

**PENGEMBANGAN *ECONOMIC GAME* DAN PENGARUHNYA
TERHADAP MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun oleh:
SALAMINASIH
NIM 09404241018**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *ECONOMIC GAME* DAN PENGARUHNYA
TERHADAP MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Disusun Oleh:

**SALAMINASIH
NIM 09404241018**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan dan dipertahankan
di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, 3 Juli 2013

Dosen Pembimbing


Supriyanto, M. M.
NIP 19650720 200112 1 001

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN *ECONOMIC GAME* DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013

Oleh:

**SALAMINASIH
NIM 09404241018**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Suwarno	Ketua Penguji		15/7-13
Supriyanto, M. M.	Sekretaris Penguji		16/7-13
Ali Muhsin, M. Pd.	Penguji Utama		15/7-13

Yogyakarta, Juli 2013
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Salaminasih

NIM : 09404241018

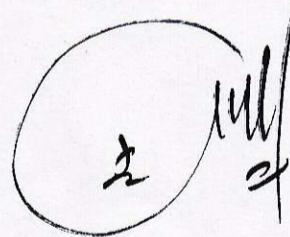
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Penelitian : Pengembangan *Economic Game* dan Pengaruhnya terhadap
Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1
Mlati, Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan sepanjang
pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan oleh orang lain, kecuali
pada bagian tertentu saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti
pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 11 Juli 2013

Penulis



Salaminasih
NIM 09404241018

MOTTO

Kita melihat kebahagiaan itu seperti pelangi, tidak pernah berada di atas kepala kita sendiri, tetapi selalu berada di atas kepala orang lain

-Thomas Hardy-

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Melainkan mencoba, karena di dalam mencoba, kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil

-Mario Teguh-

Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang

-Penulis-

Hasil akan berbanding lurus dengan usaha kita

-Penulis-

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah menuntun hamba-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis persembahkan karya ini kepada:

- Kedua orang tua (Bapak Kusnadi dan Ibu Tumisih) yang selalu menjadi penyemangat agar aku selalu berjuang untuk mencapai cita-cita. Terima kasih untuk setiap do'a, kasih sayang dan nasihat yang selalu engkau panjatkan. Serta ku bingkiskan karya ini untuk kedua adikku (Isti dan Mugi).
- Almamaterku.

**PENGEMBANGAN *ECONOMIC GAME* DAN PENGARUHNYA
TERHADAP MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Disusun oleh:
Salaminasih
09404241018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan *economic game*, kelayakan *economic game*, perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan media konvensional, dan perbedaan rata-rata disiplin belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan media konvensional.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan di SMA N 1 Mlati antara Bulan April 2013 sampai dengan Juni 2013. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji efektivitas media didesain menggunakan model eksperimen (*control group post-test only design*). Pengujian data menggunakan *independent t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan media ini melalui beberapa tahapan yaitu mengidentifikasi atau mengumpulkan materi yang akan dikembangkan, mendesain media, produksi media, dan evaluasi media. *Economic game* layak digunakan, terbukti dari penilaian ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan dalam kategori baik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan media konvensional dimana rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, terbukti dari nilai t hitung sebesar 5,396 dengan *sig (1-tailed)* $0,000 < 0,05$ serta rata-rata motivasi kelas eksperimen $>$ kelas kontrol yaitu $66,66 > 57,97$. Selain itu, terdapat pula perbedaan rata-rata disiplin belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan media konvensional dimana kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, terbukti dari nilai t hitung sebesar 4,973 dengan *sig (1-tailed)* $0,000 < 0,05$ serta rata-rata disiplin kelas eksperimen $>$ kelas kontrol yaitu $55,16 > 49,31$.

Kata kunci: *Economic Game*, Motivasi Belajar, dan Disiplin Belajar

ABSTRACT

DEVELOPING ECONOMIC GAME AND THE INFLUENCE ON STUDENTS' MOTIVATION AND LEARNING DISCIPLINE IN SMA NEGERI 1 MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA ACADEMIC YEAR 2012/2013

**By
Salaminasih
09404241018**

This study aims to find out the effect of the procedure of developing economic game, the worthiness of economic game, the difference in the mean of learning motivation between the students using economic game as learning media and those using the conventional media, and the difference in the mean of learning discipline between the students using economic game as learning media and those using the conventional media.

This was a research and development study in SMA Negeri 1 Mlati from April to June 2013. The data were collected through questionnaire, observation and documentation. They were analyzed by means of descriptive technique and the media effectiveness was tested by means of an quasi-experimental model (the control group post-test only design). The data were analyzed using the independent t-test.

The results of this study show that the procedure of developing this media through several steps such as identifying or collecting materials to be developed, media design, media production, and media evaluation. The economic game ready to use, indicated by the assessment of media experts, material expert, and field trial in both categories. The results also show that there are differences in the mean of learning motivation among students who use economic games with conventional media where the mean experimental class in motivation learning is higher than the control class, indicated by the $t_{observed}$ value of 5.396 with sig (1-tailed) $0.000 < 0.05$, and the mean experimental class $>$ control class is $66.66 > 57.97$. In addition, there are also differences in the mean discipline learning between students who use economic game with conventional media where experimental class higher than the control class, indicated by the $t_{observed}$ value of 4.973 with sig (1-tailed) $0.000 < 0.05$ and the mean of experimental class $>$ control class is $55.16 > 49.31$.

Keywords: *Economic Game, Learning Motivation, Learning Discipline*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun tidak lepas dari berbagai kesulitan dan hambatan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian tugas persyaratan guna meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati sebagai ungkapan rasa syukur atas segala bantuan yang diberikan perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd. M. A., selaku Rektor UNY yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi UNY yang telah memberikan kemudahan dalam proses perizinan penelitian.
3. Daru Wahyuni, M.Si., selaku Ketua jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan informasi, dorongan, dan semangat kepada mahasiswa untuk segera menyelesaikan penyusunan tugas akhir.
4. Supriyanto, M. M., selaku pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bantuan, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ali Muhson, M.Pd., selaku narasumber yang telah memberikan masukan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini
6. Drs. Suwarno, selaku ketua penguji yang telah memberikan saran dan masukan.

7. Drs. Samsudin, selaku Kepala SMA Negeri 1 Mlati yang telah memberikan ijin penelitian.
8. A. Ari Susatya, S. Pd., selaku guru Ekonomi SMA Negeri 1 Mlati yang telah mendampingi dan membimbing selama penelitian berlangsung.
9. Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi, atas semua pengalaman belajar yang diberikan.
10. Keluarga besarku terimakasih atas segala dukungan dan doanya selama ini.
11. Sahabat terbaikku (Pipit, Fitri, Budhe, Tisa, Metri, Wening, Tutik, Diah, Galuh, Bowo,, Dhoni, Riri, dll), terimakasih untuk persahabatan yang indah ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan. Akhirnya penulis berharap hasil skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 3 Juni 2013

Salaminasih
09404241018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Ekonomi SMA	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Pengertian Pembelajaran	11
c. Pembelajaran Ekonomi SMA	12
2. Motivasi Belajar Siswa.....	14
a. Pengertian Motivasi Belajar	14
b. Macam-macam Motivasi Belajar	16
c. Indikator Pengukuran Motivasi Belajar.....	17
3. Disiplin Belajar Siswa	19
a. Pengertian Disiplin Belajar.....	19
b. Indikator Pengukuran Disiplin Belajar.....	21
4. Media Pembelajaran	22
a. Pengertian Media.....	22
b. Manfaat Media	23
c. Jenis dan Klasifikasi Media	26
d. Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer	26
5. <i>Economic Game</i>	33
6. Pengembangan Media Pembelajaran.....	35
a. Prosedur Pengembangan Media	35
b. Evaluasi Media Pembelajaran	38

7. <i>Adobe Flash Professional CS3</i>	42
B. Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	48
D. Hipotesis Penelitian	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian	52
B. Prosedur Pengembangan	52
C. Waktu dan Tempat Penelitian	55
D. Populasi dan Sampel	55
E. Uji Efektivitas Produk	56
F. Variabel Penelitian	57
G. Definisi Operasional Variabel	57
H. Teknik Pengumpulan Data	59
I. Instrumen Pengumpulan Data	60
J. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian.....	69
1. Deskripsi Tempat Penelitian.....	69
2. Proses Pengembangan Media	70
a. Mengidentifikasi Materi	70
b. Mendesain Media	71
c. Produksi Media	74
d. Evaluasi Media	76
1) Validasi Media dan Revisi	76
2) Uji Coba Media dan Revisi	83
3. Kelayakan Media	86
4. Efektivitas Media	87
a. Implementasi Media	87
b. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	88
c. Uji Prasyarat Analisis	92
d. Uji Efektivitas Penggunaan Media	94
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Keterbatasan Penelitian	103
C. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Klasifikasi Media	26
2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media oleh Ahli Media	60
3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media oleh Ahli Materi	61
4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media oleh Siswa	62
5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa	62
6. Kisi-kisi Instrumen Angket Disiplin Belajar Siswa	63
7. Kisi-kisi Instrumen Observasi Motivasi Belajar	63
8. Kisi-kisi Instrumen Observasi Disiplin Belajar	64
9. Pedoman Penskoran Media	65
10. Penskoran Butir Lembar Angket	66
11. Penskoran Butir Observasi	66
12. Hasil Validasi oleh Ahli Media	77
13. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	78
14. Hasil Penilaian Media dalam Uji Coba Satu-satu	83
15. Hasil Penilaian Media dalam Uji Coba Kelompok Kecil	85
16. Hasil Penilaian Media dalam Uji Coba Lapangan	86
17. Hasil Kelayakan Media dalam Uji Lapangan	87
18. Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen	88
19. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Disiplin Belajar Kelas Eksperimen	89
20. Deskripsi Statistik Kelas Kontrol	90
21. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Disiplin Belajar Kelas Kontrol	91
22. Perhitungan Normalitas Data Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa ..	93
23. Perhitungan Homogenitas Data Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa ..	94
24. Rangkuman Hasil Uji Independent t-test Motivasi Belajar Siswa	95
25. Rangkuman Hasil Uji Independent t-test Disiplin Belajar Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Pengembangan Multimedia	36
2. Kerangka Berpikir	50
3. Modifikasi Model Penelitian dan Pengembangan.....	53
4. Desain Eksperimen Hasil Modifikasi.....	56
5. Tampilan Halaman Muka.....	74
6. Tampilan <i>Game</i> Pembuka	74
7. Tampilan Halaman Penjelasan Istilah pada <i>game</i> Pembuka.....	75
8. Tampilan Halaman Inti	75
9. Tampilan Halaman Materi Ajar	76
10. Tampilan Halaman Materi Ajar	76
11. Penggunaan <i>font</i> sebelum direvisi.....	79
12. Penggunaan <i>font</i> setelah direvisi.....	80
13. Tampilan petunjuk pada <i>game</i> pembuka sebelum direvisi	80
14. Tampilan petunjuk pada <i>game</i> pembuka setelah direvisi	80
15. Tampilan “ <i>clue</i> ” pada <i>game</i> pembuka sebelum direvisi.....	81
16. Tampilan “ <i>clue</i> ” pada <i>game</i> pembuka setelah direvisi	81
17. Tampilan penjelasan istilah pada <i>game</i> pembuka sebelum direvisi...	81
18. Tampilan penjelasan istilah pada <i>game</i> pembuka setelah direvisi....	82
19. Tampilan penggunaan petunjuk pada <i>game</i> inti sebelum direvisi	82
20. Tampilan penggunaan petunjuk pada <i>game</i> inti setelah direvisi	82
21. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	89
22. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	90
23. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	91
24. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar Siswa Kelas Kontrol	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Evaluasi Ahli Media	109
2. Lembar Evaluasi Ahli Materi.....	117
3. Lembar Evaluasi Media oleh Siswa.....	120
4. Lembar Validasi Angket untuk Siswa	122
5. Lembar Validasi RPP.....	124
6. Lembar Validasi Instrumen Observasi.....	126
7. Angket Motivasi dan Disiplin Belajar	128
8. Lembar Observasi Motivasi dan Disiplin Belajar.....	132
9. Presensi Uji Coba Satu-satu.....	136
10. Presensi Uji Coba Kelompok Kecil	137
11. Presensi Uji Coba Lapangan	138
12. Presensi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	140
13. Rekapitulasi Data Penilaian Ahli Media.....	142
14. Pedoman Konversi Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Media	144
15. Rekapitulasi Data Penilaian Ahli Materi	145
16. Pedoman Konversi Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Materi.....	146
17. Tabulasi Hasil Penilaian Media oleh Siswa.....	147
18. Pedoman Konversi Rerata Skor Hasil Penilaian Uji Coba Satu-satu	151
19. Pedoman Konversi Rerata Skor Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	152
20. Pedoman Konversi Rerata Skor Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	153
21. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	154
22. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	155
23. Rekapitulasi Data Disiplin Belajar Kelas Eksperimen	156
24. Rekapitulasi Data Disiplin Belajar Kelas Kontrol	157
25. Perhitungan Interval Kelas Eksperimen.....	158
26. Perhitungan Interval Kelas Kontrol	159
27. Perhitungan Uji Deskriptif	160
28. Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi.....	164
29. Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Disiplin	165
30. Perhitungan Uji Normalitas	166
31. Perhitungan Uji Homogenitas dan Independent Test Motivasi	168
32. Perhitungan Uji Homogenitas dan Independent Test Disiplin.....	169
33. <i>Storyboard</i>	170
34. Surat Izin Penelitian	177
35. Surat Keterangan Telah Penelitian.....	178
36. Dokumentasi	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS). Pendidikan mempunyai pengaruh yang secara langsung atau tidak langsung dapat dirasakan oleh masyarakat. Sekolah merupakan satuan pendidikan formal dimana mengajarkan berbagai disiplin ilmu yang bertujuan agar peserta didik menjadi manusia yang unggul.

Pendidikan dan guru adalah hal yang tidak dapat dipisahkan. Guru diharuskan paling tidak mengetahui atau mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Teknologi akan memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tingkat daya pikir dan kreativitas guru, siswa serta masyarakat dapat berkembang pesat.

Mengikuti cepatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), guru sebagai ujung tombak pengembangan pendidikan dituntut untuk pandai memadukan metode dan media pembelajaran yang menarik tanpa mengurangi esensi dari materi pembelajaran yang disampaikan.

“Perkembangan teknologi yang ada saat ini guru harus siap karena akan menguntungkan dunia pendidikan dan perekonomian Indonesia dalam jangka panjang. Untuk itu, para guru harus dapat mengkombinasikan kemampuan profesional dan kapabilitas teknologi” (Riana Afifah, 2012). Dengan adanya teknologi yang serba canggih, memungkinkan bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga penyampaian materi lebih efektif dan efisien.

Selain bagi pendidik, teknologi juga mempunyai peran penting bagi pelajar. Teknologi dan multimedia memudahkan pelajar dalam menyerap informasi yang dibutuhkan secara efektif. Pemanfaatan media yang modern akan menjadikan siswa lebih tertarik sekaligus menjadi lebih dekat dengan teknologi. Hal ini akan membekali siswa selain terampil dalam bidang pedagogik tetapi juga terampil dalam pengoperasian komputer. Sumber daya manusia yang berkualitas tercipta dari pendidikan yang bermutu dan terstruktur dengan baik. Dengan demikian, akan membangun pengetahuan, sikap tertib, dan rasa disiplin anak untuk menjadi individu-individu yang bermutu dan beretika.

Dalam penyelenggaraan pendidikan berbasis teknologi, semua unsur pendidikan dituntut dapat mengambil peran yang proporsional. Salah satu unsur tersebut adalah guru. Guru ditantang untuk lebih menguasai IPTEK. Guru harus menggunakan metode dan cara penyampaian materi pelajaran dengan lebih menarik dan tidak membosankan misalnya dengan menggunakan aplikasi *game*. Menurut Hamzah B. Uno (2010: 138) “Program

yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya” sehingga permainan-permainan komputer perlu dikembangkan dalam pembelajaran.

Namun, yang terjadi sekarang ini adalah sebaliknya. Guru belum memanfaatkan teknologi komputer secara optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran. Komputer hanya digunakan sebagai alat ketik. Metode konvensional seperti ceramah masih sering digunakan oleh guru tanpa digabungkan dengan media dan metode pembelajaran yang modern. Tidak dipungkiri, metode ceramah merupakan metode yang tidak dapat ditinggalkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode ceramah merupakan metode yang mudah digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Kepala LPMP Kalteng Krisnayadi Toendan (dalam Tasrief Tarmizi, 2012) “Banyak guru yang tidak bisa mengoperasionalkan fasilitas internet, terutama guru yang sudah lanjut usia”. Meskipun guru senior enggan menguasai aplikasi teknologi, setidaknya turut serta mendukung perkembangannya dan tidak menjadi penghambat di sekolah karena pendidikan harus berkembang. Semua unsur pendidikan harus terbuka dengan adanya perkembangan teknologi. Guru yang kreatif akan memanfaatkan teknologi seperti komputer dengan lebih optimal karena pendidik yang kreatif adalah kunci keberhasilan pendidikan dalam sebuah negara. Hal ini sejalan dengan pendapat Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Musliar Kasim

(dalam Ruslan Burhani, 2013) bahwa “Tidak ada negara yang maju tanpa pendidikan yang kreatif dan berkualitas”.

Dale (dalam Azhar Arsyad, 2011: 10) memperkirakan bahwa hasil belajar seseorang yang diperoleh melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13% dan indra lainnya sekitar 12%. Sementara itu, De Porter (dalam Jose Hasibunan, 2012) mengungkapkan manusia bisa menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan manusia mampu menyerap dari apa yang dilihat hanya 30%, dari yang didengar hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Dengan demikian, guru harus mampu mengoptimalkan keterlibatan seluruh indera siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Proses belajar mengajar tidak bisa terlepas dari berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi dan menunjang keberlangsungannya. Salah satu penunjang utamanya adalah adanya motivasi belajar bagi peserta didik yang terstruktur dan terorganisir dengan baik sehingga peserta didik mempunyai disiplin belajar yang tinggi. Motivasi mempunyai peranan yang penting dalam suksesnya proses pembelajaran sehingga perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa. Tanpa adanya motivasi belajar, tidak akan terjadi aktivitas belajar yang memadai.

Dalam era sekarang ini, banyak ditemukan fakta bahwa kondisi motivasi belajar siswa tergolong rendah dikarenakan proses pembelajaran yang menjemukan. Hal tersebut senada dengan pendapat Ki Supriyoko (2013) bahwa “Siswa lebih senang dengan pembelajaran yang santai dan tidak sebatas mendengarkan ceramah dari guru. Banyak siswa yang berani meninggalkan kelas karena bosan dengan pembelajaran yang monoton”. Siswa membutuhkan pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan tanpa menghilangkan isi kandungan materi yang disampaikan.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi SMA N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta Bapak Agustinus Ari Susatya pada 18 Desember 2012 ditemukan bahwa kondisi tersebut tidak jauh berbeda dengan motivasi belajar siswa SMA N 1 Mlati. Hal ini tercermin dari beberapa kondisi siswa SMA N 1 Mlati seperti mengantuk ketika mendengarkan penjelasan guru, berbicara sendiri ketika mendengarkan penjelasan guru, dan mudah mengeluh ketika diberi tugas atau pekerjaan rumah. Kurangnya motivasi belajar siswa SMA N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta ini dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain keadaan jasmaniah, psikologis dan kelelahan sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto, 2010).

Selain motivasi belajar, kondisi kedisiplinan belajar dari siswa SMA N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta juga tergolong rendah. Meskipun para siswa

masuk kelas tepat waktu tetapi dalam mengumpulkan tugas-tugas, masih terdapat beberapa siswa yang sering terlambat bahkan tidak mengumpulkan. Namun, jika dilihat dari segi kebiasaan belajar siswa masih tergolong buruk seperti; tidak sedikit siswa yang belum mempunyai jadwal belajar serta dalam mengerjakan tugas individu siswa masih saling menyontek.

