikel jurnal yang sudah dipublikasikan. ISSN vol. 2 no 1 tahun 2014 Edutech universitas pendidikan ganesha	⁴³ Eksperimen Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusaan Jasa https://core.ac.uk/download/pdf/33542054.pdf	⁸⁰ Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar "Asah Akuntansi" untuk Android termasuk dalam kelompok Sangat Layak.
6	(Effendi et al., 2023) Diambil dari artikel jurnal yang sudah dipublikasikan. ISSN vol. 5 no. 4 tahun 2023 journal on education	⁴⁴ Eksperimen Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Buddha Parimbana Kelas 9 Sekolah Menengah Pertama. https://repository.smaratunga.ac.id/158/	Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IX SMPN 1 Cluwak membutuhkan materi pembelajaran interaktif karena mereka mengalami kesulitan memahami materi pelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Eksperimen

Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimental*. *Quasi eksperimental* adalah jenis desain penelitian yang mirip dengan eksperimen, tetapi tidak sepenuhnya memenuhi semua kriteria eksperimen yang ketat, terutama dalam hal kontrol terhadap variabel-variabel luar (variabel pengganggu) (Muhaimin et al., 2023). Dalam penelitian *quasi eksperimental*, peneliti tidak dapat mengontrol atau secara acak memilih kelompok-kelompok yang akan dibandingkan, seperti yang dilakukan dalam eksperimen murni. Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah *one group pretest posttest*. Desain *One Group Pretest-Posttest* adalah salah satu model dalam penelitian *quasi eksperimental* yang digunakan untuk mengukur efek suatu perlakuan pada satu kelompok, dengan cara mengamati kondisi kelompok tersebut sebelum (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Penelitian dengan desain *one group pretest-posttest* diawali dengan tahap identifikasi masalah, di mana peneliti menentukan permasalahan yang relevan dan merumuskannya ke dalam tujuan serta pertanyaan penelitian. Selanjutnya, dilakukan studi literatur untuk mendalami teori-teori yang berkaitan, mengidentifikasi variabel yang terlibat, serta merumuskan hipotesis jika diperlukan. Setelah itu, peneliti menyusun desain penelitian, yaitu dengan menentukan langkah-langkah pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, dan *posttest* pada satu kelompok yang sama. Tahapan berikutnya adalah eksperimen instrumen penelitian, seperti tes, angket, atau lembar observasi, yang harus diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba terlebih dahulu. Setelah instrumen dinyatakan layak, peneliti melanjutkan ke pelaksanaan penelitian, dimulai dengan pemberian *pretest*, kemudian perlakuan (*intervensi*), dan diakhiri dengan *posttest*. Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan

masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.



Gambar 3.1 Tahapan *one group pretest-posttest*

Sumber : (Harjanti & Anggraini, 2020)

Keterangan :

Pretest = pengukuran sebelum perlakuan

Treatment = perlakuan atau *intervensi*

Posttest = pengukuran setelah perlakuan

B. Prosedur Eksperimen

71 Menurut (Muqdamien et al., 2021) langkah-langkah eksperimen produk pada penelitian ini dengan menggunakan model *one group pretest-posttest* yaitu:

1. Menentukan dan merumuskan masalah penelitian yang akan dikaji
Tahap awal ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang nyata dan relevan, lalu dirumuskan menjadi fokus utama penelitian yang akan dicari solusinya.
2. Melakukan studi literatur untuk menemukan landasan teori yang relevan dan mendukung
Peneliti mempelajari teori-teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan untuk memperkuat dasar teoritis dan menghindari pengulangan topik.

3. Menyusun desain penelitian one group pretest-posttest secara rinci
Pada tahap ini peneliti menyusun langkah-langkah penelitian, mulai dari pemberian pretest, pelaksanaan perlakuan (treatment), hingga pelaksanaan posttest, serta menetapkan metode analisis data.
4. Menentukan subjek penelitian serta teknik pengambilan data
Peneliti menentukan siapa yang menjadi subjek penelitian dan bagaimana cara memilihnya, serta memilih metode atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
5. Mengembangkan instrumen penelitian seperti tes, angket, atau lembar observasi
Peneliti merancang instrumen yang sesuai dengan variabel yang diteliti, sehingga dapat digunakan untuk mengukur kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.
6. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen melalui uji coba terbatas
Sebelum digunakan secara luas, instrumen diuji pada kelompok kecil untuk memastikan bahwa instrumen tersebut dapat mengukur dengan tepat dan memberikan hasil yang konsisten.
7. Melaksanakan penelitian dengan langkah: pretest, pemberian perlakuan (treatment), dan posttest pada kelompok yang sama
Penelitian dilaksanakan dengan memberikan pretest kepada subjek terlebih dahulu, kemudian perlakuan/intervensi dilakukan, dan setelah itu dilakukan posttest untuk melihat perubahan yang terjadi.

C. Desain Penyusunan Media

Desain penelitian ini dirancang sebagai bagian dari pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk mendukung proses belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi. Media yang dikembangkan adalah sebuah aplikasi Android bernama IFD-ECONOMIC, yang dirancang secara khusus untuk digunakan oleh siswa kelas VII di SMP Kalijogo Wates. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah menghasilkan media yang tidak hanya layak digunakan secara teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep dasar ekonomi yang sering kali dianggap abstrak oleh siswa pada jenjang pendidikan menengah pertama.

Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran, ditemukan bahwa metode pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa, terutama dalam memahami materi kegiatan ekonomi yang cenderung bersifat teoritis. Oleh karena itu, aplikasi IFD-ECONOMIC dirancang sebagai alternatif media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual, naratif, serta dikombinasikan dengan unsur hiburan dan evaluasi yang terpadu dalam satu platform.

Tahapan penyusunan media dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Peneliti mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami siswa serta keterbatasan media ajar yang tersedia di sekolah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyusun rancangan awal aplikasi yang terdiri dari beberapa bagian inti, yaitu tampilan pembuka yang menyajikan logo aplikasi, menu petunjuk yang dapat diakses dalam bentuk suara, penyampaian materi pelajaran yang dilengkapi narasi dan ilustrasi, serta fitur game edukatif dan kuis interaktif yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung setelah mempelajari materi.

Pengembangan aplikasi dilakukan dengan memperhatikan aspek antarmuka pengguna yang ramah anak, navigasi yang mudah dipahami, dan

pemilihan warna serta grafis yang menarik. Konten aplikasi disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan dikonsultasikan dengan guru bidang studi untuk memastikan kesesuaian materi. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas tampilan, relevansi isi, kejelasan bahasa, dan efektivitas penggunaan media dalam konteks pembelajaran.

Setelah revisi dari hasil validasi dilakukan, media diuji coba dalam dua tahap. Tahap pertama adalah uji coba terbatas yang melibatkan lima orang siswa kelas VII, yang dipilih secara acak tanpa mempertimbangkan tingkat kemampuan akademik. Tujuan dari uji coba ini ialah untuk mengevaluasi fungsi dasar aplikasi, kemudahan penggunaan, dan reaksi awal siswa terhadap tampilan dan isi media. Tahap kedua adalah uji coba skala luas, yang melibatkan satu kelas utuh berjumlah dua puluh siswa. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten aktivitas ekonomi dan untuk melacak bagaimana penggunaan media berubah dalam lingkungan belajar yang semakin representatif.

Tujuan dari keseluruhan proses pengembangan dan pengujian adalah untuk membuat materi pembelajaran berbasis Android yang dapat menjadi cara kreatif untuk mengatasi hambatan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi. Untuk mendorong pengembangan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berhasil di kelas, IFD-EKONOMIC diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif yang lebih menarik, aplikatif, dan sejalan dengan ciri-ciri generasi digital saat ini.

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SMP Kalijogo Wates yang terletak di Jalan Raya Sidomulyo, Desa Sidomulyo Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Terdapat 2 uji coba dalam penelitian ini yang meliputi uji coba

terbatas dan uji coba perluasan. Pada uji coba terbatas subjek yang terdiri dari 5 siswa kelas VII. Sedangkan untuk uji coba perluasan terdiri dari 20 siswa kelas VII. Saya mengambil 5 siswa untuk uji coba terbatas tidak berdasarkan kemampuan siswa saya hanya ingin menguji coba apakah aplikasi sudah layak digunakan. Kemudian pada uji coba skala perluasan saya menguji coba pada satu kelas VII yaitu berjumlah 20 siswa.

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pada eksperimen aplikasi IFD-*economic* materi kegiatan ekonomi peneliti menggunakan desain eksperimen dengan 4 uji coba produk yaitu sebagai berikut.

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media diperlukan untuk memperoleh nilai kevalidan media. Penilaian ini berpusat pada segi pemrograman dengan tujuan memperoleh masukan dalam eksperimen aplikasi IFD-*economic*. Validator ahli media merupakan seorang dosen yang ahli pada bidang eksperimen media.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi diperlukan untuk memperoleh nilai kevalidan materi yang disajikan pada aplikasi IFD-*economic*. Penilaian ini berpusat pada penggunaan bahasa serta materi pembelajaran aplikasi IFD-*economic*. Validator ahli materi merupakan seorang dosen yang ahli pada bidang materi kegiatan ekonomi.

c. Uji coba terbatas

Eksperimen aplikasi IFD-*economic* diuji cobakan lapangan skala terbatas kepada siswa kelas VII sejumlah 5 siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap eksperimen media IFD-*economic*. Respon ini digunakan untuk bahan pertimbangan perbaikan sebelum dilakukan uji coba skala besar.

d. Uji coba perluasan

Uji coba perluasan dilakukan setelah ujicoba terbatas dan perbaikan aplikasi IFD-*economic* baik dari segi konten maupun isi. Eksperimen aplikasi IFD-*economic* diuji cobakan pada siswa kelas VII sejumlah 20. Hal ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap aplikasi IFD-*economic* serta peningkatan pemahaman siswa terkait materi kegiatan ekonomi.

57
2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu:

a. Uji media dan materi oleh dosen

Dosen yang memiliki keahlian di bidang media dan materi, yang dikenal sebagai pakar media dan pakar materi, menjadi subjek uji coba media. Pada hal ini peneliti memilih validator yang memiliki keahlian khusus eksperimen aplikasi IFD-*economic* materi kegiatan ekonomi. Adapun kriteria validator ahli media yaitu seorang dosen yang memahami atau menguasai bidang informatika. Sedangkan untuk kriteria validator ahli materi yaitu seorang dosen yang memahami atau menguasai bidang materi kegiatan ekonomi.

b. Uji coba siswa kelas VII

Dalam uji coba penelitian ini menggunakan metode *random sampling*. menurut (Syaputra, 2022) metode *random sampling* bisa dilakukan menggunakan $\frac{1}{4}$ siswa karena sudah mewakili. Terdapat 2 uji coba siswa kelas VII, pertama uji coba terbatas yang dilaksanakan dengan 5 siswa. Kedua uji coba skala besar yang dilaksanakan dengan 20 siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan fakta bahwa sebagian besar siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates tidak menyukai pelajaran ekonomi. Peneliti menemukan beberapa siswa yang menyukai ekonomi pada materi tertentu. Namun, pada saat pengaplikasian materi di

permasalahan siswa terkendala karena belum memahami materi kegiatan ekonomi. Seharusnya materi kegiatan ekonomi telah dikuasai siswa saat SD. Maka dari itu pada subjek ini fokus peneliti adalah melihat respon siswa terhadap aplikasi IFD-*economic*, apakah membantu proses pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi.