Selain beberapa hal di atas, faktor lain yang melatarbelakangi dalam penelitian ini adalah laboratorium komputer sekolah yang memadai, sampai saat ini belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media belajar. Padahal siswa telah mempunyai keterampilan dasar pengoperasian komputer. Laboratorium komputer sekolah hanya dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan belum dimanfaatkan pada mata pelajaran lainnya seperti mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif seperti *economic game*. *Economic game* dikembangkan menggunakan *Adobe Flash Professional CS3* yang diharapkan lebih menarik guna meningkatkan motivasi dan disiplin belajar siswa SMA N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru belum optimal dalam memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media penyampaian materi pembelajaran.
2. Proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional sehingga kurang menarik dan kurang memaksimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Motivasi belajar siswa SMA N 1 Mlati masih tergolong rendah.
4. Disiplin belajar siswa SMA N 1 Mlati masih tergolong rendah.
5. Pemanfaatan laboratorium komputer di SMA N 1 Mlati belum maksimal dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang ada, yaitu fokus pada belum optimalnya pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai media penyampaian materi pembelajaran serta rendahnya motivasi dan disiplin belajar siswa. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan *economic game* dan pengaruhnya terhadap motivasi dan disiplin belajar siswa kelas X SMA N 1 Mlati pada mata pelajaran ekonomi khususnya pokok bahasan “Perbankan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Bagaimana prosedur mengembangkan *economic game* di SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta?

2. Bagaimana kelayakan *economic game* yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta?
3. Apakah rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media konvensional?
4. Apakah rata-rata disiplin belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada rata-rata disiplin belajar siswa yang menggunakan media konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Prosedur mengembangkan *economic game* di SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta.
2. Kelayakan *economic game* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas X SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta.
3. Perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Mlati yang menggunakan *economic game* dengan rata-rata motivasi belajar yang menggunakan media konvensional.
4. Perbedaan rata-rata disiplin belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Mlati yang menggunakan *economic game* dengan rata-rata disiplin belajar yang menggunakan media konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan media alternatif dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *economic game* di sekolah dalam rangka untuk menarik motivasi dan disiplin peserta didik dalam mempelajari ekonomi.
2. Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

a. Bagi guru

Dapat memberikan masukan dalam penggunaan media belajar yang menyenangkan dan menarik minat serta motivasi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran ekonomi.

b. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai berbagai media dan metode yang dapat digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran ekonomi kepada peserta didik.

c. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif maka diharapkan motivasi dan disiplin belajar dapat meningkat sehingga kegiatan belajar mengajar tidak membosankan lagi, dengan begitu hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Ekonomi SMA

a. Pengertian Belajar

Sugihartono, dkk (2007: 24) mengartikan bahwa “Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya”. Gagne (dalam Dimyati dan Mudjino, 2009: 10) berpendapat bahwa “Belajar ialah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi dari lingkungan menjadi beberapa tahapan pengolahan informasi yang diperlukan untuk memperoleh kapabilitas yang baru”. Kapabilitas inilah yang disebut hasil belajar. Berarti belajar itu menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlain-lainan, seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan, informasi, dan nilai. Berbagai macam tingkah laku yang berlain-lainan inilah yang disebut kapabilitas sebagai hasil belajar.

Belajar adalah suatu proses atau kegiatan dan bukan hasil. Belajar tidak hanya sebatas mengingat, tetapi mengalami. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik (2011: 27) yang menyatakan bahwa “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakukan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or*

strengthening of behavior through experiencing”). Dari beberapa pengertian di atas, maka jelas bahwa tujuan belajar adalah adanya perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara pencapaiannya. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pemahaman informasi sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Sugihartono (2007: 81) merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Secara singkat pengertian pembelajaran dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Pendapat lain tentang pengertian pembelajaran yaitu “Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa” (Degeng dalam Hamzah B. Uno: 2010: 4). Oleh sebab itu, dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber

belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran dapat disimpulkan sebagai suatu serangkaian kegiatan akademis antara guru dan siswa secara multiarah guna mencapai tujuan tertentu yaitu perubahan tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik.

c. Pembelajaran Ekonomi SMA

Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi. Paul A. Samuelson (1973: 3) mengemukakan mengenai pengertian ilmu ekonomi, bahwa:

“Economics is the study of how men and society choose with or without the use of money, to employ scarce productive resource, which could have alternative uses, to produce various commodities over time and distribute them for consumption, now and the future, among various people and groups in society”.

Berbeda dengan pendapat di atas, ilmu ekonomi menurut N. Gregory Mankiw (2003: 4) merupakan studi tentang bagaimana masyarakat mengelola sumber-sumber daya yang selalu terbatas atau langka. Mata pelajaran ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-

hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara.

- 2) Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- 3) Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara.
- 4) Membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional (BSNP, 2006).

Pendekatan, pengorganisasian materi dan penilaian mata pelajaran ekonomi di SMA dan MA adalah sebagai berikut:

- 1) Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan pemecahan masalah, dimana siswa dapat memecahkan masalah-masalah ekonomi di masyarakat terutama dalam mencari alternatif pemecahannya.
- 2) Pembelajaran ekonomi perlu diikuti dengan praktik belajar berekonomi. Praktik ini merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa agar memahami fakta, peristiwa, maupun konsep melalui pengalaman belajar praktik empirik.
- 3) Pembelajaran ekonomi dapat menggunakan berbagai media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan belajar.
- 4) Penilaian dilakukan secara berkala dan berkesinambungan (tidak sesaat). Penilaian ini tidak hanya mencakup penilaian hasil, tetapi berkesinambungan mulai dari proses, hasil, perkembangan

wawasan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang dicapai (Arnie Fajar, 2005: 129).

Dari berbagai pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan satuan materi yang mempelajari tentang cara-cara manusia dalam memenuhi keberagaman kebutuhannya melalui sumber-sumber daya yang terbatas. Luasnya cakupan ilmu ekonomi membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran di SMA/MA difokuskan kepada fenomena empirik ekonomi yang ada di sekitar siswa dengan harapan mampu menemukan alternatif solusi bagi pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar-mengajar, motivasi mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar. Motivasi adalah “pendorongan”; suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (M. Ngalim Purwanto, 2006: 71).

Motivasi mengandung tiga unsur pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan dan menopang tingkah laku manusia agar timbul keinginan dan kemampuan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat

mencapai hasil sesuai tujuan tertentu. Motivasi ditimbulkan dari kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan, ketegangan atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkannya ke arah pencapaian tujuan-tujuan personal, sehingga orang yang berusaha mencapai tujuan menurut asumsi bahwa tujuan itu tercapai akan memberikan kepuasan baginya.

Sardiman A. M. (2010: 75) mengatakan bahwa “Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai”. Motivasi perlu dihidupkan secara terus-menerus untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan dijadikan dampak pengiring, yang selanjutnya menimbulkan program belajar sepanjang hayat, sebagai perwujudan emansipasi kemandirian terwujud dalam cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa mengatasi kondisi lingkungan negatif, dan dinamika siswa dalam belajar (Dimyati dan Mudjino, 2009).

Seseorang yang mempunyai motivasi kuat akan belajar dengan sungguh-sungguh. Sebaliknya, seseorang yang mempunyai motivasi lemah akan belajar dengan rasa malas sehingga seberapa pun materi yang disampaikan oleh guru tidak akan terserap dengan maksimal.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai sekaligus memberikan kepuasan baginya.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, motivasi belajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik, adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya maka ia secara sadar akan melakukan kegiatan belajar yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa mendatang.
- 2) Motivasi Ekstrinsik, adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terlertak di luar hal yang dipelajarinya. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar (2002: 115).

Sedangkan menurut Oemar Hamalik, motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu: 1) Motivasi belajar intrinsik, adalah motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa. Sering disebut motivasi murni sebab merupakan motivasi yang sebenarnya timbul dari dalam diri siswa sendiri. Selain

itu, motivasi intrinsik merupakan motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. 2) Motivasi belajar ekstrinsik, adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Motivasi ini diperlukan sebab tidak semua pengajaran menarik minat siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, seorang guru perlu membangkitkan motivasi belajar siswa (Hamalik, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik timbul dari dalam diri siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik keberadaannya karena rangsangan dari luar diri siswa. Motivasi intrinsik keberadaannya lebih kuat dalam mendorong keberhasilan belajar dibandingkan motivasi ekstrinsik.

c. Indikator Pengukuran Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang ada pada diri seseorang menurut Sardiman A. M. (2010: 83) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam jangka waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus ada). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang sudah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap sikap tindak kriminal, amoral dan lain sebagainya)

- 4) Lebih senang bekerja sendiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Senang mencari dan memecahkan masalah atau soal-soal.

Pendapat lain mengenai ciri-ciri atau indikator motivasi belajar adalah menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) yang meliputi: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam kegiatan belajar, dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

H. Djaali menyebutkan bahwa individu yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atau hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib atau kebetulan.
- 2) Memilih tujuan yang realistik tetapi menentang dari tujuan yang terlalu mudah mencapai atau terlalu besar resikonya.
- 3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan batu dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil atau pekerjaannya.
- 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
- 5) Mampu menggunakan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
- 6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status atau keunggulannya ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi suatu ukuran keberhasilan (2007: 109-110)

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai indikator motivasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya kepuasan dalam belajar
- 5) Adanya keyakinan pada diri sendiri

3. Disiplin Belajar Siswa

a. Pengertian Disiplin Belajar

Istilah disiplin berasal dari bahasa Latin yaitu “*disibel*” yang berarti pengikut. Namun seiring perkembangan zaman, kata “*disibel*” mengalami perubahan menjadi “*disipline*” yang berarti kepatuhan atau yang menyangkut tata tertib. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa “disiplin adalah ketaatan (kepatuhan kepada peraturan dan tata tertib)”. Sekarang ini kata disiplin telah berkembang mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan sehingga banyak pengertian disiplin yang beragam menurut para ahli.

Menurut H. A. S. Moenir (2000: 94) “Disiplin adalah suatu bentuk ketaatan terhadap aturan, baik tertulis maupun tidak tertulis yang telah ditetapkan”. Disiplin terbagi menjadi dua jenis yaitu disiplin waktu dan disiplin perbuatan. Seseorang dikatakan mempunyai disiplin waktu yang baik apabila mampu memulai dan mengakhiri suatu perbuatan sesuai dengan waktu yang ditentukan, sedangkan disiplin perbuatan mengharuskan orang untuk mengikuti suatu prosedur atau standar kerja yang telah disepakati untuk mencapai suatu target tertentu. Slameto (2010: 67) mengemukakan

bahwa “Agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah, di rumah dan di perpustakaan”. Dari pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa disiplin belajar dapat menjadikan siswa lebih maju baik dalam kemampuan belajar maupun prestasi/hasil belajarnya.

Berbeda dengan hal di atas, Suharsimi Arikunto (2002: 114) mendefinisikan disiplin sebagai berikut: “Disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan dimana aturan tersebut ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar”. Sedangkan Soedijarto dalam Diar Rusdyanto (2010: 21) berpendapat bahwa “Disiplin belajar adalah kemampuan seseorang untuk secara teratur belajar dan tidak melakukan sesuatu yang dapat merugikan tujuan akhir dari proses belajarnya”. Dalam hal disiplin belajar, kesadaran diri sangat penting peranannya karena siswa benar-benar memahami akan pentingnya disiplin belajar tanpa ada paksaan dari luar. Disiplin belajar akan berdampak positif terhadap kelancaran dan pencapaian tujuan belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar merupakan suatu kemampuan untuk mentaati serta mengendalikan diri terhadap aturan-aturan yang tertulis maupun tidak tertulis baik aturan yang dibuat oleh orang yang bersangkutan maupun aturan yang telah ditetapkan secara sukarela dan tanpa paksaan dari orang lain untuk mencapai tujuan mulia. Sikap disiplin

belajar tidak serta merta mengakar dalam diri seseorang. Sikap disiplin belajar perlu diasah dan dibiasakan sejak dini. Sikap disiplin merupakan hasil pembentukan dari proses pembinaan yang sangat panjang mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat maupun lingkungan sekolah.

b. Indikator Pengukuran Disiplin Belajar

Indikator yang dapat digunakan untuk mengatur tingkat disiplin belajar siswa salah satunya yaitu berdasarkan disiplin waktu dan disiplin perbuatan. Berikut merupakan pendapat yang dikemukakan oleh A. S. Moenir (2000: 96):

- 1) Disiplin waktu, meliputi:
 - a) Tepat waktu dalam belajar, mencakup datang dan pulang sekolah tepat waktu, mulai dan selesai belajar di sekolah tepat waktu dan mulai dan selesai belajar di rumah.
 - b) Tidak keluar/membolos saat belajar.
 - c) Menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditetapkan.
- 2) Disiplin perbuatan, meliputi:
 - a) Patuh dan tidak menentang peraturan.
 - b) Tidak malas belajar.
 - c) Tidak menyuruh orang lain demi dirinya.
 - d) Tidak suka berbohong.
 - e) Tingkah laku yang menyenangkan mencakup tidak mencontek, tidak membuat keributan dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

Suryabrata (2007: 233) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa dan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Disiplin turut berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dapat terlihat pada siswa yang memiliki disiplin yang tinggi akan belajar dengan baik dan

teratur akan menghasilkan prestasi yang baik pula. Demikian sebaliknya, faktor-faktor belajar turut berpengaruh terhadap tingkat disiplin individu.

Indikator disiplin belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Disiplin waktu dalam belajar,
- 2) Disiplin dalam mengumpulkan tugas
- 3) Patuh dan tidak menentang peraturan
- 4) Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya
- 5) Tidak suka berbohong
- 6) Bertingkah laku yang menyenangkan

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Menurut Hamzah B. Uno (2011: 122) “Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik”. Tujuan dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian

tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Syaiful Bahri Djamarah (2010: 121) berpendapat bahwa “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan *sebagai penyalur pesan* guna mencapai tujuan pengajaran”. Senada dengan pendapat tersebut, Daryanto mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (2010: 6).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pembelajaran baik keseluruhan maupun bagian tertentu sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif. Dengan penggunaan media yang tepat, diharapkan pembelajaran akan berlangsung dengan optimal. Hal ini dikarenakan media yang tepat akan merangsang berbagai indera siswa, sehingga siswa akan fokus tanpa tertekan dalam belajar.

b. Manfaat Media

Pemanfaatan media dalam pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung memberikan peran yang berarti. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan

pengalaman visual kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) siswa. Seiring perkembangan zaman serta tuntutan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks, lahirlah peraga *audio visual* yang menekankan penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme.

Menurut Mukminan dan Saliman (2008: 6-7), secara praktis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

- 1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misal dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dsb.
- 2) Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
- 3) Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
- 4) Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dsb.
- 6) Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh uniformitas dalam pengamatan kalau binatang itu diamati langsung atau tiruannya saja dibawa ke muka kelas.
- 7) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dsb.

Pendapat lain mengenai manfaat media dalam pembelajaran menurut Daryanto (2010: 5-6) yaitu: 1) Memperjelas pesan agar tidak

terlalu verbalistik; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; dan 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan beberapa manfaat seperti:

- 1) Mengkonkritkan konsep-konsep yang bersifat abstrak,
- 2) Membangkitkan motivasi belajar siswa, karena dengan menggunakan media, pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan,
- 3) Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh ke dalam lingkungan belajar,
- 4) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama antar siswa, dan
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

c. Jenis dan Klasifikasi Media

Salah satu bentuk klasifikasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Media

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan (<i>non projected media</i>)	Realita, model, bahan grafis (<i>graphic material</i>), <i>display</i>
Media yang diproyeksikan (<i>projected media</i>)	OHT, <i>Slide</i> , <i>Opaque</i>
Media video (Video)	Audio kaset, audio vission, aktive audio vission
Media video (Video)	Video
Media berbasis komputer (<i>computer based media</i>)	<i>Computer Assisted Instruction (CAI)</i> <i>Computer Managed Instruction (CMI)</i>
Multimedia kit	Perangkat praktikum

Sumber: Heinich et. al. (dalam Hamzah B. Uno, 2011: 123)

Selain itu, Gagne (dalam Daryanto: 2010: 17)

mengklasifikasikan media menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Berbeda dengan pengelompokan tersebut, Azhar Arsyad mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak,
- 2) Media hasil teknologi audio-visual,
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (2011: 29).

d. Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu

unit atau paket (Dina Indriana, 2011: 96). Multimedia sering disajikan secara interaktif dengan menggunakan komputer.

Beberapa elemen dasar multimedia adalah sebagai berikut:

1) Teks

Teks memiliki peran yang sangat penting dalam multimedia karena dapat dengan efektif memberikan instruksi kepada *user* dan menghubungkan *user* dengan perangkat antarmuka sehingga sebuah aplikasi dapat berjalan dengan baik.

2) Animasi

Animasi yang terdapat pada multimedia menggunakan komputer untuk dapat menciptakan perubahan gerak objek pada layar. Animasi berarti gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dll.

3) *Audio/suara*

Audio/suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*).

4) *Image*

Image atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. *Image* atau gambar memiliki peran untuk membantu teks agar lebih mudah dalam memberikan instruksi dan menghubungkan *user* dengan perangkat antarmuka sebuah aplikasi

5) *Interactive link*

Dengan *interactive link*, pengguna dapat menekan *mouse* atau objek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu (A. H. Sutopo, 2003).

Dari beberapa definisi multimedia menurut para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia merupakan media yang dikemas secara baik dari berbagai media pembelajaran seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video dengan penyampaian secara interaktif sehingga mampu mempengaruhi sebanyak mungkin indera siswa serta dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

Arif S. Sadiman (2011: 17-18) menyebutkan multimedia mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal,
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera,
- 3) Dapat mengatasi sifat pasif anak didik,
- 4) Menimbulkan gairah belajar,
- 5) Interaksi secara langsung,
- 6) Memungkinkan anak didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,
- 7) Memberi rangsangan yang sama,
- 8) Mempersamakan pengalaman, dan
- 9) Menimbulkan persepsi yang sama.

Empat komponen penting multimedia menurut M. Suyanto (2005: 21) adalah pertama, adanya komputer untuk mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar untuk berinteraksi, jika tidak ada maka namanya bukan multimedia namun media campuran. Kedua, multimedia harus menyediakan *link* yang menghubungkan *user* dengan informasi dan jika tidak ada *link* maka

namanya rak buku, bukan multimedia. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung, jika tidak ada navigasi maka namanya film bukan multimedia. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri, jika tidak ada maka namanya televisi bukan multimedia.

Pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Instruction*) merupakan aplikasi komputer yang diterapkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis komputer akan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Heinich, et. al. (dalam Hamzah B. Uno, 2011: 123) mengemukakan enam bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran, berupa:

- 1) Praktik dan latihan (*drill and practice*),
- 2) Tutorial,
- 3) Permainan (*games*),
- 4) Simulasi (*simulation*),
- 5) Penemuan (*discovery*), dan
- 6) Pemecahan masalah (*problem solving*).

Bentuk *drill and practice* digunakan dengan anggapan apabila peserta didik telah mempelajari konsep, prinsip, dan prosedur sebagai materi pembelajaran. Bentuk ini bertujuan untuk melatih kecakapan dan keterampilan dengan latihan soal yang dikerjakan dengan kecepatan dan ketepatan. Bentuk lain dari penyajian program komputer adalah program tutorial. Bentuk tutorial menyajikan informasi dan pengetahuan dalam topik-topik tertentu diikuti dengan

latihan pemecahan soal dan kasus secara bertahap sehingga dapat memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mempelajari bahan ajar yang lebih disukai terlebih dahulu.

Permainan (*games*) merupakan program komputer yang mengemas informasi dalam bentuk permainan. Hal ini dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai. Program *simulasi* berupaya melibatkan siswa dalam persoalan yang mirip dengan situasi yang sebenarnya, namun tanpa risiko yang nyata. Bentuk ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara dinamis dan interaktif.

Bentuk selanjutnya adalah bentuk penemuan (*discovery*). Dalam program bentuk penemuan (*discovery*), program komputer menayangkan masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik dengan cara *trial and error*. Peserta didik harus terus mencoba sampai berhasil menemukan solusi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Dengan bentuk ini, siswa dapat lebih memahami prosedur yang ditempuh untuk memecahkan suatu masalah dan mampu mengingatnya lebih lama.

Bentuk lain dari tayangan komputer interaktif adalah *problem solving* (pemecahan masalah). Dalam bentuk ini, umumnya komputer telah memberikan alternatif jawaban dari suatu permasalahan. Namun

tidak menutup kemungkinan bila siswa merumuskan sendiri solusi permasalahan dan memasukkan ke dalam program komputer.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 139-140) menjelaskan bahwa bentuk penyajian pesan dalam pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut:

- 1) Model tutorial, dalam model tutorial ini pola dasar mengikuti pengajaran berprogram, tipe bercabang dimana informasi/mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer (diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan. Berbagai alternatif dilengkapkan kepada komputer dan tutorial yang bersifat adaptif disesuaikan pada perbedaan-perbedaan individual.
- 2) Model praktik dan latihan, dalam mempergunakan model ini hendaknya semua konsep, peraturan dan prosedur terlebih dahulu sudah dipelajari oleh siswa. Program akan membimbing siswa melalui serangkaian contoh yang kemudian meningkat pada ketangkasan dan kelancaran dalam mempergunakan keterampilan. Prinsipnya adalah penguatan secara tetap bertahap kemampuan siswa.
- 3) Model penemuan, penemuan adalah istilah umum untuk menjelaskan kegiatan yang mempergunakan pendekatan induktif dalam pengajaran. Misal: penyajian masalah-masalah yang dipecahkan oleh siswa dengan cara mencoba-coba. Model ini mendekati kegiatan belajar mengajar nyata yang biasa dilakukan di luar kelas.
- 4) Model simulasi, dengan model ini siswa dihadapkan kepada situasi.
- 5) Model permainan, kegiatan permainan dapat mengakibatkan unsur-unsur stimulasi. Seperti halnya permainan bisa mengakibatkan unsur-unsur pengajaran, tergantung pada ada tidaknya keterampilan yang dipraktikkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis dari hal itu berhubungan erat dengan kompetensi pembelajaran yang telah direncanakan.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran tentunya memberikan berbagai manfaat. Ismaniati (2001: 26-29) mengemukakan bahwa manfaat komputer dalam pembelajaran atau

yang lebih sering disebut sebagai Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Memberikan informasi tentang kesalahan dan jumlah waktu belajar serta waktu untuk mengerjakan soal-soal kepada peserta didik.
- 3) Mengatasi kelemahan pada pembelajaran kelompok.
- 4) Melatih peserta didik untuk terampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki.
- 5) Bermanfaat bagi peserta didik yang biasanya kurang dapat mengikuti metode pembelajaran tradisional.
- 6) Mengurangi rasa malu dalam proses pembelajaran.
- 7) Mendukung pembelajaran individual.
- 8) Memungkinkan peserta didik untuk lebih mengenal dan terbiasa dengan komputer.
- 9) Menciptakan pembelajaran yang “*enjoy*”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis komputer dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang sebagian besar penyampaiannya menggunakan komputer sebagai sumber utama dengan bentuk aplikasi-aplikasi yang memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar seni grafik, animasi, suara dan video sehingga dalam penggunaannya dapat dikontrol oleh pembelajar secara aktif. Multimedia pembelajaran berbasis komputer disebut juga pembelajaran individual karena komputer memberikan layanan sebagai tutor bagi siswa daripada seorang instruktur. Dalam multimedia pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran akan berlangsung dua arah antara siswa dengan komputer.

5. *Economic Game*

Game adalah sesuatu yang bersifat interaktif, memiliki aturan-aturan tertentu dimana mengandung tantangan dan suatu kondisi menang yang mendefinisikan suatu realitas dengan tujuan-tujuan tertentu (Arief S Sadiman, et. al., 2011). Sekarang ini *game* banyak dikembangkan mengingat pesatnya perkembangan teknologi yang salah satunya adalah *game* komputer atau yang lebih sering disebut sebagai *personal computer (PC) games* atau *computer games*. *Computer games* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan komputer dengan komponen standar yaitu *keyboard* dan *mouse*, atau *joystick* atau *gamepad*. Video balik yang diterima oleh *gamer* ditampilkan melalui *monitor* dan *sound* melalui *speakers* atau *headphones*.

Adapun jenis-jenis *game* yang umum dikembangkan, yaitu *game puzzle*, *game kartu*, *game racing*, *game shooting*, *game adventure*, dll (A. H. Sutopo, 2003: 146). Lebih lanjut Samuel Henry (2010) menyebutkan 20 jenis *game*, yaitu: *maze game*, *board game*, *card game*, *battle card game*, *quiz game*, *puzzle game*, *shoot them up*, *side scholler game*, *fighting game*, *racing game*, *turn-based strategy game*, *real-time strategy game*, *SIM*, *first person shooter*, *first person 3D vehicle based*, *third person 3D games*, *role playing game*, *adventure game*, *educational and edutainment game*, dan *sports game*.

Berbeda dengan pendapat di atas, Alif Harsan (2009: 2) mengemukakan bahwa *game flash* mempunyai beberapa jenis dasar, antara lain:

- 1) *Action*, fokus pada game bergenre action adalah kecepatan refleks dan aksi pemain dalam mengantisipasi rintangan yang muncul.
- 2) *Adventure*, walau mekanisme permainan beragam, game bergenre adventure umumnya menawarkan petualangan dalam menjelajahi berbagai level yang tersedia.
- 3) *Strategy*, strategy merupakan genre yang mengandalkan kemampuan pemain dalam memanajemen resource yang ada, misalnya uang, waktu, pasukan, dan semacamnya.
- 4) *Puzzle*, *puzzle* merupakan salah satu jenis spesial. Umumnya *game* jenis ini memerlukan keandalan logika pemain dalam menyelesaikan berbagai persoalan unik yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Temanya bermacam-macam mulai dari mencocokkan warna, membuat jalur, memasangkan bagian yang terpisah, dan beragam tipe permainan yang lainnya.

Dalam era sekarang ini, beberapa jenis permainan banyak dikembangkan untuk kepentingan edukasi. Meskipun *game* tersebut tidak berisi materi pembelajaran, namun mempunyai kandungan-kandungan nilai yang luhur. Pembelajaran-pembelajaran seperti ini akan membuat siswa merasa senang dan tidak cepat bosan dalam belajar. Dengan mereduksi beberapa *genre game*, subjek pendidikan khususnya guru akan leluasa dalam memanfaatkan *game* sebagai media edukasi. Jenis *game* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *educational game* dengan menggabungkan beberapa jenis *game* lainnya yaitu *puzzle*, *adventure*, *simulation*, dan *quiz game*.

Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan; sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tidak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S. Sadiman, et. al., 2011: 78-80)

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *economic game* merupakan *game* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan menggabungkan beberapa unsur seperti teks, animasi, *image*, audio, dan *interaktif link* sehingga pembelajaran akan lebih inovatif dan menarik. *Economic game* merupakan PC *game* karena dioperasikan menggunakan komputer dengan pengendalian *mouse* dan *keyboard* oleh *gamer*.

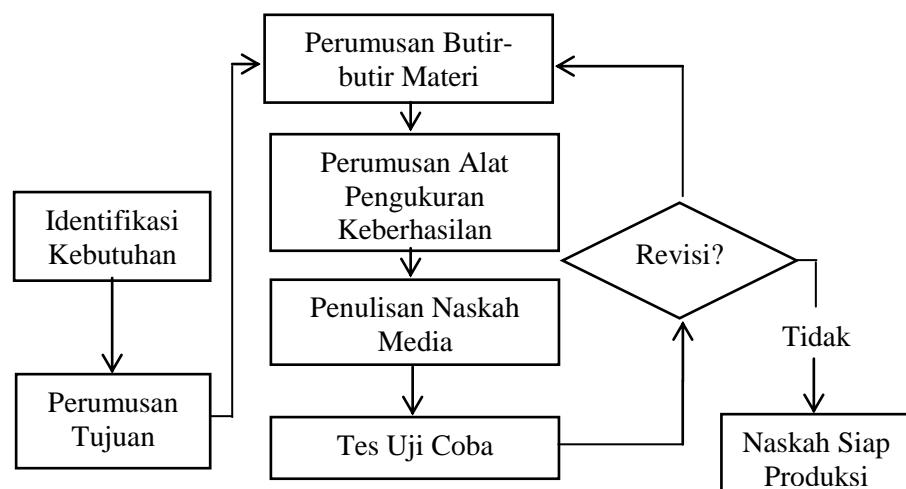
6. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Prosedur Pengembangan Media

Dalam mengembangkan produk pembelajaran berbasis komputer dengan baik, maka perlu memperhatikan tahap-tahap yang harus dilalui sehingga produk yang dihasilkan akan efektif. Adapun tahap-tahap tersebut yaitu: (1) melakukan analisis lingkungan, (2) mengumpulkan materi yang relevan, (3) membuat tujuan umum dan

tujuan pembelajaran, (4) menyusun materi secara urut, (5) menyusun jenis-jenis *frame* yang digunakan, (6) mendesain tiap *frame*, (7) memproduksi suatu program, (8) memasukan dokumen-dokumen yang terkait, (9) evaluasi dan revisi, dan (10) implementasi dan tindak lanjut (Criswell dalam Sigit Purnama: 2007: 49). Selain model pengembangan di atas, model pengembangan lain dari Arief S. Sadiman, et al. (2003: 98) adalah: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah dan produksi media, dan (6) mengadakan tes dan revisi.

Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan dalam bentuk *flow chart* sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia
(Sumber: Arief S. Sadiman, et., al., 2011: 98)

Pendapat lain dari William W. Lee (2004) yang menyatakan lima tahap pengembangan media meliputi: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berbeda dengan model tersebut, A. H. Sutopo memberikan model pengembangan multimedia pembelajaran andalah sebagai berikut:

- 1) *Concept*, yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi *audiens*, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dll), dan spesifikasi umum.
- 2) *Design*, yaitu membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek.
- 3) *Material collecting*, yaitu pengumpulan bahan seperti image, animasi, audio, serta pembuatan gambar grafik, foto, audio, dll yang diperlukan untuk tahap berikutnya.
- 4) *Assembly*, yaitu tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *Storyboard*, *flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap *design*.
- 5) *Testing*, dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan.
- 6) *Distribution*, yaitu tahap dimana aplikasi multimedia digandakan menggunakan *floppy disk*, *CD-ROM*, *tape*, atau distribusi dengan jaringan. Hal ini sangat diperlukan khususnya jika aplikasi

multimedia akan digunakan dengan alat/mesin yang berbeda (2003).

Berdasarkan berbagai desain pembelajaran maupun pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya suatu pengembangan pembelajaran berbasis komputer mencakup komponen: (1) mengidentifikasi atau mengumpulkan materi yang akan dikembangkan yang di dalamnya mencakup penentuan tujuan, pemilihan materi, strategi pembelajaran, dan jenis evaluasi, (2) mendesain media mencakup pemilihan jenis program, pengorganisasian materi, mendesain tampilan, dan mendesain *Storyboard*, (3) produksi media pembelajaran, dan (4) evaluasi media. Model adaptasi inilah yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

b. Evaluasi Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman (2007: 182) mengemukakan bahwa ada tiga tahapan evaluasi dalam pengembangan media yaitu evaluasi satu produk untuk satu pengguna dengan media sendiri (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*). Dalam tahap evaluasi satu lawan satu (*one to one*) dipilih dua orang siswa atau lebih untuk mewakili populasi target. Diharapkan kedua siswa yang dipilih adalah siswa yang kemampuan umumnya di atas dan di bawah rata-rata. Dari hasil tersebut, selanjutnya diadakan revisi produk media. Pada tahap kedua

yaitu tahap evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), media perlu diujicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Diusahakan siswa-siswi yang dipilih dapat mencerminkan populasi yaitu terdiri dari siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki dan perempuan, serta dari berbagai latar belakang yang berbeda. Sedangkan pada tahap evaluasi lapangan (*field evaluation*), peneliti dapat memilih sekitar 30 orang siswa dari berbagai tingkat kemampuan dan keterampilan.

Unsur-unsur pokok dalam penilaian kualitas program multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) *Content*, mencakup kebenaran isi, kecukupan materi, keluasaan, kedalamann, urgensi tiap materi, aktualisasi atau *up to date*;
- 2) *Curriculum*, mencakup kejelasan sasaran, kejelasan tujuan pembelajaran, cakupan, struktur materi, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan materi dan evaluasi;
- 3) *Communication*, mencakup struktur program (*linear*, *branching*), penjelasan atau uraian, logika berpikir pemrograman, interaktivitas, antisipasi respon & respon terhadap respon, pemberian contoh dan non contoh, pemberian motivasi, pemanfaatan media sesuai dengan karakteristiknya dan penggunaan bahasa;
- 4) *Cosmetic*, mencakup tampilan *screen design*, *grafis background*, *teks font*, *movie animasi*, warna, suara, musik, navigasi dan format sajian;
- 5) *Compatibility*, mencakup efektivitas dibanding media yang lain serta kompatibel dibanding *software* sebelumnya, dan *user friendly*;
- 6) *Creativity*, mencakup sesuatu yang baru, aktual, orisinal, unik dan berbeda (Ade Koesnandar: 2000: 37).

Berbeda dengan di atas, beberapa aspek yang digunakan dalam penilaian pengembangan media pembelajaran yang diungkapkan oleh Romi Satrio Wahono (2006) adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran,
 - b) *Reliable* (handal),
 - c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah),
 - d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)
 - e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan,
 - f) *Kompatibilitas* (dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada),
 - g) Pemaketan multimedia pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi,
 - h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program),
 - i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).
- 2) Aspek Desain Pembelajaran
 - a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik),
 - b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum,
 - c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran,
 - d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran,
 - e) Interaktivitas,
 - f) Pemberian motivasi belajar,
 - g) Kontekstualitas dan aktualitas,
 - h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar,
 - i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran,
 - j) Kedalaman materi,
 - k) Kemudahan untuk dipahami,
 - l) Sistematika, runut, alur logika jelas,
 - m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan,
 - n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran,
 - o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, dan
 - p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.
- 3) Aspek Komunikasi Visual
 - a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran,
 - b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan,
 - c) Sederhana dan memikat,
 - d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik),
 - e) Visual (*layout design*, *typography*, warna),

- f) Media bergerak (animasi, *movie*),
- g) *Layout Interactive* (ikon navigasi),

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas, aspek penilaian media yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Penilaian dari segi materi

- a) Aspek substansi materi, meliputi kebenaran materi; ketepatan penggunaan istilah; kedalaman materi; dan aktualitas.
- b) Aspek pembelajaran, meliputi kejelasan tujuan pembelajaran; kesesuaian materi, media, dan evaluasi; kejelasan uraian materi; relevansi dengan tujuan pembelajaran; penumbuhan motivasi; *feed back*; dan sistematika yang runtut, logis, dan jelas.
- c) Kemudahan pemakaian, meliputi: kejelasan petunjuk belajar dan bahasa yang digunakan mudah dipahami.

2) Penilaian dari segi media

- a) Aspek umum, meliputi: kreatif dan inovatif; komunikatif; dan unggul.
- b) Aspek tampilan, meliputi: penggunaan teks, gambar, animasi, *backsound music* dan suara; *design* dan *layout* (tata letak); komposisi warna; penggunaan tombol; dan penggambaran objek.
- c) Aspek rekayasa perangkat lunak, meliputi: efektif dan efisien dalam pengembangan; realibilitas; usabilitas; ketepatan memilih media; kompatibilitas; dokumentasi media yang

lengkap; paket media yang terpadu; maintainability; dan reusability.

7. *Adobe Flash Professional CS3*

Menurut Rizky Dhanta (2007: 10) *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programer yang bermaksud merancang animasi guna ditujukan pada pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan *games* yang interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. *Adobe Flash* dilengkapi dengan *tools* (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya menyusun animasi, menggabungkan animasi-animasi tersebut hingga menjadi movie. Langkah terakhir menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki.

Flash merupakan program animasi berbasis vektor sehingga memungkinkan program ini menghasilkan *file* yang kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman *web* tanpa harus menggunakan waktu *loading* yang lama. *Flash* menghasilkan *file* dengan ekstension .FLA. Setelah *file* tersebut siap untuk dimuat ke halaman *web*, maka akan disimpan dalam format .SWF agar *file* tersebut dapat dibuka tanpa *Flash* sendiri tetapi cukup menggunakan *Flash Player* yang dipasang pada *browser* berbasis *Windows*.

Berikut komponen kerja *Adobe Flash Professional CS3* menurut Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS (2008):

1) *Toolbox*

Toolbox merupakan sebuah panel yang menampung semua peranti kerja mulai dari peranti *seleksi*, *cropping*, *drawing*, *path*, *shape* dan *color*.

2) *Timeline*

Timeline mempunyai peran penting dalam program *flash*. Semua bentuk animasi yang dibuat akan ditempatkan pada *layer* di dalam *timeline*. Melalui *timeline*, *desainer* dapat menentukan durasi, animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *scripts*, dll.

3) *Stage*

Stage dalam *flash* disebut juga dengan lembar kerja dalam membuat animasi atau *movie* yang berisi objek-objek animasi.

4) *Properties Inspectore*

Properties Inspectore menampilkan parameter dari peranti terpilih sehingga *user* dapat melakukan modifikasi dan memaksimalkan fungsi peranti tersebut. *Properties Inspectore* menampilkan *parameter* yang berbeda untuk peranti yang berbeda pula.

5) *Filters*

Jendela *filters* menampilkan berbagai jenis *filter* yang dapat dianimasikan. *Filter* hanya dapat diaplikasikan pada objek *Text*, *Movie*

clip dan *Button*. Desainer dapat memberikan beberapa *filter* sekaligus pada satu objek.

6) *Parameters*

Jendela *parameters* berfungsi untuk mengatur *parameter* dari objek-objek *components*. *Parameters* dan *Properties* *Inspectore* hampir sama, hanya saja *parameters* dikhususkan untuk mengatur *properties* dari objek-objek *components*.

7) *Panel Color*

Panel color digunakan untuk menentukan dan mengolah warna pada objek terpilih. Selain itu, warna yang diolah akan digunakan sebagai *stroke color* dan *fill color*. *Panel color* menyediakan dua pilihan warna yaitu warna solid dan warna gradasi.

8) *Panel Swatches*

Panel ini digunakan untuk menentukan warna sesuai dengan pilihan yang sudah ada. Warna *terpilih* berpengaruh terhadap *fill color* dan *panel color*.

9) *Panel Library*

Panel library menamoung simbol yang pernah dibuat di dalam *stage*, seperti simbol *graphic*, *button*, dan *movie clip*. Selain itu, semua objek hasil import juga dapat dimasukkan ke dalam *library* seperti objek gambar, *sound*, dan objek yang berasal dari aplikasi lain seperti *photoshop* dan *illustrator*.

10) *Components*

Panel components menyediakan komponen-komponen yang sudah diatur parameternya oleh program *Flash* sehingga *user* tinggal menggunakan komponen tersebut ke dalam *stage*. *Components* sering digunakan untuk membuat animasi interaktif yang menggunakan program *Flash*.

11) *Action Script*

Dalam jendela *actions*, *user* dapat menuliskan perintah *action script* untuk pembuatan sebuah animasi interaktif.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang dapat menjadi pertimbangan pada penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh B. Indah Nugraheni tahun 2007 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Dasar 1”. Hasil penelitian ini adalah kualitas multimedia yang dikembangkan dinilai baik dengan rerata skor secara keseluruhan sebesar 4,12. Selain itu, terungkap bahwa melalui media tersebut mahasiswa dapat mempelajari materi siklus akuntansi dengan lebih mudah, lebih cepat, lebih aktif, tidak membosankan, lebih mandiri serta termotivasi dalam belajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah dilakukan uji efektivitas media dengan membandingkan *pre-test* dan *post-test* tetapi tidak membandingkan perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain itu, model yang dikembangkan sama-sama

fleksibel dalam menyesuaikan dengan kecepatan belajar responden meskipun model yang dikembangkan berbeda. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini antara lain *software* yang digunakan yaitu Macromedia Flash 8 serta variabel terikatnya adalah hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hadi Sutopo tahun 2008 dalam disertasi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Game Puzzle pada Mata Kuliah Multimedia”. Model pembelajaran ini terbukti menarik, dapat memberikan motivasi belajar serta mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa. Persamaan dengan penelitian ini antara lain jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah sampel yang digunakan adalah mahasiswa, teknik analisis data menggunakan triangulasi, serta penelitian ini tidak menguji efektivitas media yang dikembangkan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wisnu Mulyadi tahun 2010 dalam paper yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model *Instructional Games* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Model *Instructional Games* ini dinilai sangat baik oleh ahli media, ahli materi maupun siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran. Model *Instructional Games* ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan peningkatan sebesar 6,016%. Persamaan dengan penelitian ini antara lain dari segi variabel terikat yaitu motivasi belajar dan sampel yang digunakan sama-sama siswa SMA kelas X. Sedangkan

perbedaan dengan penelitian ini antara lain jenis game yang dikembangkan yaitu *Team Games Tournament* (TGT) serta *software* utama yang digunakan dalam mengembangkan model *Instructional Games* ini adalah Macromedia Flash 8.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Ali tahun 2009 dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik”. Hasil penelitian ini antara lain media yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh ahli media dengan skor rata-rata 3,74 skala likert dan 3,23 oleh mahasiswa sehingga layak digunakan untuk mendukung belajar mandiri. Persamaan dengan penelitian ini antara lain alat pengumpul data yang digunakan yaitu angket serta dilakukan uji efektivitas media tetapi tidak menggunakan uji eksperimen. Sedangkan perbedaannya antara lain dari segi sampel yaitu mahasiswa, model yang dikembangkan yaitu model tutorial serta variabel terikat dalam penelitian ini adalah belajar mandiri.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Septian Endro Laksono tahun 2012 dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Ekonomi”. Hasil penelitian ini adalah media *game* teka-teki silang ekonomi dinilai sangat baik oleh ahli media dari aspek umum serta baik dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual, sedangkan ahli materi menilai sangat baik. Selain itu, media ini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian

ini antara lain sama-sama menggunakan uji efektivitas dengan model eksperimen serta pengujian data sama-sama menggunakan *independent t-test*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah dari segi model *game* yang dikembangkan, variabel terikat serta model eksperimen yang digunakan yaitu (*control group pre test-post test design*).