F. Validasi Produk

Dengan memanfaatkan validator ahli media dan alat bantu material, seperti lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli material yang menampilkan aplikasi yang akan divalidasi, validasi produk dilakukan untuk mengetahui keabsahan produk media eksperimen ekonomi-IFD yang telah divalidasi oleh validator ahli. (M. Haviz, 2019) menjelaskan cara memperoleh data kelayakan validator ahli media dan ahli materi dilakukan dengan memberikan kisi-kisi instrumen penilaian, kemudian validator memberikan saran. Sesudah itu, peneliti akan melakukan perbaikan dari masukan dosen ahli media dan materi.

Selanjutnya terkait respon siswa terhadap aplikasi IFD-*economic*. Cara memperoleh data kevalidan media melalui uji coba terbatas yang dilakukan bersama 5 siswa kelas VII. Langkah yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut. (1) membagikan aplikasi IFD-*economic*, (2) menjelaskan cara menggunakan aplikasi IFD-*economic*, (3) mengamati siswa dalam menggunakan aplikasi IFD-*economic*, (4) membagikan angket kepada siswa. Setelah memperoleh data peneliti akan melakukan perbaikan.

G. Instrumen Pengumpulan Data Angket

1. Eksperimen Instrumen Penilaian Validator

Penelitian ini menggunakan eksperimen instrumen media pembelajaran berbasis aplikasi *android*. Maka dari itu, instrumen terkait yaitu instrumen penilaian validator baik validator ahli media, validator ahli materi untuk eksperimen media selanjutnya.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu, (1) validasi penilaian media pembelajaran berbasis *android* (2) validasi yang digunakan dalam penilaian menunjukkan bahwa instrumen tersebut memenuhi persyaratan valid untuk media pembelajaran.

a. Instrumen penilaian ahli media

Menurut (Setiawan et al., 2021) lima kategori indikator digunakan dalam penilaian media: format, konten, bahasa, praktis, dan efektif. Selain itu, kisi-kisi untuk lembar validasi media terlihat seperti berikut:

Tabel 3.1 instrumen penilaian ahli media

No	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Tampilan media	a. Tampilan media menarik b. Pemilihan jenis huruf jelas dan bisa dibaca c. Animasi yang disajikan menarik
2.	Penggunaan media	a. Media mudah untuk diakses Media tergolong praktis dan efisien untuk digunakan

b. Instrumen penilaian ahli materi

Menurut (Tegeh & Kirna, 2019) aspek yang diambil dalam penilaian materi ada 3 aspek indikator yang diperhatikan yaitu, kesesuaian materi dengan KI dan KD pada mata pelajaran yang

diambil, keakuratan materi, serta materi pendukung. Dan kisi-kisi lembar validasi materi sebagai berikut:

Tabel 3.2 instrumen penilaian ahli materi

No	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian materi	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Keruntutan materi c. Kesesuaian bahasa yang digunakan d. Kejelasan petunjuk pembelajaran Kemenarikan penyajian materi
2.	Latihan dan soal	Kesesuaian contoh, evaluasi dengan materi

c. Angket / respon siswa

Tabel 3.3 instrumen penilaian angket/respon siswa

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir soal
	Media	a. Kemenarikan tampilan media b. Kemudahan dalam penggunaan	3 3

		media Huruf 2 mudah dibaca	
	Materi	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3
		b. Kesesuaian contoh, evaluasi dengan materi	3
		c. Kejelasan penggunaan materi	40 3
		d. Kelengkapan materi	2
		e. Kemudahan dalam memahami alur materi yang digunakan mudah dipahami	2

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan

Menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) data yang benar sangat dibutuhkan untuk mendukung hasil penelitian. Oleh karena itu, diperlukan kecermatan dalam menyajikan data agar memenuhi hasil analisis yang tepat dan akurat. Skala Likert digunakan untuk mengevaluasi validitas data kuesioner validator (Sugiyono, 2019).

Tabel 3.5 Kriteria skala likert

Nilai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil angket menggunakan rumus berikut, menurut (Sugiyono, 2018):

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum xi$ = Jumlah skor dalam satu item

$\sum x$ = Jumlah total skor

100% = Bilangan Kontan

Sedangkan kriteria respon siswa terhadap produk eksperimen yaitu sebagai berikut:

¹⁹ Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber : (Sugiyono, 2019)

2. Analisis Data Respon Siswa

Hasil respon siswa dianalisis dengan menghitung jawaban domain atau jawaban terbanyak selanjutnya dihitung persentase respon siswa menurut (Sugiyono, 2018):

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum xi$ = Jumlah skor dalam satu item

$\sum x$ = Jumlah total skor

100% = Bilangan Kontan

Sedangkan kriteria respon siswa terhadap produk eksperimen yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber : (Sugiyono, 2019)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data produk hasil pengembangan

a) Deskripsi hasil studi lapangan

Peneliti melakukan studi lapangan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang relevan terkait pengembangan media digital berbasis aplikasi Android dalam materi kegiatan ekonomi. Studi lapangan atau observasi ini dimanfaatkan sebagai metode untuk melaksanakan penelitian serta memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan. Observasi dilakukan pada tanggal 2 hingga 6 November 2024. Subjek dari kegiatan observasi ini merupakan guru dan siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates. Hasil studi lapangan yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Analisis kinerja