C. Kerangka Berpikir

1. Pengaruh Media terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan kajian teori yang telah dijabarkan di atas, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMA N 1 Mlati. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan melihat terlebih dahulu motivasi intrinsik (dari dalam) dan motivasi ekstrinsik (luar) dari siswa yang bersangkutan. Motivasi intrinsik telah ada dari dalam diri siswa. Salah satu cara yang dapat diupayakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa yaitu dengan mengkaji faktor-faktor dari luar yang mempengaruhi belajar siswa antara lain metode pembelajaran yang digunakan.

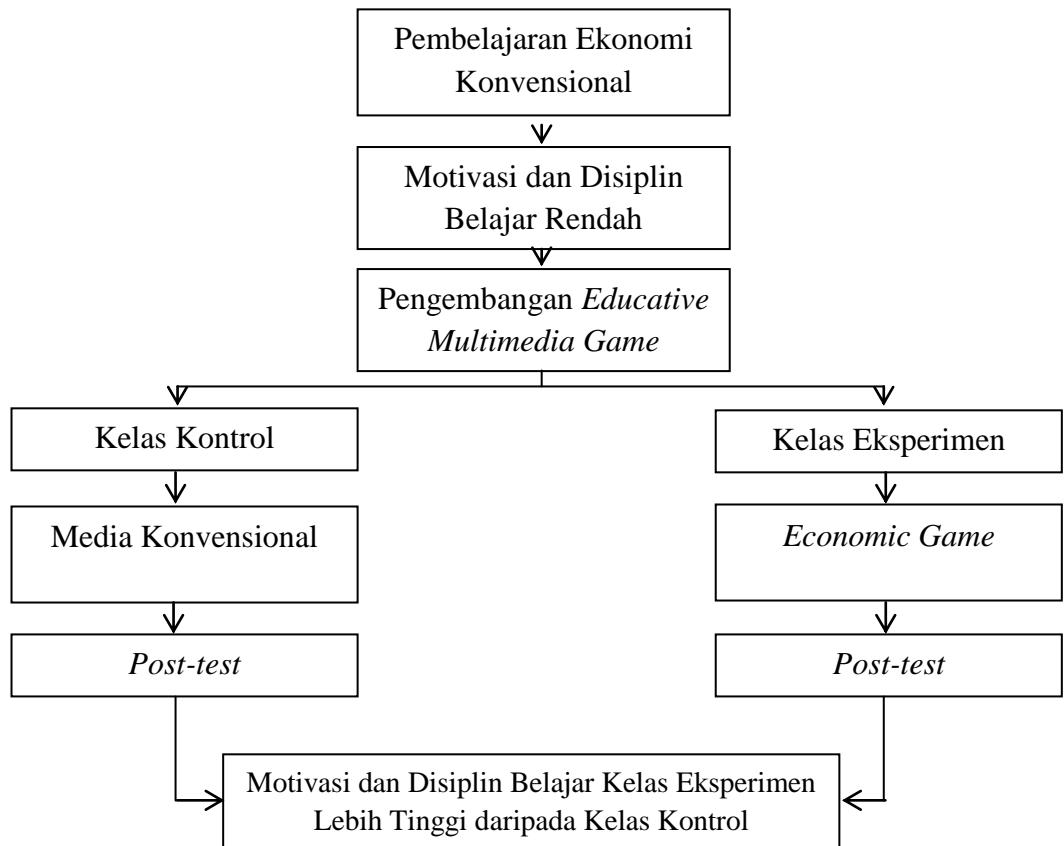
Dengan menghadirkan media yang inovatif dan kreatif akan menarik perhatian serta semangat siswa sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan lebih menyenangkan. Salah satu media tersebut adalah *game*. Belajar dengan bermain merupakan teknik pembelajaran yang sangat diminati oleh siswa. Siswa akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pelajaran khususnya pelajaran ekonomi. Penggunaan media *game* ini dimaksudkan dapat membantu siswa dalam memahami

konsep-konsep ekonomi tanpa harus terjun langsung ke lapangan. Selain motivasi belajar, hal lain yang tidak kalah penting untuk ditingkatkan adalah disiplin belajar siswa. Penggunaan media *game* yang menarik akan meningkatkan hasrat belajar siswa baik di sekolah maupun di rumah. Dengan memunculkan suatu kompetisi antarsiswa, siswa akan lebih terpacu dalam belajar agar siswa memenangkan *game* pembelajaran berikutnya. Oleh sebab itu, media yang digunakan dalam pembelajaran harus menarik dan disenangi siswa agar tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Pengaruh Media terhadap Disiplin Belajar

Melalui pemanfaatan media inovatif dalam pembelajaran, siswa akan. Terlebih media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikompetisikan antar siswa. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Selain itu, *economic game* ini merupakan *game* yang mendukung pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri menuntut siswa untuk aktif dalam mempelajari materi ajar, menemukan masalah, serta mencari solusi tanpa mengandalkan orang lain. Masing-masing siswa akan mempunyai rasa tanggungjawab dalam belajar sehingga tidak mengandalkan orang lain termasuk dalam mengerjakan tugas dan mengerjakan soal latihan/ulangan. Kondisi ini akan memberikan iklim belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa akan meningkatkan kualitas belajarnya melalui pembiasaan belajar mulai dari ketepatan jadwal belajar, pembiasaan belajar mandiri, mematuhi peraturan, tidak suka

berbohong, hingga bertingkah laku menyenangkan karena siswa tidak mempunyai ruang yang luas untuk mengobrol dengan siswa lain.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dalam penelitian ini dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Rata-rata motivasi belajar siswa kelas X SMA N 1 Mlati yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

2. Rata-rata disiplin belajar siswa kelas X SMA N 1 Mlati yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada disiplin belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

BAB III

METODE PENELITIAN

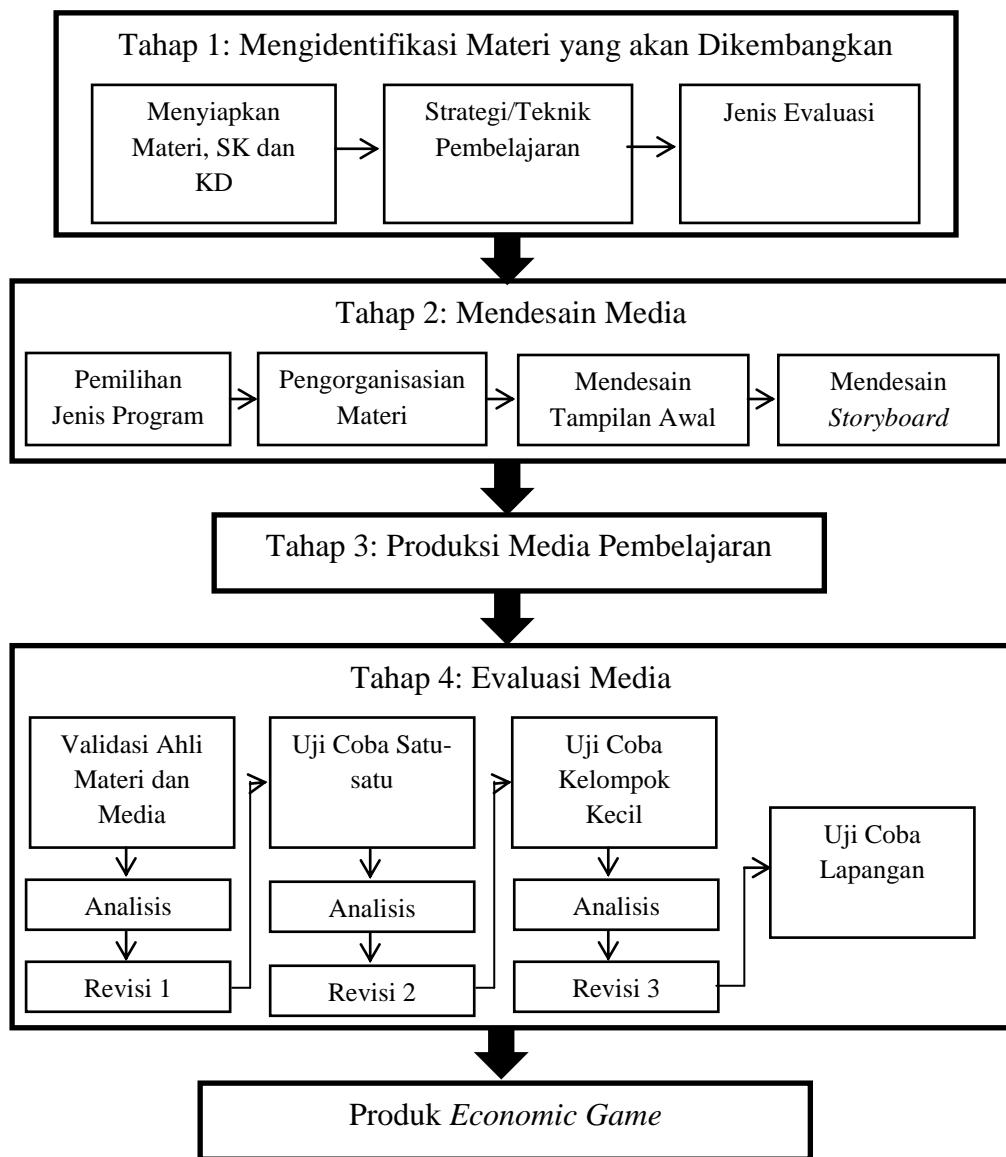
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS3*. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian dalam rangka mengembangkan suatu produk yang layak untuk digunakan yang dalam hal ini adalah produk media pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pendapat Walter R. Borg (1981: 221) yang menyebutkan bahwa “*Educational research and development (R&D) is process that is currently being used to develop and evaluate educational products*”.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media dalam penelitian ini adalah model adaptasi yang meliputi (1) mengidentifikasi atau mengumpulkan materi yang akan dikembangkan yang di dalamnya mencakup penentuan tujuan, pemilihan materi, strategi pembelajaran, dan jenis evaluasi, (2) mendesain media mencakup pemilihan jenis program, pengorganisasian materi, mendesain tampilan, dan mendesain *Storyboard*, (3) produksi media pembelajaran, dan (4) evaluasi media.

Tahapan-tahapan pengembangan media tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Modifikasi Model Penelitian dan Pengembangan

Secara operasional, keempat tahapan pengembangan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap pertama, mengidentifikasi atau mengumpulkan materi yaitu mulai dari menyiapkan materi, SK, dan KD, menentukan strategi pembelajaran, serta menentukan jenis evaluasi yang digunakan.
2. Tahap kedua, mendesain media. Tahap ini merupakan tahap awal pengembangan media sebelum siap diproduksi, yaitu mulai dari pemilihan jenis program, pengorganisasian materi, mendesain tampilan awal, dan mendesain *storyboard*.
3. Tahap ketiga, produksi media. Pada tahap ini, media yang telah didesain dan dituangkan dalam *storyboard* selanjutnya siap diproduksi menggunakan *software* yang telah ditentukan.
4. Tahap keempat, evaluasi media. Media yang telah selesai diproduksi, maka tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi media. Evaluasi media dimaksudkan untuk memperoleh informasi dan kekurangan sehingga dapat diambil keputusan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk media yang dikembangkan. Secara lebih rinci, tahap evaluasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Validasi media

Validasi media diperlukan agar suatu produk diketahui kelayakannya.

Proses validasi media meliputi validasi ahli media dan ahli materi berdasarkan aspek umum, aspek tampilan, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek substansi materi, aspek pembelajaran, dan aspek

kemudahan pemakaian. Masukan, saran, dan komentar dari para *validator* selanjutnya digunakan sebagai bahan revisi. Validator media dalam penelitian ini terdiri atas 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi.

b. Revisi media

Setelah mendapat masukan, saran, dan komentar dari para *validator* selanjutnya dilakukan revisi guna mendapatkan produk yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Uji coba media

Uji coba media dilakukan setelah produk selesai direvisi. Proses uji coba media meliputi uji coba satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field evaluation*).

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Mlati yang beralamatkan di Cebongan, Tlogodadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta sebagai tempat implementasi media. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan April-Mei 2013 sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran.

D. Populasi dan Sampel

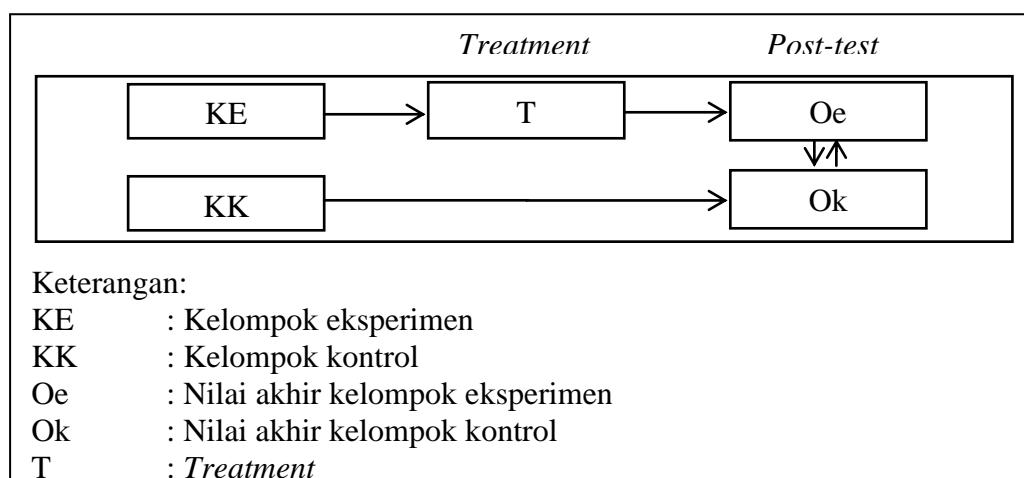
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 1 Mlati. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah 5 orang untuk uji coba

satu-satu, 20 orang untuk uji coba kelompok kecil, 32 orang untuk uji coba lapangan sekaligus sebagai kelompok eksperimen serta 32 siswa dari kelas yang berbeda sebagai kelompok kontrol. Penentuan kelompok tersebut dilakukan dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Sedangkan penentuan sampel untuk uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil menggunakan teknik *random sampling*.

E. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan disiplin belajar siswa. Dalam penelitian ini, uji efektivitas produk media pembelajaran menggunakan model kuasi eksperimen (*control group post-test only design*). Pengaruh dari *treatment* tersebut diukur dengan membandingkan antara yang menggunakan *economic game* dengan media konvensional.

Adapun model eksperimen dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Desain Ekperiment Hasil Modifikasi dari Sumadi Suryabrata (2012: 105)

F. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas merupakan variabel stimulus atau variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *economic game* pada kelas eksperimen.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan disiplin belajar siswa kelas X SMA N 1 Mlati.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Penggunaan *economic game*

Economic game merupakan *game* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan menggabungkan beberapa unsur seperti teks, animasi, *image*, audio, dan *interaktif link* sehingga pembelajaran akan lebih inovatif dan menarik. *Economic game* dapat disebut sebagai PC *game* karena dioperasikan menggunakan komputer dengan pengendalian *mouse* dan *keyboard* oleh *gamer*. *Game ini* dikembangkan dengan menggabungkan beberapa jenis *game* seperti *puzzle*, *adventure*, *simulation*, dan *quiz game*.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai sekaligus memberikan kepuasan baginya. Dalam penelitian ini, motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi. Motivasi belajar tersebut diukur dengan indikator-indikator sebagai berikut: 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya kepuasan dalam belajar, dan 5) Adanya keyakinan pada diri sendiri.

3. Disiplin belajar

Disiplin belajar merupakan suatu kemampuan untuk mentaati serta mengendalikan diri terhadap aturan-aturan yang tertulis maupun tidak tertulis baik aturan yang dibuat oleh orang yang bersangkutan maupun aturan yang telah ditetapkan secara sukarela dan tanpa paksaan dari orang lain untuk mencapai tujuan mulia. Dalam penelitian ini, disiplin belajar yang dimaksud adalah disiplin belajar pada mata pelajaran ekonomi. Disiplin belajar tersebut diukur dengan indikator-indikator sebagai berikut: 1) Disiplin waktu dalam belajar, 2) Disiplin dalam mengumpulkan tugas, 3) Patuh dan tidak menentang peraturan, 4) Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya, 5) Tidak suka berbohong, dan 6) Bertingkah laku yang menyenangkan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penilaian media dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Selain untuk mengumpulkan data mengenai penilaian media, angket juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai motivasi dan disiplin belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. Angket yang digunakan bersifat tertutup yaitu responden diminta memberikan salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan atau pernyataan yang tersedia.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya. Observasi dalam penelitian ini merupakan pengamatan terhadap variabel motivasi dan disiplin belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencocokkan dengan hasil pengumpulan data melalui angket.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai kondisi SMA N 1 Mlati yang meliputi profil sekolah maupun daftar siswa. Selain itu, teknik dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data pendukung lain seperti silabus, RPP, dan daftar nilai siswa.

I. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Validasi Ahli

Proses validasi produk media pembelajaran meliputi validasi dari ahli media dan ahli materi. Berikut instrumen validasi tersebut sebagai berikut:

a. Ahli media

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek umum	Kreatif dan inovatif	1, 2, 3
		Komunikatif	4, 5, 6
		Unggul	7
2.	Aspek tampilan	Penggunaan teks, gambar. Animasi, <i>backsound music</i> dan suara	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
		<i>Design</i> dan <i>layout</i> (tata letak)	17, 18, 19, 20, 21
		Komposisi warna	22, 23
		Penggunaan tombol	24, 25, 26
		Penggambaran objek	27
3.	Aspek rekayasa perangkat lunak	Efektif dan efisien	28, 29
		<i>Realibilitas</i>	30
		<i>Usabilitas</i>	31
		Ketepatan memilih media	32
		<i>Kompabilitas</i>	33
		Dokumentasi media yang lengkap	34, 35
		Paket media yang terpadu	36
		<i>Maintabilitas</i>	37
		<i>Reusabilitas</i>	38

b. Ahli materi

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek substansi materi	Kebenaran materi	1
		Kedalaman materi	2, 3
		Ketepatan penggunaan istilah	4, 5
		Aktualitas	6, 7, 8
2.	Aspek pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	9, 10
		Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi	11, 12
		Kejelasan uraian materi	13, 14
		Relevansi dengan tujuan pembelajaran	15
		Penumbuhan motivasi	16
		<i>Feed back</i>	17
		Sistematika yang runtut, logis, dan jelas	18, 19
3.	Kemudahan pemakaian	Kejelasan petunjuk belajar	20
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	21

2. Instrumen untuk Siswa

Angket yang diberikan kepada siswa terdiri dari tiga jenis yaitu angket penilaian media, angket pengukuran motivasi belajar siswa dan angket pengukuran disiplin belajar siswa. Secara lebih rinci, angket tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek umum	Kreatif dan inovatif	1, 2, 3
		Komunikatif	4
		Unggul	5
2.	Aspek tampilan	Penggunaan teks, gambar. Animasi, <i>backsound music</i> dan suara	6, 7, 8, 9, 10
		<i>Layout</i> (tata letak)	11
		Pemilihan warna	12
		Penggunaan tombol	13, 14
3.	Aspek pembelajaran	Kejelasan uraian materi	15
		Kejelasan pemberian soal	16
		Penumbuhan motivasi	17
		Sistematika yang runtut, logis, dan jelas	18
		Kontekstual	19
4.	Aspek kemudahan pemakaian	Kejelasan petunjuk penggunaan	20
		Kemudahan penggunaan	21
		Kesederhanaan pengoperasian	22

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	No. Butir (+)	No. Butir (-)
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	3, 9, 14	
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2, 4, 8, 10	1
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	5, 12	
4.	Adanya kepuasan dalam belajar	6, 11, 13	
5.	Adanya keyakinan pada diri sendiri	15, 16	7

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Disiplin Belajar Siswa

No.	Indikator	No. Butir (+)	No. Butir (-)
1.	Disiplin waktu dalam belajar	18, 24	17
2.	Disiplin dalam mengumpulkan tugas		19
3.	Patuh dan tidak menentang peraturan	20, 26	
4.	Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya	21	27, 29
5.	Tidak suka berbohong	28	22
6.	Bertingkah laku yang menyenangkan	30	23

3. Instrumen Observasi

a. Instrumen Observasi Motivasi Belajar

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Observasi Motivasi Belajar

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1. Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran	
		2. Siswa antusias dalam mengerjakan soal kuis	
		3. Siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tinggi	
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Siswa rajin dalam mencari materi dalam <i>game</i>	
		2. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi mengenai <i>game</i>	
		3. Siswa mencari acuan lain selain dari <i>game</i>	
3.	Adanya kepuasan dalam belajar	1. Siswa menunjukan ekspresi puas dengan hasil yang didapatkan	
		2. Siswa menunjukan kegembiraan dalam bermain <i>game</i>	
4.	Adanya keyakinan pada diri sendiri	1. Siswa mencoba bermain <i>game</i> lagi untuk mendapatkan skor maksimal	
		2. Siswa mengerjakan soal kuis sendiri tanpa bantuan teman	

b. Instrumen Observasi Disiplin Belajar

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Observasi Disiplin Belajar

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Disiplin waktu dalam belajar	1. Siswa masuk kelas tepat waktu	
2.	Disiplin dalam mengumpulkan tugas	1. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu	
		2. Siswa menyelesaikan <i>game</i> tepat waktu	
3.	Patuh dan tidak menentang peraturan	1. Siswa membawa modul ekonomi	
		2. Siswa membawa alat tulis pribadi	
4.	Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya	1. Siswa bermain <i>game</i> secara individu	
		2. Siswa tidak menyuruh teman mengerjakan <i>game</i> -nya	
5.	Tidak suka berbohong	1. Siswa berkata apa adanya mengenai pemahaman materi	
		2. Siswa berkata jujur jika mencontek	
6.	Bertingkah laku yang menyenangkan	1. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik	
		2. Siswa tidak mengganggu teman yang lain	

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Media

a. Analisis Data Validasi Ahli

Dalam analisis data validasi ahli baik ahli media maupun ahli materi, menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil dari analisis data tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan revisi produk media pembelajaran. Adapun tahap-tahap dalam proses analisis data validasi ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil penelitian.
- 2) Menghitung rata-rata skor tiap aspek (indikator) dengan rumus:

$$\mu = \frac{\Sigma X}{N}$$

μ = skor rata-rata, ΣX = jumlah skor, N = jumlah uji coba

3) Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor dalam 5 skala berikut ini:

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{5}$$

Tabel 9. Pedoman Penskoran Media

Skor	Data Kualitaif
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Hasil analisis data validasi ahli tersebut dijadikan sebagai kriteria kelayakan produk yang dikembangkan. Produk media pembelajaran siap diujicobakan apabila hasil penilaian ahli baik ahli media maupun ahli materi dalam kategori baik.

b. Analisis Data Penilaian Media dari Siswa

Proses analisis data penilaian siswa terhadap media tidak jauh berbeda dengan proses analisis data validasi ahli (ahli materi dan ahli media). Analisis data menggunakan pedoman konversi dengan 5 skala.

2. Analisis Instrumen Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa

Untuk menganalisis instrumen angket motivasi dan disiplin belajar, penskoran data tersebut menggunakan skala likert 5 skala yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penskoran data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 10. Penskoran butir lembar angket motivasi dan disiplin belajar

Alternatif Jawaban	Skor	
	(+)	(-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Instrumen lembar observasi, dianalisis secara kualitatif. Instrumen lembar observasi menggunakan pernyataan positif sehingga penskorannya adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Penskoran butir observasi motivasi dan disiplin belajar

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

3. Uji Prasyarat

Sebelum diadakan uji hipotesis, data yang telah didapatkan di lapangan harus dilakukan pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak (Ali Muhson, 2009). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dengan taraf signifikansi 5%, jika nilai *Asymp. Sig (1-tailed)* lebih dari atau sama dengan 5% maka data tersebut berdistribusi normal. Demikian juga sebaliknya, jika nilai *Asymp. Sig (1-tailed)* kurang dari 5% maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen (Ali Muhson, 2009). Uji homogenitas dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan uji *Levene's Test*. Apabila $p \geq 0,05$, maka data tersebut dapat dikatakan berasal dari populasi yang homogen.

4. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang diajukan, maka digunakan uji *Independent t-test*. Uji *Independent t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas (Ali Muhson, 2009). Dalam penelitian ini, uji *Independent t-test* digunakan untuk menguji

perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan *educative multimedia game* dan yang tidak menggunakan. Dengan taraf signifikansi 5%, apabila nilai *Sig (1-tailed)* < 0,05 maka hal tersebut menunjukan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata dari kedua kelompok yang diuji.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

SMA N 1 Mlati beralamatkan di Cebongan, Tlogodadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta, 55286 Telp. (0274) 865856. SMA N 1 Mlati mempunyai tenaga pendidik sebanyak 35 orang dengan status PNS sebanyak 26 orang dan Guru Tidak Tetap (GTT) 9 orang. Proses KBM di SMA N 1 Mlati mengacu pada proses pembelajaran CTL PAIKEM serta pembelajaran berbasis ICT/Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Adapun jumlah siswa SMA N 1 Mlati adalah 312 siswa dengan rincian kelas X sebanyak 96 siswa, kelas XI sebanyak 108 siswa, dan kelas XII sebanyak 108 siswa. Guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar, diperlukan fasilitas-fasilitas sekolah yang memadai. Fasilitas-fasilitas yang tersedia di SMA N 1 Mlati antara lain: Ruang Kelas, Laboratorium IPA, Laboratorium Komputer, Ruang Perpustakaan, Tempat Ibadah/Masjid Sekolah, Ruang BP/BK, Ruang UKS, Ruang OSIS, Ruang KOPSIS, Ruang Kepala Sekolah, Kamar Mandi/WC, Fasilitas Olah Raga (lapangan bola *volly*, lapangan basket, tenis meja, lapangan badminton, dan lapangan *footsal*), Ruang Satpam dan Penjaga Sekolah.

2. Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan *economic game* pada mata pelajaran ekonomi melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi Materi

1) Menyiapkan SK, KD, dan Materi

Pada tahap awal proses pengembangan media dimulai dari menyiapkan SK, KD, dan materi yang akan dikembangkan. SK, KD, dan materi yang akan dikembangkan disesuaikan dengan SK, KD, dan materi yang digunakan di tempat penelitian yaitu SMA N 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta.

Materi pelajaran ekonomi yang disajikan dalam *economic game* sebagai penelitian adalah materi tentang perbankan yang meliputi beberapa sub materi seperti: pengertian bank, fungsi bank, jenis bank, bank sentral, bank umum (konvensional dan syariah), Bank Perkreditan Rakyat, dan lembaga keuangan lainnya.

2) Menyiapkan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi pembelajaran aktif dengan *economic game* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan disiplin belajar siswa SMA N 1 Mlati.

3) Menyiapkan Jenis Evaluasi

Berdasarkan materi dan strategi pembelajaran yang digunakan, maka jenis evaluasi yang akan digunakan adalah tes objektif dengan 15 soal pilihan ganda. Hal ini dikarenakan tes objektif lebih mudah dalam penilaian serta lebih mudah dalam pengorganisasian dalam produksi *economic game*.

b. Mendesain Media

1) Pemilihan Jenis Program

Adapun *software* utama yang digunakan untuk mengembangkan media ini adalah *Adobe Flash Professional CS3*. Sedangkan program pendukung dalam mengembangkan media ini antara lain:

- a) *Corel Draw X3*, digunakan untuk membuat desain tampilan, karakter, dan *environment*.
- b) *AVS Sound Converter*, digunakan untuk *convert audio* dari format *mp3* ke *wav*.

Sistem operasi yang diperkenankan untuk menjalankan media ini adalah *Windows XP*, *Windows Vista*, *Windows 7*, *Mac Os*, *Linux Ubuntu*, dan *Sun Solaris*. Dalam pengembangannya peneliti menggunakan *Windows 7*. Dalam menjalankan media ini, perangkat keras yang digunakan adalah sebuah unit komputer yang terdiri dari monitor atau LCD untuk menampilkan program, keyboard dan mouse untuk berinteraksi secara interaktif dengan

media pembelajaran, serta *speaker* aktif untuk mendengarkan *sounds* dari media pembelajaran.

2) Pengorganisasian Materi

Materi pembelajaran yang disajikan dalam *economic game* ini adalah tentang perbankan yang meliputi sub materi seperti: pengertian, fungsi, dan jenis bank; bank sentral; bank umum; bank syariah; perbedaan bank konvensional dan bank syariah; Bank Perkreditan Rakyat (BPR); produk perbankan; jasa perbankan; dan lembaga keuangan lainnya.

3) Mendesain Tampilan Awal

a) Halaman muka

- (1) Judul media pembelajaran terletak di bagian tengah atas.
- (2) Menu pilihan (*play*, *option*, *high score*, dan *exit*) terletak di bagian kiri tengah.

b) Halaman *game* pembuka

- (1) Kotak pilihan terletak di 2/3 bagian kiri layar.
- (2) Tampilan *clue* terletak di 1/3 bagian kanan layar.
- (3) Kata/istilah yang telah ditemukan terletak di bagian tengah bawah.
- (4) Jumlah kata/istilah yang telah ditemukan terletak di bagian kanan bawah (dibawah tampilan *clue*).
- (5) Menu “lanjutkan” terletak di bagian kiri bawah.

c) Halaman *game* inti

Pada *game* inti menampilkan sebuah kota yang harus ditelusuri guna menemukan arsip yang hilang. Dalam *game* inti ini, ditampilkan pula beberapa materi pembelajaran beserta soal kuis. Adapun desain kota tersebut meliputi bank, ATM *center*, perpustakaan, laboratorium, kolam renang, perumahan, lapangan basket, dan sebuah gedung misterius sebagai sasaran misi.

d) Halaman materi ajar

- (1) Tampilan *mind map* terletak di bagian *center*.
- (2) Tampilan judul terletak di bagian *center* atas.
- (3) Tampilan materi terletak di bagian *center* dengan sub judul terletak di bagian kanan atas.
- (4) Menu pilihan materi terletak di bagian bawah.
- (5) Menu “*close*” terletak di bagian pojok kanan atas.

e) Halaman soal (*quize game*)

- (1) Tampilan soal terletak di bagian *center* dengan nomor soal di kiri atas, soal di kanan atas, pilihan jawaban di bawahnya.
- (2) Tampilan waktu yang berjalan di bagian *center* atas.

4) Mendesain *Storyboard*

Storyboard merupakan gambar dan penjelasan secara rinci dari tiap gambar dan *text*. *Storyboard* digunakan sebagai petunjuk

dalam mengembangkan media. Adapun *Storyboard* yang digunakan dalam pengembangan *game* ini disajikan dalam lampiran.

c. Produksi Media

1) Halaman muka



Gambar 5. Tampilan Halaman Muka

2) Halaman *game* pembuka

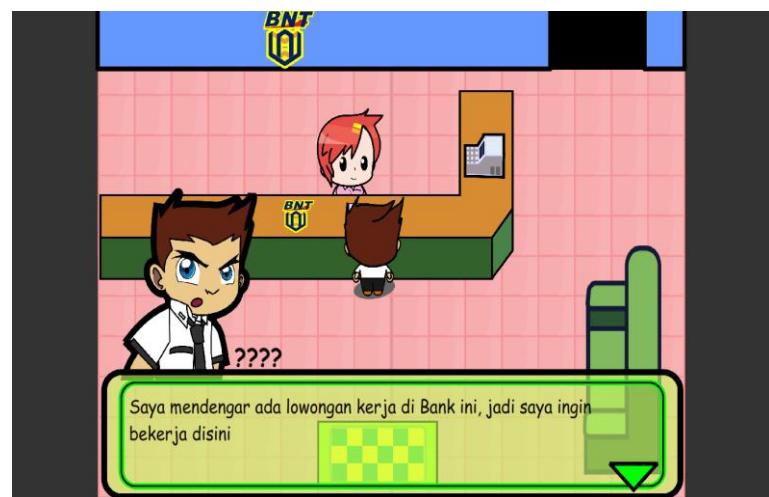


Gambar 6. Tampilan *Game* Pembuka



Gambar 7. Tampilan Halaman Penjelasan Istilah pada game Pembuka

3) Halaman game inti



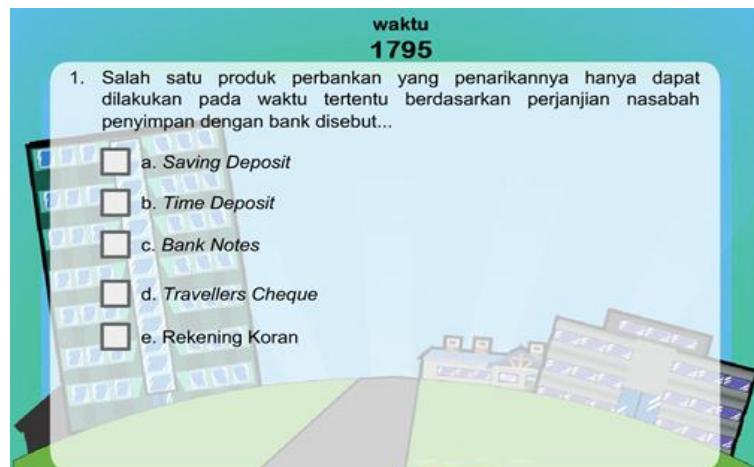
Gambar 8. Tampilan Halaman Inti

4) Halaman materi ajar



Gambar 9. Tampilan Halaman Materi Ajar

5) Halaman soal



Gambar 10. Tampilan Halaman Soal Kuis

d. Evaluasi Media

1) Validasi media dan Revisi

a) Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dosen ahli di bidang multimedia pembelajaran. Adapun penilaian media ini meliputi aspek umum, aspek tampilan, dan aspek rekayasa

perangkat lunak. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Umum	7	28	4	Baik
2.	Tampilan	20	81,5	4,08	Baik
3.	Rekayasa				
	Perangkat Lunak	11	46	4,8	Baik
4.	Kesimpulan	38	155,5	4,09	Baik

Sumber: Lampiran 13. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Media

Berdasarkan tabel 12, aspek umum dinilai baik, sedangkan aspek tampilan dan aspek rekayasa perangkat lunak dinilai sangat baik oleh ahli media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *economic game* yang dikembangkan dinilai sangat baik dan layak untuk diujicobakan pada siswa. Hasil penilaian dan konversi di atas, secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 14.

b) Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli sesuai materi yang disajikan. Adapun penilaian materi ini meliputi aspek substansi materi, aspek pembelajaran, dan aspek kemudahan pemakaian. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Substansi Materi	8	31	3,88	Baik
2.	Pembelajaran	11	42	3,82	Baik
3.	Kemudahan Pemakaian	2	8	4	Baik
4.	Kesimpulan	21	81	3,86	Baik

Sumber: Lampiran 15. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Materi

Berdasarkan tabel 13, aspek substansi materi, aspek pembelajaran, dan aspek kemudahan pemakaian dinilai baik oleh ahli materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *economic game* yang dikembangkan dinilai baik dan layak untuk diujicobakan pada siswa. Hasil penilaian dan konversi di atas, secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 16.

c) Revisi ahli media

Dalam proses validasi media oleh ahli media, terdapat beberapa evaluasi, saran, dan komentar terhadap media yang dikembangkan. Beberapa kekurangan yang harus diperbaiki tersebut yaitu:

- (1) Musik yang digunakan sebagai *backsound* kurang tepat. Musik yang dipilih hendaknya menarik, energik, dan tidak tumpang tindih dengan suara percakapan. Idealnya, musik *backsound* 20%, sedangkan suara percakapan 100%.
- (2) Penggunaan *font* kurang tepat. Sebaiknya, hindari huruf-huruf latin, komik, artistik, dan *sans serif*.

(3) Perlunya suara ketika *cursor* diarahkan pada *menu*, mengetuk pintu, dan berjalan kaki.

(4) Petunjuk/perintah pada *game* pembuka sebaiknya muncul terlebih dahulu sebelum susunan kata.

(5) Tampilan “*clue*” sebaiknya dibuat 2 halaman sehingga lebih terbaca dengan jelas.

(6) Agar lebih kontekstual, suara wanita menggunakan suara wanita asli.

(7) Sebaiknya, dalam setiap level dikaitkan dengan materi dan ketika masuk ke level berikutnya harus dapat menjawab soal-soal yang terkait dengan materi tersebut.

(8) Perlunya ditambahkan petunjuk pada game inti. Hal ini diperlukan agar siswa/gamer tidak menghabiskan waktu terlalu lama dalam bermain *game* sehingga tidak efisien.

Hasil dari revisi dengan mengikuti saran dari ahli media adalah sebagai berikut:

(1) Perubahan *font*



Gambar 11. Penggunaan *font* sebelum direvisi



Gambar 12. Penggunaan *font* setelah direvisi

(2) Perubahan tampilan pada *game* pembuka



Gambar 13. Tampilan petunjuk pada *game* pembuka sebelum direvisi



Gambar 14. Tampilan petunjuk pada *game* pembuka setelah direvisi



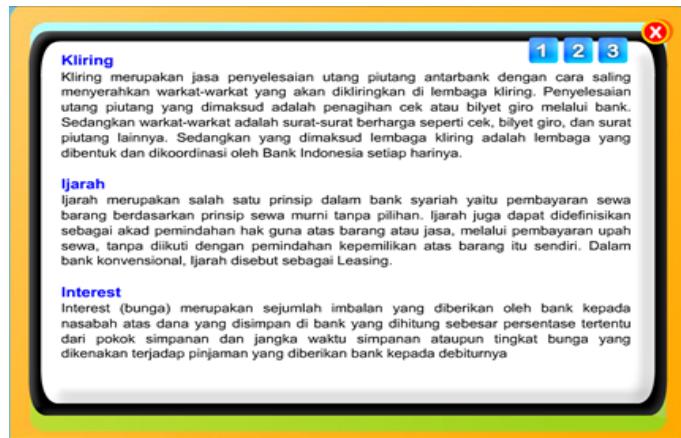
Gambar 15. Tampilan “clue” pada game pembuka sebelum direvisi



Gambar 16. Tampilan “clue” pada game pembuka setelah direvisi

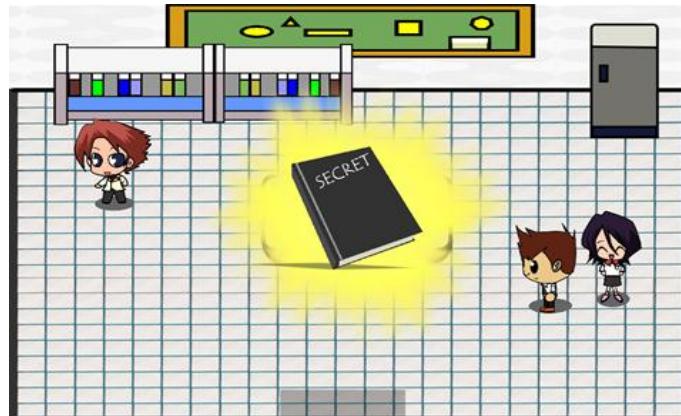


Gambar 17. Tampilan penjelasan istilah pada game pembuka sebelum direvisi

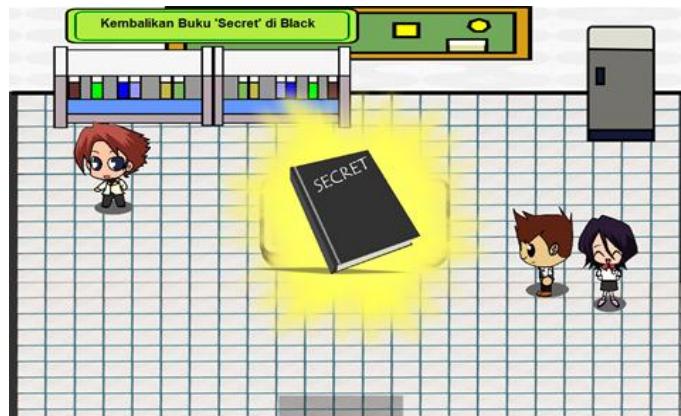


Gambar 18. Tampilan penjelasan istilah pada *game* pembuka setelah direvisi

(3) Penggunaan petunjuk pada *game* inti



Gambar 19. Tampilan penggunaan petunjuk pada *game* inti sebelum direvisi



Gambar 20. Tampilan penggunaan petunjuk pada *game* inti setelah direvisi

d) Revisi ahli materi

Dari segi materi, terdapat beberapa evaluasi, saran, dan komentar dari ahli materi yaitu sebagai berikut:

- (1) Pengertian istilah “kliring” perlu diperbaiki.
- (2) Soal perlu ditambah. Sebaiknya, soal dapat mewakili materi yang disampaikan.