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Kalijogo Wates menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Dalam penelitian ini, ceramah masih menjadi bagian terbesar dari proses pembelajaran, diikuti dengan latihan soal yang diambil dari buku teks siswa. Pendekatan ini cenderung membuat siswa cepat merasa bosan. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan fasilitas sekolah, terutama dalam hal media pembelajaran matematika yang menarik. Selain itu, penggunaan teknologi digital sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran juga masih belum dimanfaatkan secara optimal. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik perkuliahan yang kurang menarik, kurangnya sumber belajar yang memadai, dan kurangnya penggunaan media digital merupakan hambatan dalam pendidikan ekonomi.

b. Analisis kebutuhan

Peneliti mengkaji kebutuhan pembuatan media digital berbasis aplikasi Android berdasarkan hasil analisis kinerja yang telah dilakukan. Adapun kebutuhan yang diperlukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyusunan media :
 - a. Microsoft Power Point
 - b. Software i-spring
 - c. Aplikasi Website Builder
- 2) Uji coba media : Smarthpone

B. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates, diperlukan adanya inovasi penyusunan media digital pembelajaran ekonomi terutama pada materi kegiatan ekonomi. Peneliti menyusun media pembelajaran berupa aplikasi

dengan nama *IFD-ECONOMIC*. Aplikasi *IFD-ECONOMIC* merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan pedoman pada tujuan pembelajaran kegiatan ekonomi. Aplikasi ini dapat dijalankan secara offline (tanpa menggunakan kuota internet), memiliki ukuran yang cukup kecil sehingga tidak membutuhkan penyimpanan yang besar, dan kemudahan dalam mengakses. Dengan adanya tampilan animasi pada aplikasi *IFD-ECONOMIC* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dirancang dengan beberapa menu seperti petunjuk, materi, quiz, game, latihan, dan profil pengembang. Aplikasi *IFD-ECONOMIC* juga dilengkapi dengan fitur penjelasan suara pada setiap slide materi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi.

C. Desain aplikasi *IFD-ECONOMIC*

a) Tampilan awal

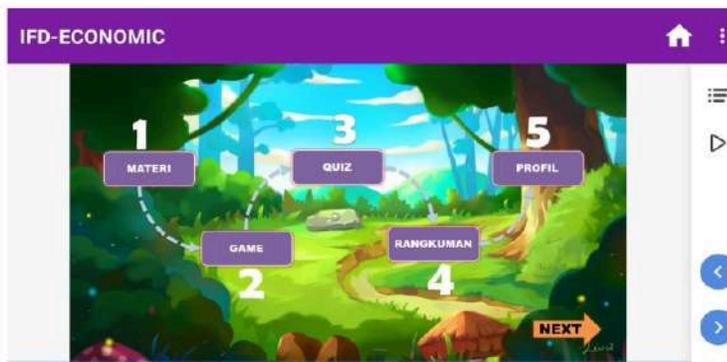
Pada halaman awal berisikan tampilan awal saat aplikasi *IFD-ECONOMIC* dibuka. Sebelum tombol start akan ada tampilan loading sehingga siswa harus menunggu proses loading terlebih dahulu. Setelah itu, siswa dapat memulai dengan klik tombol start. Berikut ini merupakan tampilan awal aplikasi *IFD-ECONOMIC*.



Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi IFD-ECONOMIC

b) Route Map

Pada tampilan route map terdapat semua menu yang ada di dalam aplikasi yang ditampilkan secara runtut sehingga siswa dapat mengetahui menu-menu yang akan dipelajari.



Gambar 4.2 route map

c) Petunjuk

Pada tampilan petunjuk siswa dijelaskan cara menjalankan aplikasi IFD-ECONOMIC



Gambar 4.3 petunjuk aplikasi

d) Materi

Pada menu materi juga terdapat tambahan tools yaitu suara yang berisikan penjelasan di setiap materi untuk memudahkan siswa dalam belajar. Sebelum memasuki contoh kegiatan ekonomi siswa diperkenalkan terlebih dahulu pada materi kegiatan ekonomi.