2) Uji Coba Media dan Revisi

a) **Uji Coba Satu-satu**

(1) Hasil Penilaian

Penilaian dalam uji coba satu-satu meliputi aspek umum, tampilan, pembelajaran, dan kemudahan pemakaian. Uji coba satu-satu digunakan untuk mendapatkan masukan dan saran dari calon pengguna/siswa. Adapun responden dalam uji coba satu-satu adalah 5 orang siswa dari kelas XA. Hasil penilaian media oleh siswa dalam uji coba satu-satu dapat disajikan dalam tabel 14 berikut:

Tabel 14. Hasil Penilaian Media dalam Uji Coba Satu-satu

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Umum	5	21,4	4,28	Sangat Baik
2.	Tampilan	9	32	3,56	Baik
3.	Pembelajaran	5	21,4	4,28	Baik
4.	Kemudahan Pemakaian	3	13,2	4,4	Baik
Kesimpulan		22	88	4	Baik

Sumber: Lampiran 17. Tabulasi hasil penilaian siswa uji coba satu-satu

Berdasarkan tabel 14, aspek umum dinilai sangat baik, aspek tampilan dinilai baik, serta aspek pembelajaran

dan kemudahan pemakaian dinilai sangat baik oleh siswa dalam uji coba satu-satu. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa *economic game* yang dikembangkan dinilai baik dan layak untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya. Hasil penilaian dan konversi di atas, secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 18.

(2) Revisi Produk

Saran dan komentar siswa dalam uji coba satu-satu digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan, dan untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya. Menurut siswa, secara umum media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik. Namun, terkadang masih terdapat percakapan yang suaranya tidak muncul.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

(1) Hasil Penilaian

Aspek penilaian dalam uji coba kelompok kecil sama dengan uji coba satu-satu yaitu meliputi aspek umum, tampilan, pembelajaran, dan kemudahan pemakaian. Adapun responden dalam uji coba kelompok kecil adalah 20 orang siswa dari kelas XA. Hasil penilaian media oleh siswa dalam uji coba kelompok kecil dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Penilaian Media dalam Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Umum	5	21,85	4,37	Sangat Baik
2.	Tampilan	9	35,25	3,92	Baik
3.	Pembelajaran	5	19,95	3,99	Baik
4.	Kemudahan Pemakaian	3	12,3	4,1	Baik
Kesimpulan		22	89,35	4,06	Baik

Sumber: Lampiran 17. Tabulasi hasil penilaian siswa uji coba kelompok kecil

Berdasarkan tabel 15, aspek umum dalam kategori sangat baik. Sedangkan aspek tampilan dan aspek pembelajaran dan aspek kemudahan pemakaian dalam kategori baik oleh siswa dalam uji coba kelompok kecil. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa *economic game* yang dikembangkan dinilai baik dan layak untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya. Hasil penilaian dan konversi di atas, secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 19.

(2) Revisi Produk

Saran dan komentar siswa dalam uji coba kelompok kecil antara lain: 1) media yang dikembangkan cukup menarik, 2) materi pembelajarannya terlalu banyak, dan 3) perlu dikembangkan pada mata pelajaran lain.

c) Uji Coba Lapangan

Aspek penilaian dalam uji coba lapangan sama dengan uji coba satu-satu dan kelompok kecil yaitu meliputi aspek umum, tampilan, pembelajaran, dan kemudahan pemakaian.

Adapun responden dalam uji coba lapangan adalah 32 orang siswa dari kelas XC. Hasil penilaian media oleh siswa dalam uji coba lapangan dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Penilaian Media dalam Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Umum	5	20,19	4,04	Baik
2.	Tampilan	9	34,53	3,84	Baik
3.	Pembelajaran	5	19,28	3,86	Baik
4.	Kemudahan Pemakaian	3	12,09	4,03	Baik
Kesimpulan		22	86,09	3,91	Baik

Sumber: Lampiran 17. Tabulasi hasil penilaian siswa uji coba lapangan

Berdasarkan tabel 16, semua aspek penilaian dalam kategori baik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa *economic game* yang dikembangkan dinilai baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dan konversi di atas, secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 20.

3. Kelayakan Media

Penentuan kelayakan media pembelajaran dinilai berdasarkan hasil uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pada umumnya. Hasil uji coba ini menentukan apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak apabila rata-rata penilaian dalam kategori minimal baik. Adapun hasil uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Kelayakan Media dalam Uji Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Umum	5	20,19	4,04	Baik
2.	Tampilan	9	34,53	3,84	Baik
3.	Pembelajaran	5	19,28	3,86	Baik
4.	Kemudahan Pemakaian	3	12,09	4,03	Baik
Kesimpulan		22	86,09	3,91	Baik

Sumber: Lampiran 17. Tabulasi hasil penilaian uji coba lapangan

Berdasarkan tabel 17, hasil penilaian siswa dalam uji coba lapangan menunjukkan bahwa baik aspek umum, aspek tampilan, aspek pembelajaran maupun aspek kemudahan pemakaian dalam kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa *economic game* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Efektivitas Media

a. Implementasi Media di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1) Penerapan di kelas eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan yaitu menggunakan *economic game*. Adapun kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas XC. Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah ceramah, diskusi, kompetisi bermain *economic game*, dan tanya jawab. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan angket untuk mengukur motivasi dan disiplin belajar siswa selama dan setelah proses pembelajaran.

2) Penerapan di kelas kontrol

Kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan, yaitu tidak diajar dengan *economic game* melainkan menggunakan media konvensional seperti LKS dan modul. Adapun kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas XB. Metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kontrol adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan angket untuk mengukur motivasi dan disiplin belajar siswa selama dan setelah proses pembelajaran.

b. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1) Kelas Eksperimen

Tabel 18. Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen

Keterangan	N	Rerata	Standar Deviasi	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Motivasi	32	66,66	6,73	56	80
Disiplin	32	55,16	4,95	44	64

Sumber: Data diolah hasil penelitian

Berdasarkan tabel 18, dapat diketahui bahwa nilai terendah motivasi belajar siswa sebesar 56, nilai tertinggi sebesar 80, rerata skor sebesar 66,66 dan standar deviasi sebesar 6,73. Sedangkan nilai terendah disiplin belajar siswa sebesar 44, nilai tertinggi sebesar 64, rerata skor sebesar 55,16 dan standar deviasi sebesar 4,93. Berikut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi motivasi dan disiplin belajar siswa setelah diketahui kelas, *range*, dan interval.

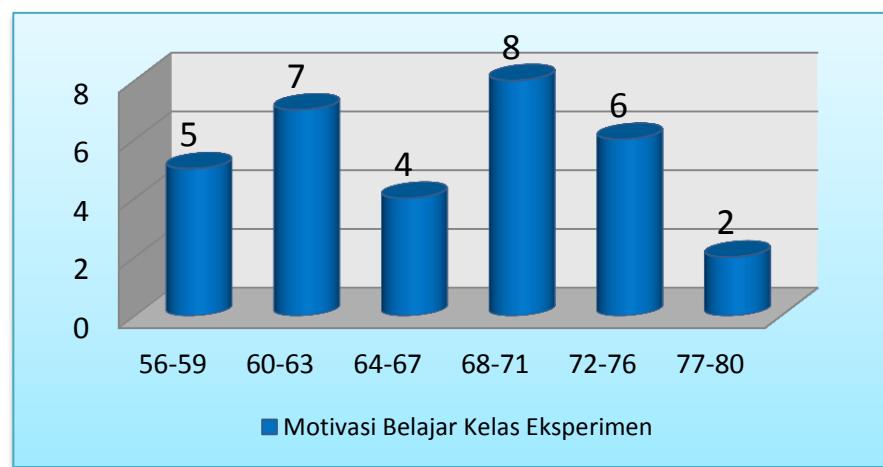
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Disiplin Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Motivasi		Kelas Interval	Disiplin	
	F	%		F	%
56-59	5	15,63	44-47	2	6,25
60-63	7	21,88	48-51	5	15,63
64-67	4	12,50	52-55	12	37,50
68-71	8	25,00	56-59	5	15,63
72-76	6	18,75	60-63	7	21,88
77-80	2	6,25	64-67	1	3,13
Jumlah	32	100,00	Jumlah	32	100,00

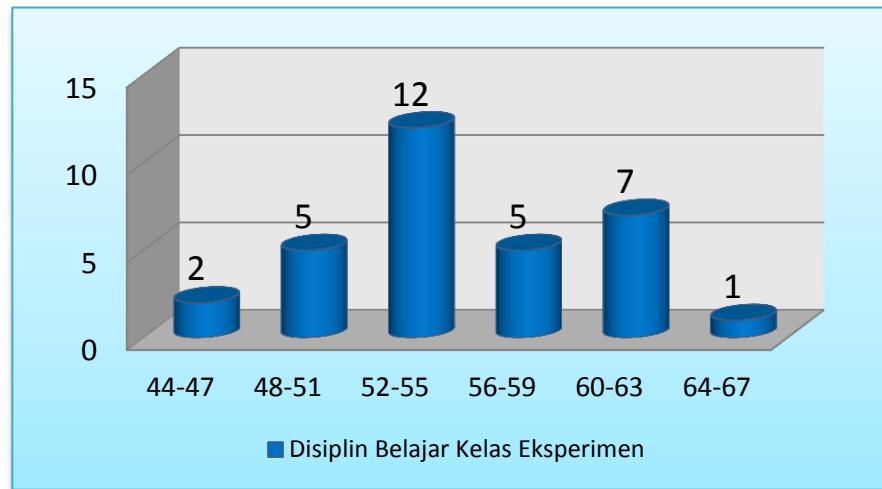
Sumber: Data diolah hasil penelitian

Berdasarkan tabel 19, diketahui frekuensi tertinggi motivasi belajar siswa terdapat pada kelas interval 68-71 yaitu sebesar 8 siswa (25%), sedangkan frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 77-80 yaitu 2 siswa (6,25%). Berbeda dengan hal tersebut, frekuensi tertinggi disiplin belajar siswa terdapat pada kelas interval 52-55 sejumlah 12 siswa (37,50%) dan frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 64-67 yaitu hanya 1 siswa (3,13%).

Apabila ditampilkan dalam diagram batang normal akan tampak sebagai berikut:



Gambar 21. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen



Gambar 22. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar Siswa Kelas Eksperimen

2) Kelas Kontrol

Tabel 20. Deskripsi Statistik Kelas Kontrol

Keterangan	N	Rerata	Standar Deviasi	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Motivasi	29	57,97	5,75	48	71
Disiplin	29	49,31	4,14	42	57

Sumber: Data diolah hasil penelitian

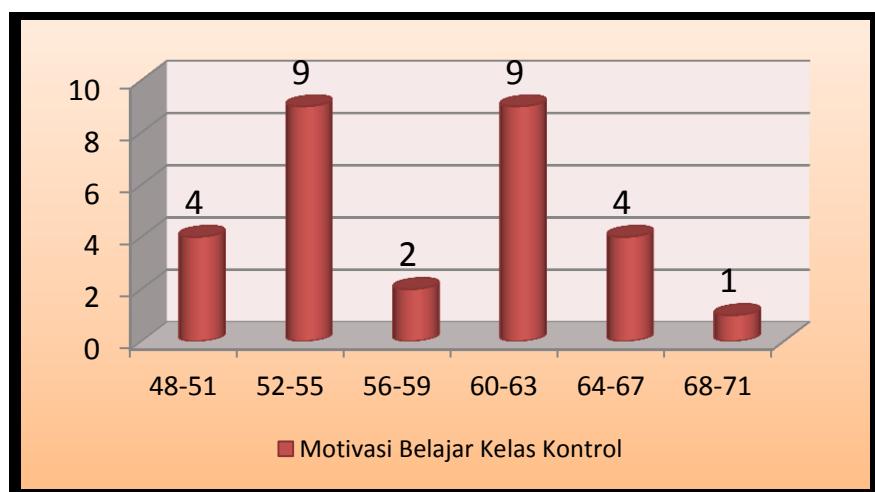
Berdasarkan tabel 20, dapat diketahui bahwa nilai terendah motivasi belajar siswa sebesar 48, nilai tertinggi sebesar 71, rerata skor sebesar 57,97 dan standar deviasi sebesar 5,75. Sedangkan nilai terendah disiplin belajar siswa sebesar 42, nilai tertinggi sebesar 57, rerata skor sebesar 49,31 dan standar deviasi sebesar 4,14. Berikut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi motivasi dan disiplin belajar siswa setelah diketahui kelas, *range*, dan interval.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Disiplin Belajar Kelas Kontrol

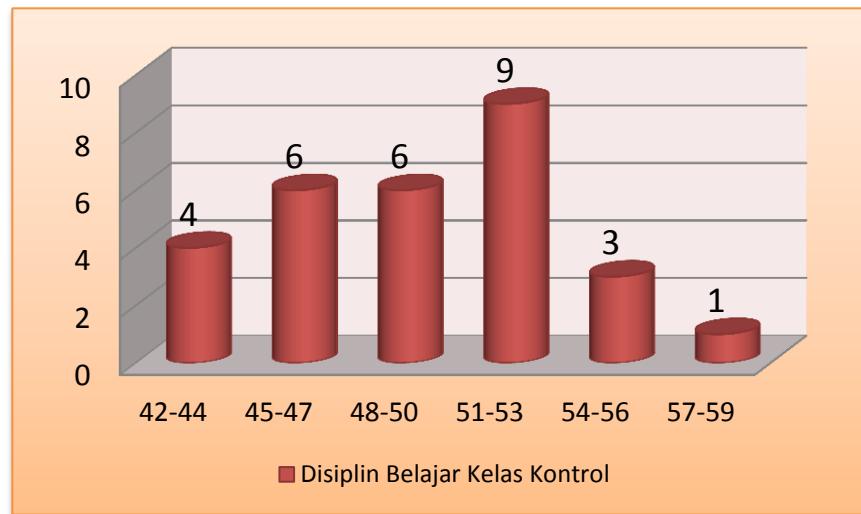
Kelas Interval	Motivasi		Kelas Interval	Disiplin	
	F	%		F	%
48-51	4	13,79	42-44	4	13,79
52-55	9	31,03	45-47	6	20,69
56-59	2	6,90	48-50	6	20,69
60-63	9	31,03	51-53	9	31,03
64-67	4	13,79	54-56	3	10,34
68-71	1	3,45	57-59	1	3,45
Jumlah	29	100,00	Jumlah	29	100,00

Sumber: Data diolah hasil penelitian

Berdasarkan tabel 21, diketahui frekuensi tertinggi motivasi belajar siswa terdapat pada kelas interval 52-55 dan 60-63 yaitu masing-masing sejumlah 9 siswa (31,03%), sedangkan frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 68-71 yaitu 1 siswa (3,45%). Berbeda dengan hal tersebut, frekuensi tertinggi disiplin belajar siswa terdapat pada kelas interval 51-53 sejumlah 9 siswa (31,03%) dan frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 68-71 yaitu hanya 1 siswa (3,45%). Apabila ditampilkan dalam diagram batang normal akan tampak sebagai berikut:



Gambar 23. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol



Gambar 24. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar Siswa Kelas Kontrol

c. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut dapat dilihat pada *Asymp. Sig (1-tailed)* dengan menggunakan *Nonparametric test* dalam *IBM SPSS Statistic 17.0.0*. Jika nilai *Asymp. Sig (1-tailed)* pada baris *Kolmogorov-Smirnov Z* kurang dari 5% (0,05), maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai tersebut lebih dari atau sama dengan 5% (0,05), maka data tersebut berdistribusi normal. Pengujian data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Perhitungan Normalitas Data Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa

No.	Variabel	Kolmogrov Smirnov Z	Asymp. Sig (2-tailed)	Asymp. Sig (1-tailed)	Keterangan
Kelas Eksperimen					
1.	Motivasi	0,515	0,954	0,477	Normal
2.	Disiplin	0,602	0,864	0,432	Normal
Kelas Kontrol					
3.	Motivasi	0,783	0,573	0,2865	Normal
4.	Disiplin	1,025	0,245	0,1225	Normal

Sumber: Lampiran 30. Output pengujian normalitas

Berdasarkan tabel 22, diketahui bahwa pada kelas eksperimen nilai *Asymp. Sig (1-tailed)* motivasi belajar siswa sebesar 0,477 dan disiplin belajar sebesar 0,432. Sedangkan, pada kelas kontrol nilai *Asymp. Sig (1-tailed)* motivasi belajar siswa sebesar 0,2865 dan disiplin belajar sebesar 0,1225. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel dari kedua kelas berdistribusi normal karena memiliki nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih dari taraf signifikansi 5% (0,05).

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen. Apabila nilai signifikansi pengujian $F \geq 0,05$, maka data tersebut dapat dikatakan berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* pada *Independent t-test* dalam *IBM SPSS Statistic 17.0.0*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 23. Perhitungan Homogenitas Data Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa

Variabel	F	Signifikansi	Keterangan
Motivasi	0,848	0,361	Homogen
Disiplin	0,158	0,692	Homogen

Sumber: Lampiran 31-32. Output pengujian homogenitas

Berdasarkan tabel 23, diketahui bahwa variabel motivasi belajar mempunyai nilai F sebesar 0,848 dengan signifikansi 0,361. Sedangkan variabel disiplin belajar mempunyai nilai F sebesar 0,158 dengan signifikansi 0,692. Oleh karena nilai *sig* > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data motivasi dan disiplin belajar dari kedua kelas homogen.

d. Uji Efektivitas Penggunaan Media

Uji efektivitas penggunaan media digunakan untuk membuktikan hipotesis yang telah dikemukakan di bab II. Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat analisis. Hasil uji efektivitas penggunaan media adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yaitu akan menguji kebenaran bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional. Pengujian ini dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa. Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H_0 : Rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan *economic game* kurang dari sama dengan rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

H_a : Rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

Dengan penentuan kesimpulan berdasarkan probabilitas sebagai berikut:

Jika $P \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan

Jika $P < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Adapun hasil pengujian hipotesis pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Rangkuman Hasil Uji Independent t-test Motivasi Belajar Siswa

No.	Motivasi	Mean	t hitung	Sig (2-tailed)	Sig (1-tailed)
1.	Kelas Eksperimen	66,66	5,396	0,000	0,000
2.	Kelas Kontrol	57,97			

Sumber: Lampiran 31. Output pengujian independent t-test motivasi belajar

Berdasarkan tabel 24, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 5,396 dengan *sig (1-tailed)* 0,000. Oleh karena nilai *sig* < 0,05 maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Oleh karena nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai

rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama terbukti kebenarannya yaitu motivasi belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan media konvensional.

2) Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yaitu akan menguji kebenaran bahwa disiplin belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional. Pengujian ini dapat dilihat dari hasil angket disiplin belajar siswa. Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H_0 : Rata-rata disiplin belajar siswa yang menggunakan *economic game* kurang dari sama dengan rata-rata disiplin belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

H_a : Rata-rata disiplin belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada rata-rata disiplin belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

Dengan penentuan kesimpulan berdasarkan probabilitas sebagai berikut:

Jika $P \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan

Jika $P < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Adapun hasil pengujian hipotesis kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 25. Rangkuman Hasil Uji Independent t-test Disiplin Belajar Siswa

No.	Disiplin	Mean	t hitung	Sig (2-tailed)	Sig (1-tailed)
1.	Kelas Eksperimen	55,16	4,973	0,000	0,000
2.	Kelas Kontrol	49,31			

Sumber: Lampiran 32. Output pengujian independent t-test motivasi belajar

Berdasarkan tabel 25, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 4,973 dengan *sig (1-tailed)* 0,000. Oleh karena nilai *sig* < 0,05 maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata disiplin belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Oleh karena nilai rata-rata disiplin belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata disiplin belajar siswa kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua terbukti kebenarannya yaitu disiplin belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan media konvensional.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran, menguji kelayakan media yang telah dibuat, dan menguji efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan motivasi dan disiplin belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Adapun pembahasan secara rinci sebagai berikut:

1. Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran

Proses pengembangan *economic game* ini melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah (1) mengidentifikasi atau mengumpulkan materi yang akan dikembangkan yang di dalamnya mencakup penentuan tujuan, pemilihan materi, strategi pembelajaran, dan jenis evaluasi, (2) mendesain media mencakup pemilihan jenis program, pengorganisasian materi, mendesain tampilan, dan mendesain *storyboard*, (3) produksi media pembelajaran, dan (4) evaluasi media. Adapun tahapan dalam evaluasi media adalah (1) validasi materi oleh ahli materi, (2) validasi media oleh 2 ahli media, (3) revisi materi dan media, (4) uji coba satu-satu, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan, (7) uji efektivitas media, dan (8) produk akhir.

Dalam tahap evaluasi media, hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *economic game* layak untuk diujicobakan. Hal ini dikarenakan baik ahli media dan ahli materi menilai media dalam kategori baik. selanjutnya, media dapat diujicobakan pada siswa dalam uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

2. Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran

Langkah selanjutnya setelah mendapat penilaian dari ahli media dan ahli materi adalah melakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan

meliputi uji coba satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field evaluation*).

Dalam uji coba satu-satu, *economic game* dinilai dalam kategori baik. Saran dalam uji coba satu-satu kemudian digunakan sebagai perbaikan media. Dalam uji coba kelompok kecil, *economic game* dinilai dalam kategori sangat baik. Sedangkan dalam uji coba lapangan, *economic game* dinilai dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa *economic game* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar ekonomi.

3. Pengujian Efektivitas Media Pembelajaran

a. Motivasi belajar

Pada penelitian ini, diperoleh nilai t hitung motivasi belajar sebesar 5,396 dengan *sig (1-tailed)* 0,000. Oleh karena nilai $sig < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol yaitu $66,66 > 57,97$.

Penggunaan media pembelajaran berupa *economic game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Ismaniati (2001: 26) bahwa salah satu manfaat Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

didik. Hal ini didukung pula oleh hasil penelitian Ahmad Wisnu Mulyadi (2010) yaitu pembelajaran interaktif CAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil observasi dimana siswa sangat antusias dalam pembelajaran, tidak mudah puas dengan skor permainan yang diperoleh, aktif bertanya baik kepada guru maupun antar siswa, dan bersemangat ketika diberi tugas. Kondisi ini sesuai dengan indikator pengukuran motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) yaitu: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, serta adanya penghargaan dalam belajar.

b. Disiplin belajar

Pada penelitian ini, diperoleh nilai t hitung disiplin belajar sebesar 4,973 dengan sig (*1-tailed*) 0,000. Oleh karena nilai $sig < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata disiplin belajar antara siswa yang menggunakan *economic game* dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata disiplin belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata disiplin belajar siswa kelas kontrol yaitu $55,16 > 49,31$.

Penggunaan media pembelajaran berupa *economic game* dapat meningkatkan disiplin belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2010: 5) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran

adalah memungkinkan anak belajar mandiri. Hal senada juga diungkapkan oleh Arief S. Sadiman (2011: 17-18) yang menyebutkan bahwa multimedia mempunyai kegunaan salah satunya memungkinkan anak didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Sementara belajar mandiri adalah salah satu unsur dari disiplin belajar (A. S. Moenir, 2000: 96). Melalui penggunaan *economic game* dimana masing-masing siswa menggunakan satu komputer akan memberikan ruang dalam belajar mandiri baik dalam mencari materi pembelajaran, maupun dalam menjawab soal. Hal ini merupakan tanggungjawab masing-masing siswa. Dengan demikian, siswa tidak akan menggantungkan diri kepada orang lain. Hal ini didukung hasil observasi dimana siswa menyelesaikan *game* secara mandiri dengan tepat waktu, tepat waktu masuk kelas dan mengumpulkan tugas, serta tidak mengganggu siswa yang lain selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan tidak ada ruang bagi siswa untuk mengobrol dengan siswa lainnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur dalam mengembangkan *economic game* adalah (1) mengidentifikasi atau mengumpulkan materi yang akan dikembangkan, (2) mendesain media, (3) produksi media pembelajaran, dan (4) evaluasi media.
2. Berdasarkan penilaian dari ahli media, kelayakan *economic game* dinilai dalam kategori baik. Aspek umum dinilai sebesar 80% (baik), aspek tampilan sebesar 81,5% (baik), dan aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 83,64% (baik). Sedangkan ahli materi menilai dari aspek substansi materi sebesar 77,5% (baik), aspek pembelajaran sebesar 76,36% (baik), dan aspek kemudahan pemakaian sebesar 80% (baik). Selain itu, dari hasil uji coba lapangan dapat dilihat bahwa aspek umum dinilai sebesar 80,8% (sangat baik), aspek tampilan sebesar 76,7% (baik), aspek pembelajaran sebesar 77,1% (baik), dan aspek kemudahan pemakaian sebesar 80,6% (sangat baik).
3. Rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Hal ini terbukti dari nilai t sebesar 5,396 dengan *sig (1-tailed)* 0,000 dan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen

yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol yaitu $66,66 > 57,97$.

4. Rata-rata disiplin belajar siswa yang menggunakan *economic game* lebih tinggi dari pada disiplin belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Hal ini terbukti dari nilai t sebesar 4,973 dengan *sig (1-tailed)* 0,000 dan nilai rata-rata disiplin belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata disiplin belajar siswa kelas kontrol yaitu $55,16 > 49,31$.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan *economic game* ini terdapat beberapa kekurangan, antara lain sebagai berikut:

1. *Economic game* masih sederhana, masih banyak kekurangan dari segi tampilan, pembelajaran dan waktu/durasi.
2. Beberapa suara percakapan dalam *economic game* kurang jelas.
3. Belum terdapat menu “*break*” dan “*contune*” yang dapat memudahkan siswa dalam bermain.
4. Pengukuran efektivitas media dalam penelitian ini hanya menggunakan hasil *post test (post test only design)*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diajukan antara lain sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan masih terdapat banyak keterbatasan, sehingga peneliti selanjutnya perlu mengkaji lebih mendalam terlebih dahulu dalam pengembangan media sehingga diperoleh media yang lebih baik dan lebih bermanfaat.
2. Guru diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif seperti *economic game*. Hal ini dikarenakan *economic game* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan disiplin belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu diuji efektivitasnya dengan variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Wisnu Mulyadi, dkk. (2010). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model *Instructional Games* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Paper*. UPI

Ali Muhson. (2009). *Applikasi Komputer*. Diktat. Universitas Negeri Yogyakarta

Alif Harsan. (2009). *Jago Membuat Game Komputer*. Jakarta: Mediakita

Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Mutimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Arief S. Sadiman. (2011). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta. RajaGrafindo Persada.

Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama

Arnie Fajar. (2005). *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Rosda Karya

Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

B. Indah Nugraheni. (2007). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Dasar 1. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, No. 2, Hal. 1-19

BSNP. (2006). *Standar Isi* diakses dalam http://bsnp-indonesia.org/id/?page_id=103/ pada 10 Februari 2013 15:48 WIB

Borg, Walter R. (1981). *Applying Educational Research; A Practical Guide for Teachers*. New York: Longman Inc

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah

Diar Rusdyanto. (2010). Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dan Disiplin Belajar dengan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman TA 2009/2010. *Skripsi*. UNY

Dimyati dan Mudjino. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press

H. A. S. Moenir. (2000). *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara

Hadi Sutopo. (2008). Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Game Puzzle pada Mata Kuliah Multimedia. *Disertasi*: UNJ

H. Djaali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hamzah B. Uno, dkk. (2010). *Desain Pembelajaran: Referensi Penting untuk Para Guru, Dosen, Mahasiswa, Tutor Kursus, dan Trainer Pelatihan*. Bandung: MQS Publishing

Ismaniati. (2001). *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. FIP UNY

Jonathan Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Jose Hasibuan. (2012). *Peranan Multimedia dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran* diakses dalam http://grafindo.co.id/grafindo/index.php?option=com_content&view=article&id=141:peranan-multimedia-dan-alat-peraga-dalam-pembelajaran&catid=45:artikel-pendidikan pada 15 Januari 2013 14:05 WIB

Lee, William W. & Diana L. Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*, (2nd Edition). New Jersey USA: Pfeiffer

M. Ngalim Purwanto. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

M. Suyanto. (2005). *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset

Muhamad Ali. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro* Vol. 5, No. 1, Hal. 11-18

Mukminan dan Saliman (2008). *Modul Teknologi Informasi dan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. FISE UNY

N. Gregory Mankiw. (2003). *Pengantar Ekonomi Edisi Kedua Jilid 1*. Jakarta: Erlangga

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Nur Hadi Waryanto. (2009). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. FMIPA UNY

Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Riana Afifah. (2012). *Guru dari Timika Raih Intel Education Awards* diakses dalam <http://nasional.kompas.com/read/2012/11/27/1424513/Guru.dari.Timika.Raih.Intel.Education.Awards> pada 15 Januari 2013 18:02 PM

Rizky Dhanta. (2007). *Penuntun Lengkap Memakai Adobe FLASH Profesional CS3*. Surabaya: INDAH

Romi Satrio Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran* diakses dalam <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 12 Februari 2013 10:07 AM

Ruslan Burhani. (2013). *Wamendikbud Memotivasi Guru Agar Kreatif* diakses dalam <http://www.antaranews.com/berita/352828/wamendikbud-memotivasi-guru-agar-kreatif> pada 15 Januari 2013 18:02 PM

Sardiman A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Samuel Henry. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Samuelson, Paul A. (1973). *Economics: Ninth Edition*. Tokyo: Mc. Graw-Hill, Inc.

Septian Endro Laksono. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Skripsi*. UNY

Sigit Purnama. (2007). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran bahasa arab untuk siswa madrasah tsanawiyah. *Tesis*. Uny

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sumadi Suryabrata. (2012). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

_____. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Supriyoko. (2012). *Belantara Sekolah Dasar Kita* diakses dalam http://www.unisosdem.org/article_detail.php?aid=3806&coid=1&caid=52&gid=1 pada 18 Januari 2013 10:27 AM

Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Tasrief Tarmizi. (2012). *LPMP Prihatin Masih Banyak Guru Gagap Teknologi* diakses dalam <http://www.antaranews.com/berita/325037/lpmp-prihatin-masih-banyak-guru-gagap-teknologi> pada 15 Januari 2013 18:02 PM

Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS. (2008). *Seri Panduan Lengkap: Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: CV Andi Offset

LAMPIRAN

LEMBAR EVALUASI
PENGEMBANGAN *ECONOMIC GAME*

Judul Penelitian : Pengembangan *Economic Game* dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Salaminasih

Ahli Media : Ali Muhsin, M. Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran ekonomi berupa *economic game* untuk siswa SMA N 1 Mlati.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek umum, tampilan, dan rekayasa perangkat lunak.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengingkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Visualisasi secara umum					✓
2.	Penggunaan bahasa yang komunikatif				✓	

Keterangan skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Umum						
1.	Kemenarikan				✓	
2.	Inovatif				✓	
3.	Kreatif dan unik			✓		
4.	Interaktivitas				✓	
5.	Mudah dipahami			✓		
6.	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
7.	Kelebihan dibanding media lain			✓		
Aspek Tampilan						
8.	Pemilihan jenis huruf				✓	
9.	Ukuran huruf yang digunakan				✓	
10.	Pengaturan jarak (baris alenia dan karakter)				✓	
11.	Keterbacaan teks					✓
12.	Tampilan gambar yang disajikan			✓		
13.	Pemilihan animasi			✓		
14.	Kemenarikan penyajian animasi				✓	
15.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan				✓	
16.	Kejelasan suara (<i>audio</i>)				✓	
17.	Kemenarikan desain <i>frame</i>			✓		
18.	Ketepatan penempatan gambar				✓	
19.	Ketepatan penempatan animasi				✓	
20.	Ketepatan penempatan teks				✓	
21.	Ketepatan penempatan tombol/ <i>icon</i>				✓	
22.	Kesesuaian pemilihan warna				✓	
23.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks				✓	
24.	Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik				✓	
25.	Kefamiliaran tombol/ <i>icon</i>					✓
26.	Konsisten menempatkan tombol/ <i>icon</i>				✓	
27.	Penggambaran objek				✓	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
28.	Keefektifan dalam penggunaan				✓	
29.	Keefisienan dalam pengembangan				✓	
30.	Kehandalan dalam pemakaian					✓
31.	<i>Usabilitas</i> (kesederhanaan dan kemudahan pengoperasian)				✓	
32.	Ketepatan pemilihan media yang dikembangkan					✓
33.	<i>Kompabilitas</i> (dapat dijalankan di					✓

	berbagai <i>hardware</i>)				
34.	Petunjuk penggunaan media jelas				✓
35.	Petunjuk penggunaan media terstruktur				✓
36.	Pemaketan media yang terpadu				✓
37.	<i>Maintabilitas</i> (dapat dipelihara)				✓
38.	<i>Reusabilitas</i> (memungkinkan pengembangan lanjutan)				✓

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub indikator atau nomor soal yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan.
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)		Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
No. (1)	Sub Indikator/ No. Soal (2)		

C. Kritik dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut)

Yogyakarta,

Ahli Media

2013



Ali Muhson, M. Pd.

NIP 19681112 199903 1 003

LEMBAR EVALUASI
PENGEMBANGAN *ECONOMIC GAME*

Judul Penelitian : Pengembangan *Economic Game* dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Salaminasih

Ahli Media : Tejo Nurseto, M. Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran ekonomi berupa *economic game* untuk siswa SMA N 1 Mlati.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek umum, tampilan, dan rekayasa perangkat lunak.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengingkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Visualisasi secara umum					✓
2.	Penggunaan bahasa yang komunikatif				✓	

Keterangan skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Umum						
1.	Kemenarikan				✓	
2.	Inovatif				✓	
3.	Kreatif dan unik				✓	
4.	Interaktivitas				✓	
5.	Mudah dipahami				✓	
6.	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
7.	Kelebihan dibanding media lain				✓	
Aspek Tampilan						
8.	Pemilihan jenis huruf				✓	
9.	Ukuran huruf yang digunakan				✓	
10.	Pengaturan jarak (baris alenia dan karakter)				✓	
11.	Keterbacaan teks				✓	
12.	Tampilan gambar yang disajikan				✓	
13.	Pemilihan animasi				✓	
14.	Kemenarikan penyajian animasi				✓	
15.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan				✓	
16.	Kejelasan suara (<i>audio</i>)				✓	
17.	Kemenarikan desain <i>frame</i>				✓	
18.	Ketepatan penempatan gambar				✓	
19.	Ketepatan penempatan animasi				✓	
20.	Ketepatan penempatan teks				✓	
21.	Ketepatan penempatan tombol/ <i>icon</i>				✓	
22.	Kesesuaian pemilihan warna				✓	
23.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks					✓
24.	Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik				✓	
25.	Kefamiliaran tombol/ <i>icon</i>				✓	
26.	Konsisten menempatkan tombol/ <i>icon</i>				✓	
27.	Penggambaran objek				✓	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
28.	Keefektifan dalam penggunaan				✓	
29.	Keefisienan dalam pengembangan				✓	
30.	Kehandalan dalam pemakaian				✓	
31.	<i>Usabilitas</i> (kesederhanaan dan kemudahan pengoperasian)				✓	
32.	Ketepatan pemilihan media yang dikembangkan				✓	
33.	<i>Kompabilitas</i> (dapat dijalankan di					✓

	berbagai <i>hardware</i>)			
34.	Petunjuk penggunaan media jelas			✓
35.	Petunjuk penggunaan media terstruktur			✓
36.	Pemaketan media yang terpadu			✓
37.	<i>Maintabilitas</i> (dapat dipelihara)			✓
38.	<i>Reusabilitas</i> (memungkinkan pengembangan lanjutan)			✓

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub indikator atau nomor soal yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan.
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)			
No. (1)	Sub Indikator/ No. Soal (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 2013
Ahli Media


Tejo Nurseto, M. Pd.
NIP 19740324 200112 1 001

LEMBAR EVALUASI

PENGEMBANGAN *ECONOMIC GAME*

Judul Penelitian : Pengembangan *Economic Game* dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Salaminasih

Ahli Materi : Supriyanto, M. M.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran ekonomi berupa *economic game* untuk siswa SMA N 1 Mlati.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek substansi materi, aspek pembelajaran, dan aspek kemudahan pemakaian.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengingkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi					✓
2.	Kebenaran istilah dan konsep				✓	

Keterangan skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Substansi Materi						
1.	Kebenaran materi secara teori dan konsep				✓	
2.	Kedalaman materi				✓	
3.	Kecukupan jumlah soal				✓	
4.	Ketepatan penggunaan istilah				✓	
5.	Ketepatan penggunaan pernyataan				✓	
6.	Aktualitas				✓	
7.	Kualitas cakupan materi				✓	
8.	Kualitas cakupan soal			✓		
Aspek Pembelajaran						
9.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
10.	Kesesuaian antara materi dan kompetensi dasar				✓	
11.	Kesesuaian antara media dan materi				✓	
12.	Kesesuaian antara materi dan <i>evaluasi</i>				✓	
13.	Kejelasan uraian materi				✓	
14.	Kejelasan pemberian contoh dan soal			✓		
15.	Relevansi dengan tujuan pembelajaran				✓	
16.	Penumbuhan motivasi belajar				✓	
17.	Pemberian umpan balik				✓	
18.	Sistematika yang runtut dan logis				✓	
19.	Materi dipersepsi sama (tidak ambigu)			✓		
Aspek Kemudahan Pemakaian						
20.	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
21.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓	

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub Kompetensi Dasar/materi yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan.

3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Sub Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
•			

C. Kritik dan Saran

Jawab 1 → Isi telah keliru pengertian yg mohon
 di perbaiki
 Soal no 2 → Jawaban kurang tegas (ambigu)
 Soal & jawaban di perbaiki

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 13 / 3 / 2013

Ahli Materi


 Supriyanto, M. M.
 NIP 19650720 200112 1 001

LEMBAR PENILAIAN MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Economic Game* dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Disiplin Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mlati, Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Salaminasih

Nama :

Kelas : X.... No. :

Hari/Tanggal :/.....

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang produk media pembelajaran ekonomi berupa *educative multimedia game* untuk siswa SMA N 1 Mlati.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek umum, aspek tampilan, aspek pembelajaran, dan aspek kemudahan pemakaian.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan mengingkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu, dimohon siswa memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan melengkapi salah satu jawaban yang sesuai.