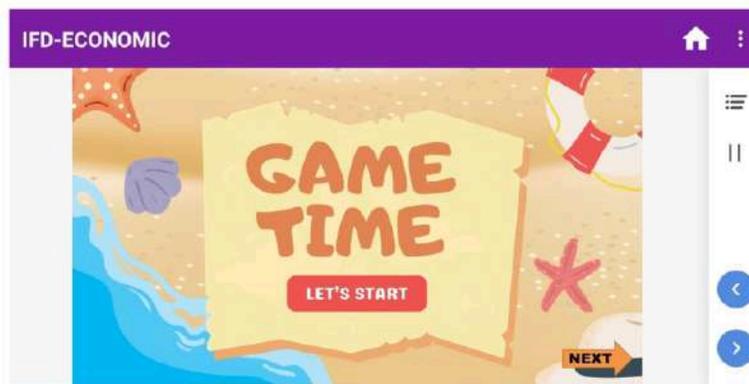
Gambar 4.4 tampilan materi aplikasi



Gambar 4.5 tampilan materi contoh kegiatan ekonomi

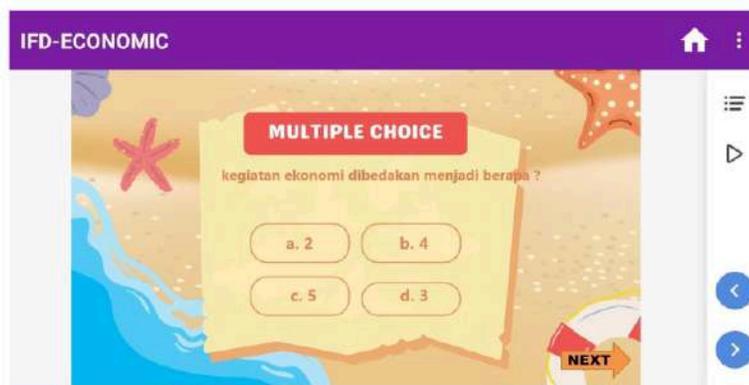
e) Game

Game multiple choice adalah jenis permainan yang menantang siswa untuk menjawab serangkaian pertanyaan dengan memilih satu jawaban yang paling tepat dari beberapa opsi yang disediakan. Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan, logika, atau kemampuan analisis siswa dalam berbagai topik, mulai dari pendidikan hingga hiburan. Dengan format yang sederhana namun menarik, game multiple choice sering digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif maupun sebagai hiburan yang mengasah kecerdasan. Selain itu, fitur penilaian otomatis membuatnya efektif untuk evaluasi cepat dan meningkatkan daya ingat siswa.



Gambar 4.6 tampilan awal game

Pada menu ini siswa masuk ke dalam game dengan cara menekan tombol lets start dan kemudian bisa langsung menjawab soal.



Gambar 4.7 game multiple choice



Gambar 4.8 game multiple choice

f) Kuis

Setelah siswa mengerjakan soal berbentuk game siswa akan diberi kuis dari materi kegiatan ekonomi yang sudah paparkan untuk menguji kemampuan siswa. pada menu ini terdapat keterangan benar atau salah setelah mengerjakan setiap soal dan disertai pembahasannya. Kemudian pada akhir kuis akan langsung muncul total skor yang diperoleh.



Gambar 4.9 kuis

g) Ringkasan

Pada menu ini berisi ringkasan dari seluruh materi yang sudah di berikan, menu ini juga dilengkapi tombol spiker yang jika ditekan akan membacakan ringkasan tersebut.



Gambar 4.10 ringkasan

h) Profil penyusun

Pada menu ini terdapat identitas dari penyusun media pembelajaran.



Gambar 4.11 Profil penyusun

D. ANALISIS DATA

1. Uji validasi

Setelah proses pengembangan aplikasi IFD-ECONOMIC dilakukan uji validasi untuk memastikan kelayakan penggunaan. Syarat kevalidan media yang digunakan oleh peneliti sebagai pedoman yaitu kelayakan media berdasarkan uji validator dan respon siswa terhadap media. Berikut ini merupakan hasil validasi dan respon siswa:

1) Uji validasi media

Uji coba validasi media dilaksanakan sebanyak 2 kali. Adapun aspek yang digunakan pada penilaian ini yaitu meliputi format, isi, bahasa, praktis, dan efektif (Yamasari: 2010). Berikut tabel hasil validasi ahli media:

Tabel 4.1 lembar validasi ahli media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pemilihan warna desain				✓
2	Daya dukung terhadap pembelajaran				✓
3	Aplikasi IFD-ECONOMIC sesuai dengan materi kegiatan ekonomi SMP Kelas VII				✓
4	Kemudahan media digunakan dalam materi kegiatan ekonomi				✓
5	Petunjuk penggunaan aplikasi IFD-ECONOMIC mudah dipahami				✓
6	Kemudahan media untuk diinstal			✓	
7	Kejelasan pemilihan font huruf dan angka			✓	

16 No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
8	Kemenarikan tampilan aplikasi IFD-ECONOMIC				✓
9	Keruntutan aplikasi IFD-ECONOMIC				✓
10	Kepraktisan Aplikasi IFD-ECONOMIC				✓
Jumlah		38			

Setelah diketahui jumlah akan dihitung skor persentase menggunakan rumus menurut (Arikunto, 2003) dan diperoleh hasil 95% dengan kategori valid dapat digunakan tanpa revisi.

2) Uji validasi materi

Uji validasi material hanya dilakukan satu kali. Faktor yang digunakan dalam uji validasi material adalah kesesuaian, keakuratan, dan spesifikasi material pendukung. Hasil validasi material ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 lembar validasi ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi kegiatan ekonomi dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kemenarikan Aplikasi IFD-ECONOMIC				✓
3	Aplikasi IFD-ECONOMIC sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓

16 No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
4	Bahasa yang digunakan pada aplikasi IFD-ECONOMIC mudah dipahami				✓
5	Contoh yang disertakan dalam media sudah sesuai dengan isi materi				✓
6	Butir soal latihan sudah sesuai dengan isi materi			✓	
7	Materi tersusun secara runtut				✓
8	Soal latihan tersusun secara runtut dan sesuai dengan tingkat kesukarannya			✓	
9	Menu pembelajaran mudah dipahami siswa				✓
Jumlah		34			

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh jumlah akan dihitung skor persentase menggunakan rumus menurut (Arikunto, 2003) dan 95% temuannya berada dalam kategori sangat valid dan tanpa revisi.

98 3) Uji respon siswa

Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembuatan aplikasi IFD-EKONOMI, dilakukan tes. Setelah pengujian menyeluruh, peneliti memberikan

survei respon siswa. Hasil tes respon siswa mengenai pembuatan aplikasi IFD-EKONOMI adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 hasil respon siswa terhadap aplikasi IFD-ECONOMIC

No.	Nama	Persentase	Kategori
1.	Afdal coky A.	85%	Sangat Valid
2.	Ainara Putri Vitamia	85%	Sangat Valid
3.	Aldo Syifa Angara	90%	Sangat Valid
4.	M. Irfan Iswahyudi	97,5%	Sangat Valid
5.	Mohamad Febrianto	95%	Sangat Valid
6.	Muhammad Afiansah	80%	Valid
7.	Muhammad Wildan	85%	Sangat Valid
8.	Muhammad Yunus	87,5%	Sangat Valid
9.	Prasetyo Sakhi H.	97,5%	Sangat Valid
10.	Santika	80%	Valid
11.	Wildan Milano P.	92,5%	Sangat Valid
12.	Yesika Vensi Nafa A.	82,5%	Sangat Valid

Skor rata-rata, seperti yang terlihat pada tabel di atas, adalah 88,11%. Skor ini termasuk dalam kategori "sangat valid".

E. UJI COBA PRODUK

1. Uji coba terbatas

Lima siswa kelas tujuh dari SMP Kalijogo Wates berpartisipasi dalam uji coba terbatas aplikasi IFD-EKONOMI. Peserta dalam percobaan skala kecil ini dipilih secara acak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui

bagaimana tanggapan anak-anak terhadap pengembangan aplikasi IFD-EKONOMI, yang telah diselesaikan oleh para peneliti sebelum digunakan untuk uji coba ekstensif pada siswa kelas tujuh. Dokumentasi berikut mendukung pelaksanaan uji coba terbatas:



Gambar 4.12 uji coba terbatas

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 hasil uji coba terbatas

No	Kriteria	Siswa				
		1	2	3	4	5
1	Media	20	19	18	20	22
2	Materi	12	16	14	13	12
Total		80%	87%	80%	82,5%	85%
Nilai persentase rata-rata		82,9%				

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 5 siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates, diperoleh data nilai rata-rata persentase siswa adalah 82,9% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi IFD-ECONOMIC efektif digunakan pada pembelajaran ekonomi materi

kegiatan ekonomi. Maka dari itu, peneliti tidak melakukan revisi terhadap aplikasi IFD-ECONOMIC. Selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba perluasan kepada seluruh siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates dengan jumlah 12 siswa.

2. Uji Coba perluasan

Uji coba luas dilakukan setelah uji coba terbatas dengan subjek 12 siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates pada tanggal 10 Juni 2025. Uji coba perluasan ini dilakukan pada dua pertemuan yang berlangsung selama 2×40 menit. Pada pertemuan pertama siswa melakukan kegiatan pretest dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi IFD-ECONOMIC. Pada pertemuan kedua siswa melakukan kegiatan post test selanjutnya siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon siswa.



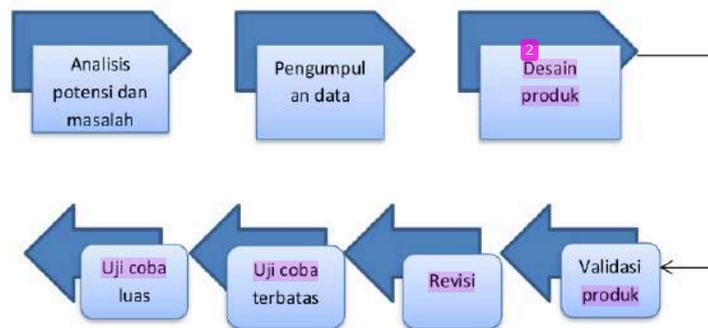
Gambar 4.13 Uji Coba perluasan

Setelah dilakukan pengujian intensif, diperoleh temuan penelitian berupa angket jawaban siswa terhadap aplikasi IFD-ECONOMIC, hasil pretest, dan hasil posttest. Kegiatan pretest dan posttest digunakan untuk mengukur perkembangan pemahaman siswa, dan angket jawaban siswa digunakan untuk mengukur reaksi siswa terhadap media yang diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 54,83 dan

nilai posttest adalah 75,16. Namun, 88,12% jawaban siswa masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa terhadap konten kegiatan ekonomi didukung dengan baik oleh aplikasi IFD-ECONOMIC.

3. Model hipotetik

Tahapan penelitian atau model hipotetik pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.14 dibawah ini:



Gambar 4.14 model hipotetik

Berdasarkan gambar diatas, alur penelitian terbagi dalam 8 tahapan. Tahap pertama yaitu analisis potensi dan masalah. Pada tahap ini peneliti menemukan kurangnya fasilitas media pembelajaran ekonomi yang dimiliki oleh SMP Kalijogo Wates dan guru masih menggunakan metode ceramah saat mengajar sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Padahal, siswa memiliki semangat yang tinggi jika pembelajaran dikemas dengan menarik. Pada tahap pengumpulan data melalui

wawancara guru dan siswa diperoleh bahwa diperlukan adanya inovasi media pembelajaran ekonomi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama pada materi kegiatan ekonomi. Dari data yang telah diperoleh peneliti mempunyai alternative penyelesaian masalah yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan nama IFD-ECONOMIC. Pada tahap desain peneliti mulai merancang aplikasi yang akan dibuat. Selanjutnya pada tahap produksi media yaitu pembuatan media dengan fitur Microsoft power point. Setelah selesai media akan di konvert pada website apk builder untuk menjadikan format aplikasi android. Selanjutnya pada tahap validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan aplikasi IFD-ECONOMIC. Validasi ini terbagi menjadi 2 yaitu validasi media dan validasi materi. Tahap selanjutnya yaitu tahap revisi dengan pedoman saran dari validator. Setelah aplikasi IFD-ECONOMIC dinyatakan valid, peneliti melakukan uji coba terbatas dengan 5 siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan aplikasi IFD-ECONOMIC. Tahap selanjutnya yaitu uji coba luas. Pada tahap ini peneliti menggunakan siswa kelas VII yang berjumlah 12. Peneliti memberikan pretest, pembelajaran menggunakan aplikasi IFD-ECONOMIC, posttest, dan pemberian angket respon siswa. Nilai pretest dan posttest akan digunakan peneliti untuk melihat adanya peningkatan setelah siswa belajar menggunakan media aplikasi IFD-ECONOMIC. Sedangkan angket respon siswa untuk melihat respon siswa terhadap pengembangan aplikasi IFD-ECONOMIC.

34
BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Media berbasis aplikasi android IED-ECONOMIC pada materi kegiatan ekonomi disusun dengan metode ⁷⁸quasi eksperimental dan model *one group pretest posttest design*. Tahapan dalam model ini dimulai dengan melakukan pengukuran awal atau pretest kepada kelompok yang akan diteliti, guna mengetahui kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok tersebut diberikan perlakuan atau intervensi tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan dalam jangka waktu yang ditentukan, dilakukan pengukuran kembali melalui posttest untuk mengetahui perubahan atau pengaruh yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Data dari pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan atau peningkatan yang signifikan, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai efektivitas intervensi yang telah diberikan. Model ini tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga hasilnya hanya menggambarkan perubahan dalam kelompok yang sama

sebelum dan sesudah perlakuan. Aplikasi IFD-ECONOMIC disusun dengan software power point lalu di convert ke aplikasi android dengan website APK builder. Pada aplikasi IFD-ECONOMIC terdapat menu-menu seperti petunjuk, materi, kuis, game, latihan, ringkasan, profil penyusun yang telah dilengkapi penjelasan materi, dan animasi yang menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Kalijogo Wates, dapat disimpulkan bahwa aplikasi IFD-ECONOMIC sangat layak digunakan pada pembelajaran berdasarkan penilaian dua validator yaitu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil validasi tunggal oleh pakar media menunjukkan tingkat keberhasilan 95% dan kategori sangat sah yang dapat digunakan tanpa perubahan. Dengan penyesuaian yang sangat sederhana, hasil validasi pakar materi menghasilkan kategori sangat sah dengan skor 95%. Dengan demikian, skor 95% dicapai berdasarkan gabungan temuan nilai persentase rata-rata. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat valid. Skor persentase 88,12% dicapai berdasarkan jawaban kuesioner respons siswa. Kategori valid mencakup skor ini. Sementara itu, skor rata-rata pada pretest adalah 54,83, dan skor rata-rata pada posttest adalah 75,16. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa telah meningkat.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian implikasi yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar berbasis aplikasi Android, seperti IFD-ECONOMIC, terbukti praktis dan berhasil jika digunakan dalam pendidikan ekonomi, khususnya dalam hal konten kegiatan ekonomi.
2. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat valid dan hanya memerlukan sedikit modifikasi.

3. Kemampuan aplikasi ini dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest.
4. Elemen interaktif aplikasi, seperti permainan, kuis, animasi, dan soal latihan, dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar.
5. Aplikasi ini dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran alternatif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital masa kini.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang disampaikan peneliti dalam penelitian selanjutnya adalah :

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, agar hasilnya lebih kuat dalam membuktikan efektivitas media pembelajaran.
2. Pengembangan aplikasi IFD-ECONOMIC dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur evaluasi otomatis dan umpan balik langsung agar proses belajar lebih interaktif dan efisien.
3. Disarankan agar uji coba aplikasi dilakukan pada jenjang atau sekolah yang berbeda untuk mengetahui tingkat efektivitasnya secara lebih luas.
4. Guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran ekonomi guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
5. Pengembang sebaiknya terus memperbarui konten dan tampilan aplikasi agar sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan peserta didik.

Parafrase Bab 1-5.docx

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	1%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uir.ac.id Internet Source	1%
9	ejournal.unibabwi.ac.id Internet Source	<1%
10	moam.info Internet Source	<1%
11	core.ac.uk Internet Source	<1%
12	eprints.walisongo.ac.id	

Internet Source

<1 %

13 eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

14 id.123dok.com

Internet Source

<1 %

15 Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

<1 %

16 digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

<1 %

17 www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

18 journal.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

19 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

20 docobook.com

Internet Source

<1 %

21 Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

<1 %

22 www.peksiminas12ktg.com

Internet Source

<1 %

23 digilib.uinsa.ac.id

Internet Source

<1 %

24 Ilmiah Nu Izzah. "PENGEMBANGAN MEDIA
TOUCH AND PLAY 3D IMAGES MATERI PANCA
INDERA KELAS IV SEKOLAH DASAR BERBASIS

<1 %

ADOBE FLASH", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2017

Publication

25	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
26	Liza Trisnawati Trisnawati, Ira Puspita, Fitri Abdillah, Seri Hartati. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ANDROID PADA PEMBELAJARAN ANGKA DAN HURUF DI PAUD", Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, 2023 Publication	<1 %
27	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
28	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
29	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
30	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
31	digilib.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %
32	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	<1 %
33	mail.jurnaledukasia.org Internet Source	<1 %
34	docplayer.info Internet Source	<1 %
35	semnasbioedu.stkip-pgri-sumbar.ac.id Internet Source	<1 %

36 www.slideshare.net

Internet Source

<1%

37 Kristina Br Sinaga, Sophia Rahmawati.
"PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA SMP KELAS VII DALAM
MENULIS TEKS CERITA FABEL", P2M STKIP
Siliwangi, 2025

Publication

<1%

38 Muhammad Nur Asmawi, Ulfa Djahadi.
"ANALISIS BUKU TEKS "AKU CINTA BAHASA
ARAB 4" KELAS IV KURIKULUM 2013
MADRASAH IBTIDAIYAH KARYA AGUS
WAHYUDI (TINJAUAN SEGI KELAYAKAN ISI)",
Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2021

Publication

<1%

39 Widya Rahmawati, Sukriadi Sukriadi, Andi
Asrafiani Arafah, Muhlis Muhlis, Hety Diana
Septika, Rosita Putri Rahmi Haerani.
"Pengembangan LKPD Berbasis Pobica
(Puzzle Operasi Hitung Bilangan Cacah) Kelas
V SDN 010 Samarinda Seberang", FONDATIA,
2025

Publication

<1%

40 repository.unived.ac.id

Internet Source

<1%

41 Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1%

42 Ummu Atiya Zahro. "Penggunaan Media
Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil
Pembelajaran yang Efektif pada Siswa",
Karimah Tauhid, 2024

Publication

<1%

43	files.osf.io Internet Source	<1 %
44	jonedu.org Internet Source	<1 %
45	Submitted to Dongguk University Student Paper	<1 %
46	Nila Dwi Susanti. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020 Publication	<1 %
47	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
48	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
49	media.neliti.com Internet Source	<1 %
50	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
51	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	<1 %
52	jurnal.bimaberilmu.com Internet Source	<1 %
53	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
54	lenterasemesta.blogspot.com Internet Source	<1 %
55	sefidvash.net Internet Source	<1 %
56	siat.ung.ac.id Internet Source	<1 %

57	vdocuments.site Internet Source	<1 %
58	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
59	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
60	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
61	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
62	ejournal.akuntansiuncen.ac.id Internet Source	<1 %
63	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
64	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
65	Muhammad Sofwan, Moch Bayu Eko Wibowo. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Unity Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2019 Publication	<1 %
66	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
67	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
68	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
69	scholar.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

70

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

71

Anik Nurlatifah, Primasari Wahyuni, Fitri Jamilah. "Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan Articulate Storyline di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2021

Publication

<1 %

72

Lastri Paputungan. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Saintifik", Jurnal Ilmiah Iqra', 2018

Publication

<1 %

73

Maysa Puspita Nadalina, Cindya Alfi, Mohamad Fatih. "Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023

Publication

<1 %

74

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

75

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

<1 %

76

adoc.pub

Internet Source

<1 %

77

archive.org

Internet Source

<1 %

78	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1 %
79	es.scribd.com Internet Source	<1 %
80	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
81	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	<1 %
82	kampusuols.com Internet Source	<1 %
83	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	<1 %
84	pingpdf.com Internet Source	<1 %
85	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
86	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
87	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
88	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
89	www.masterstudies.co.id Internet Source	<1 %
90	www.pajak.go.id Internet Source	<1 %
91	www.stkipgetsempena.ac.id Internet Source	<1 %

92 Alfi Saroiroh. "META-ANALISIS : MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA", BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2022
Publication

<1%

93 Atira Atira, Unggul Wahyono, Sahrul Saehana. "Pengembangan Modul Berciri Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Tekanan", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2017
Publication

<1%

94 Layyina Mawarda Awalia, Ika Ari Pratiwi, Lintang Kironoratri. "Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang", Jurnal Basicedu, 2021
Publication

<1%

95 Pandu Wahyu Gelang Pamungkas, Muhammad Abdul Ghofur. "Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X pada Saat Pandemi Covid-19", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021
Publication

<1%

96 bimatimur.blogspot.com
Internet Source

<1%

97 digilib.unila.ac.id
Internet Source

<1%

98 ejournal.umpwr.ac.id
Internet Source

<1%

99	ejournal2.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
100	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
101	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %
102	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
103	matematikabisamenghilangkangalau.blogspot.com Internet Source	<1 %
104	perpustakaan.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
105	prin.or.id Internet Source	<1 %
106	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
107	ryadguru.blogspot.com Internet Source	<1 %
108	www.jonedu.org Internet Source	<1 %
109	Adriyanto Adriyanto, Dewi Pramita, Abdillah Abdillah, Syaharuddin Syaharuddin, Mahsup Mahsup, Eka Fitriani. "Peningkatan Kompetensi Strategis Siswa Melalui Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures", <i>Justek : Jurnal Sains dan Teknologi</i> , 2020 Publication	<1 %
110	Amelia Tripripa, Hermansyah Amir, Salastri Rohiat. "PENGEMBANGAN MODUL LARUTAN	<1 %

PENYANGGA BERBASIS PENDEKATAN TERPADU STEM", Alotrop, 2020

Publication

- 111** Amrini Shofiyani, Fakhrun Nisa' Nazula. "Pengembangan Buku Ajar E-Book Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VIII di MTsN 4 Nganjuk", ALSYS, 2025 <1%
- Publication
-

- 112** Sarbani Sarbani, Saman Saman, Roslini Roslini. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPIT Aulia Muara Bulian", ISLAMIKA, 2024 <1%
- Publication
-

- 113** Tia Widiyanti, Ana Fitrotun Nisa. "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR", TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2021 <1%
- Publication
-

- 114** Zuhripa Oktavia Ranni, Harizon, Febbry Romundza. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Berbantuan Lumen5 Pada Materi Hidrokarbon Di SMA/MA", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 <1%
- Publication
-

- 115** imronfauzi.wordpress.com <1%
- Internet Source
-

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off