Keterangan skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

5. Komentar dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Penilaian Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Umum						
1.	Kemenarikan	5	4	3	2	1
2.	Inovatif	5	4	3	2	1
3.	Kreatif dan unik	5	4	3	2	1
4.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	5	4	3	2	1
5.	Kelebihan dibanding media lain	5	4	3	2	1
Aspek Tampilan						
6.	Keterbacaan teks	5	4	3	2	1
7.	Kemenarikan penyajian gambar	5	4	3	2	1
8.	Kemenarikan penyajian animasi	5	4	3	2	1
9.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan	5	4	3	2	1
10.	Kejelasan suara (<i>audio</i>)	5	4	3	2	1
11.	Tata letak	5	4	3	2	1
12.	Pemilihan warna	5	4	3	2	1
13.	Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik	5	4	3	2	1
14.	Kefamiliaran tombol/ <i>icon</i>	5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
15.	Kejelasan uraian materi	5	4	3	2	1
16.	Kejelasan pemberian soal	5	4	3	2	1
17.	Penumbuhan motivasi belajar	5	4	3	2	1
18.	Sistematika yang runtut, logis, dan jelas	5	4	3	2	1
19.	Kontekstual	5	4	3	2	1
Aspek Kemudahan Pemakaian						
20.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	4	3	2	1
21.	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
22.	Kesederhanaan pengoperasian	5	4	3	2	1

B. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
ANGKET MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrumen angket motivasi belajar siswa
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓)

No	Uraian	Validasi			
		4	3	2	1
A.	Aspek petunjuk				
	a. Petunjuk instrumen dinyatakan dengan jelas	✓			
B.	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas		✓		
	Aspek cakupan materi				
	a. Butir pernyataan dalam angket dinyatakan dengan jelas		✓		
	b. Penjabaran pernyataan sesuai dengan indikator pengukuran variabel		✓		
	c. Kombinasi tiap pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian		✓		
C.	d. Keseluruhan pernyataan sesuai prinsip pengembangan angket		✓		
	Aspek bahasa				
	a. Menggunakan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓			
	b. Rumusan pernyataan komunikatif	✓			
D.	c. Menggunakan kata-kata dan kalimat yang mudah dipahami	✓			
	Penilaian validasi umum				
	Penilaian validasi umum terhadap instrumen	a	(b)	c	d

Keterangan:

1 = kurang baik
 2 = cukup baik
 3 = baik
 4 = sangat baik

a = dapat digunakan tanpa revisi
 b = dapat digunakan setelah revisi
 c = dapat digunakan dengan perubahan
 d = belum dapat digunakan

Catatan:

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, April 2013

Validator



Daru Wahyuni, M. Si.
NIP 19681109 199403 2 001

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓)

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Validasi			
		4	3	2	1
1.	Perumusan indikator belajar				
	a. Kejelasan rumusan		✓		
	b. Kelengkapan cakupan rumusan indikator		✓		
	c. Kesesuaian dengan kompetensi dasar		✓		
	d. Kesesuaian dengan standar kompetensi		✓		
2.	Pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai		✓		
	b. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik		✓		
	c. Keruntutan dan sistematika materi		✓		
	d. Kesesuaian materi dengan alokasi waktu		✓		
3.	Pemilihan sumber dan media belajar				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai	✓			
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran	✓			
	c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	✓			
4.	Skenario pembelajaran				
	a. Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran		✓		
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran		✓		
	c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik		✓		
	d. Kelengkapan langkah dalam tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu		✓		
5.	Penggunaan bahasa tulis				
	a. Ketepatan ejaan	✓			
	b. Ketepatan pilihan kata	✓			
	c. Kebakuan struktur kalimat		✓		
	d. Bentuk huruf dan angka baku	✓			
6.	Penilaian validasi umum				
	Penilaian validasi umum terhadap instrumen	a	(b)	c	d

Keterangan:

1 = kurang baik
2 = cukup baik
3 = baik
4 = sangat baik

a = dapat digunakan tanpa revisi
b = dapat digunakan setelah revisi
c = dapat digunakan dengan perubahan
d = belum dapat digunakan

Catatan:

- Cek lagi soal evaluasi
- Perbaiki susunan RPP
-
-
-

Yogyakarta, April 2013

Validator



Daru Wahyuni, M. Si.
NIP 19681109 199403 2 001

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI DAN DISIPLIN
BELAJAR SISWA

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrumen lembar observasi motivasi belajar siswa
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓)

No	Uraian	Validasi			
		4	3	2	1
A.	Aspek petunjuk				
	a. Petunjuk instrumen dinyatakan jelas	✓			
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas		✓		
B.	Aspek cakupan materi				
	a. Butir pernyataan dalam lembar observasi dinyatakan dengan jelas		✓		
	b. Penjabaran pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian		✓		
	c. Penjabaran pernyataan sesuai dengan indikator pengukuran variabel		✓		
	d. Keseluruhan pernyataan sesuai prinsip pengembangan lembar observasi		✓		
C.	Aspek bahasa				
	a. Menggunakan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓			
	b. Rumusan pernyataan komunikatif		✓		
	c. Menggunakan kata-kata dan kalimat yang mudah dipahami	✓			
D.	Penilaian validasi umum				
	Penilaian validasi umum terhadap instrumen	(a)	b	c	d

Keterangan:

1 = kurang baik
 2 = cukup baik
 3 = baik
 4 = sangat baik

a = dapat digunakan tanpa revisi
 b = dapat digunakan setelah revisi
 c = dapat digunakan dengan perubahan
 d = belum dapat digunakan

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, April 2013

Validator



Daru Wahyuni, M. Si.
NIP 19681109 199403 2 001

ANGKET MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah terlebih dahulu seluruh pernyataan dengan cermat sebelum Saudara mengisi jawaban.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Saudara sesuai dengan pendapat dan kondisi Saudara dengan cara melingkarinya.
3. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyelesaian skripsi.
4. Terima kasih atas partisipasi yang baik dari Saudara.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Netral
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

Motivasi Belajar

NO	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1.	Dengan <i>economic game</i> , saya merasa bahwa ekonomi tidak penting	5	4	3	2	1
2.	Pembelajaran menggunakan <i>economic game</i> , membuat saya lebih bersemangat dalam belajar	5	4	3	2	1
3.	Saya lebih mudah memahami materi jika pembelajaran menggunakan <i>economic game</i>	5	4	3	2	1
4.	Menurut saya pembelajaran ekonomi menggunakan <i>economic game</i> menjadi lebih menarik	5	4	3	2	1
5.	Saya ingin dapat mengerjakan setiap soal yang disajikan dalam <i>game</i> ini	5	4	3	2	1
6.	Saya merasa puas jika mendapat skor tinggi dalam <i>game</i> ini	5	4	3	2	1
7.	Bila teman saya mendapat skor lebih baik dalam <i>economic game</i> , saya tidak terdorong untuk memperoleh nilai yang baik pula	5	4	3	2	1
8.	Pembelajaran menggunakan <i>economic game</i> , menjadikan saya lebih bersungguh-sungguh dalam memperhatikan	5	4	3	2	1
9.	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran dengan <i>economic</i>	5	4	3	2	1
10.	Pembelajaran menggunakan <i>game</i> ini merangsang rasa ingin tahu saya	5	4	3	2	1

11.	Saya merasa puas jika hasil yang diperoleh dalam <i>game</i> ini adalah usaha saya sendiri	5	4	3	2	1
12.	Saya ingin mendapatkan nilai tinggi dalam <i>game</i> ini	5	4	3	2	1
13.	Saya senang jika mengetahui kebenaran jawaban dalam mengerjakan setiap soal yang disajikan dalam <i>economic game</i>	5	4	3	2	1
14.	<i>Economic game</i> dapat membantu saya memahami materi ekonomi khususnya perbankan	5	4	3	2	1
15.	Saya belajar dengan tekun sampai mendapat skor yang bagus dalam <i>economic game</i>	5	4	3	2	1
16.	Dengan <i>economic game</i> , saya terdorong untuk mengerjakan sendiri saat ulangan ekonomi nanti	5	4	3	2	1

Disiplin Belajar

NO	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
17.	Saya pernah terlambat masuk kelas dalam belajar menggunakan <i>economic game</i>	5	4	3	2	1
18.	Belajar menggunakan <i>economic game</i> , membuat saya lebih menepati jadwal yang sudah saya buat	5	4	3	2	1
19.	Saya sering terlambat dalam mengumpulkan tugas	5	4	3	2	1
20.	Saya berusaha menaati peraturan dalam kelas saat pelajaran ekonomi menggunakan <i>economic game</i> berlangsung	5	4	3	2	1
21.	Saya berusaha mengerjakan soal individu perbankan sendiri	5	4	3	2	1
22.	Saya pernah berbohong kepada teman ketika diminta membantu mengerjakan tugas perbankan	5	4	3	2	1
23.	Saya berani mencontek baik dari teman maupun dari sumber lain saat mengerjakan soal dalam <i>game</i> meskipun bersifat <i>closebook</i>	5	4	3	2	1
24.	Belajar menggunakan <i>economic game</i> , saya lebih rajin belajar	5	4	3	2	1
25.	Semenjak belajar menggunakan <i>economic game</i> , saya mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu	5	4	3	2	1
26.	Saya percaya bahwa menentang peraturan akan berdampak buruk terhadap nilai yang akan saya dapat	5	4	3	2	1
27.	Saya pernah menyuruh teman mengerjakan tugas perbankan saya	5	4	3	2	1
28.	Apabila ditanya guru, saya akan berterus terang bahwa saya belum belajar perbankan	5	4	3	2	1
29.	Saya pernah menyuruh saudara/orang tua untuk mengerjakan tugas perbankan saya	5	4	3	2	1
30.	Saya berusaha tidak membuat keributan pada saat pelajaran perbankan, karena dapat mengganggu konsentrasi belajar teman	5	4	3	2	1

ANGKET MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR KELAS KONTROL

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah terlebih dahulu seluruh pernyataan dengan cermat sebelum Saudara mengisi jawaban.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Saudara sesuai dengan pendapat dan kondisi Saudara dengan cara melingkarinya.
3. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyelesaian skripsi.
4. Terima kasih atas partisipasi yang baik dari Saudara.

Keterangan:

5	= Sangat Setuju
4	= Setuju
3	= Netral
2	= Tidak Setuju
1	= Sangat Tidak Setuju

Motivasi Belajar

NO	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa bahwa ekonomi tidak penting bagi saya	5	4	3	2	1
2.	Saya selalu bersemangat dalam belajar	5	4	3	2	1
3.	Saya mudah memahami materi ekonomi dengan media apapun	5	4	3	2	1
4.	Menurut saya pembelajaran ekonomi dengan LKS selalu menarik	5	4	3	2	1
5.	Saya ingin dapat mengerjakan setiap soal yang disajikan baik dalam ulangan maupun tugas	5	4	3	2	1
6.	Saya merasa puas jika mendapat nilai tinggi dalam ulangan	5	4	3	2	1
7.	Bila teman saya mendapat nilai lebih baik, saya tidak terdorong untuk memperoleh nilai yang baik pula	5	4	3	2	1
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan materi perbankan	5	4	3	2	1
9.	Saya mudah mengingat setiap materi yang diajarkan	5	4	3	2	1
10.	Dalam pembelajaran perbankan ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya	5	4	3	2	1
11.	Saya merasa puas jika hasil yang diperoleh adalah usaha saya sendiri	5	4	3	2	1

12.	Saya tidak ingin mendapatkan nilai tinggi dalam ulangan	5	4	3	2	1
13.	Saya senang jika mengetahui kebenaran jawaban dalam mengerjakan setiap soal	5	4	3	2	1
14.	LKS ekonomi dapat membantu saya memahami materi ekonomi	5	4	3	2	1
15.	Saya belajar dengan tekun sampai mendapat nilai yang bagus	5	4	3	2	1
16.	Saya akan mengerjakan sendiri saat ulangan ekonomi nanti	5	4	3	2	1

Disiplin Belajar

NO	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
17.	Saya pernah terlambat masuk kelas pada pelajaran ekonomi	5	4	3	2	1
18.	Saya menepati jadwal yang sudah saya buat	5	4	3	2	1
19.	Saya sering terlambat dalam mengumpulkan tugas	5	4	3	2	1
20.	Saya berusaha menaati peraturan dalam kelas saat pelajaran ekonomi berlangsung	5	4	3	2	1
21.	Saya berusaha mengerjakan soal individu sendiri	5	4	3	2	1
22.	Saya pernah berbohong kepada teman ketika diminta membantu mengerjakan tugas	5	4	3	2	1
23.	Saya berani mencontek baik dari teman maupun dari sumber lain saat ulangan meskipun ulangan bersifat <i>closebook</i>	5	4	3	2	1
24.	Saya memiliki jadwal belajar di rumah	5	4	3	2	1
25.	Tugas yang diberikan oleh guru, saya kerjakan dan saya kumpulkan tepat waktu	5	4	3	2	1
26.	Saya percaya bahwa menentang peraturan akan berdampak buruk terhadap nilai yang akan saya dapat	5	4	3	2	1
27.	Saya pernah menyuruh teman mengerjakan tugas saya	5	4	3	2	1
28.	Apabila ditanya guru, saya akan berterus terang bahwa saya belum belajar ekonomi	5	4	3	2	1
29.	Saya pernah menyuruh saudara/orang tua untuk mengerjakan tugas saya	5	4	3	2	1
30.	Saya berusaha tidak membuat keributan pada saat pelajaran, karena dapat mengganggu konsentrasi belajar teman	5	4	3	2	1

Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Nama Observer : Siti Saonah (Pertemuan 1)
Metri Eka PP (Pertemuan 2)
Hari/Tanggal : Rabu, 29 Mei 2013 (Pertemuan 1)
Sabtu, 1 Juni 2013 (Pertemuan 2)

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah motivasi dan disiplin belajar siswa dengan cermat sebelum Saudara mengisi jawaban.
2. Tuliskan jumlah siswa yang menurut Saudara sesuai pada kolom keterangan.
3. Terima kasih atas partisipasi dan bantuan dari Saudara.

Keterangan:

4 = Selalu
3 = Sering
2 = Kadang-kadang
1 = Tidak Pernah

Motivasi Belajar

No.	Indikator	Kriteria	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1. Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran	4	4
		2. Siswa antusias dalam mengerjakan soal kuis	4	4
		3. Siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tinggi	4	4
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4. Siswa rajin dalam mencari materi dalam <i>game</i>	3	4
		5. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi mengenai <i>game</i>	3	4
		6. Siswa mencari acuan lain selain dari <i>game</i>	3	3
3.	Adanya kepuasan dalam belajar	7. Siswa menunjukan ekspresi puas dengan hasil yang didapatkan	4	4
		8. Siswa menunjukan kegembiraan dalam bermain <i>game</i>	4	4

4.	Adanya keyakinan pada diri sendiri	9. Siswa mencoba bermain <i>game</i> lagi untuk mendapatkan skor maksimal 10. Siswa mengerjakan soal kuis sendiri tanpa bantuan teman	4 3	4 3
----	------------------------------------	--	--------	--------

Disiplin Belajar

No.	Indikator	Kriteria	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Disiplin waktu dalam belajar	1. Siswa masuk kelas tepat waktu	4	4
2.	Disiplin dalam mengumpulkan tugas	2. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu 3. Siswa menyelesaikan <i>game</i> tepat waktu	4 4	4 4
3.	Patuh dan tidak menentang peraturan	4. Siswa membawa modul ekonomi 5. Siswa membawa alat tulis pribadi	4 4	4 4
4.	Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya	6. Siswa bermain <i>game</i> secara individu 7. Siswa tidak menyuruh teman mengerjakan <i>game</i> -nya	4 4	3 4
5.	Tidak suka berbohong	8. Siswa berkata apa adanya mengenai pemahaman materi 9. Siswa berkata jujur jika mencontek	3 3	4 3
6.	Bertingkah laku yang menyenangkan	10. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik 11. Siswa tidak mengganggu teman yang lain	4 4	4 4

Catatan:

1. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran
2. Sebagian besar siswa mencoba bermain game 2x karena belum puas dengan skor pertama.
3. Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman.

Lembar Observasi Kelas Kontrol

Nama Observer : Fitri Alfarisa (Pertemuan 1)
Metri Eka PP (Pertemuan 2)
Hari/Tanggal : Kamis, 30 Mei 2013 (Pertemuan 1)
Sabtu, 1 Juni 2013 (Pertemuan 2)

Petunjuk Pengisian:

1. Amatilah motivasi dan disiplin belajar siswa dengan cermat sebelum Saudara mengisi jawaban.
2. Tuliskan jumlah siswa yang menurut Saudara sesuai pada kolom keterangan.
3. Terima kasih atas partisipasi dan bantuan dari Saudara.

Keterangan:

4 = Selalu
3 = Sering
2 = Kadang-kadang
1 = Tidak Pernah

Motivasi Belajar

No.	Indikator	Kriteria	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1. Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran	3	3
		2. Siswa antusias dalam mengerjakan soal kuis	2	3
		3. Siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tinggi	3	3
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4. Siswa rajin dalam mencari materi dalam modul dan LKS	3	3
		5. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi mengenai materi	3	3
		6. Siswa mencari acuan lain selain dari modul dan LKS	3	3
3.	Adanya kepuasan dalam belajar	7. Siswa menunjukan ekspresi puas dengan hasil yang didapatkan	3	3
		8. Siswa menunjukan kegembiraan dalam pembelajaran	3	3

4.	Adanya keyakinan pada diri sendiri	9. Siswa mencoba menjawab pertanyaan lagi hingga benar 10. Siswa mengerjakan soal kuis sendiri tanpa bantuan teman	3	3
			3	3

Disiplin Belajar

No.	Indikator	Kriteria	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Disiplin waktu dalam belajar	1. Siswa masuk kelas tepat waktu	3	2
2.	Disiplin dalam mengumpulkan tugas	2. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu 3. Siswa menyelesaikan soal tepat waktu	2 4	2 4
3.	Patuh dan tidak menentang peraturan	4. Siswa membawa modul/LKS ekonomi 5. Siswa membawa alat tulis pribadi	3 4	4 4
4.	Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya	6. Siswa mengerjakan soal secara individu 7. Siswa tidak menyuruh teman mengerjakan soal-nya	3 3	3 3
5.	Tidak suka berbohong	8. Siswa berkata apa adanya mengenai pemahaman materi 9. Siswa berkata jujur jika mencontek	3 3	3 3
6.	Bertingkah laku yang menyenangkan	10. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik 11. Siswa tidak mengganggu teman yang lain	3 2	3 2

Catatan:

1. Antusias siswa dalam pembelajaran rendah, ada beberapa siswa yang menyenderkan kepala di meja ketika guru menerangkan materi karena bosan.
2. Ketika berdiskusi, ada beberapa siswa yang berdiskusi di luar topik bahasan.
3. Ketika guru menjelaskan, ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya.
4. Pada pertemuan kedua, terdapat 3 siswa tidak masuk tanpa keterangan dan 3 orang yang masuk terlambat 15 menit.
5. Ketika mengumpulkan tugas, terdapat 4 orang yang tidak mengumpulkan.

PRESENSI UJI COBA SATU-SATU

Hari/Tanggal: Sabtu / 18 Mei 2013

NO.	NAMA	KELAS	TTD
1.	Stevanus Alvin Anang P	XA	1. 
2.	Muhammad Fri Fauzi	XA	2. 
3.	Inayatus Sholikhah	XA	3. 
4.	Sinta Artyana Eka Putri	XA	4. 
5.	Arrita Salma Sabila	XA	5. 

Mlati, 18 Mei 2013
 Mengetahui,
 Guru Ekonomi Kelas X



A. Ari Susatya, S. Pd
 NIP 19711110 200801 1 007

PRESensi UJI COBA KELOMPOK KECIL

Hari/Tanggal: Rabu / 22 Mei 2013

NO.	NAMA	KELAS	TTD
1.	Liliana Blessinlea	XA	1. <u>Hinkie</u>
2.	Marfita Ayu Mulya N	XA	2. <u>Spira</u>
3.	Muhammad Aryuddin	XA	3. <u>Amir</u>
4.	Teguh Permana	XA	4. <u>Sugih</u>
5.	Nevi Eka Rahmawati	XA	5. <u>Smy</u>
6.	Yenata Putra	XA	6. <u>Ally</u>
7.	Hancur Aulia Rahman	XA	7. <u>Ally</u>
8.	Indah Yunita Devi	XA	8. <u>Della</u>
9.	Anggie Ayu Wardani	XA	9. <u>Syaz</u>
10.	Qoirina Alvionita	XA	10. <u>Fitria</u>
11.	Nurul Fitria Febriana	XA	11. <u>Fitria</u>
12.	Faricha Yuna Arwa	XA	12. <u>Farida</u>
13.	Dika Marta Liana	XA	13. <u>Hendy</u>
14.	Pradita Dwi Sulistyani	XA	14. <u>Della</u>
15.	Maya Noor Fadila	XA	15. <u>Majamy</u>
16.	Ardhi Noor Ischak	XA	16. <u>Ardhi</u>
17.	Wahyu Margianto S	XA	17. <u>Wahyu</u>
18.	RM. Murtiaji H	XA	18. <u>Wahyu</u>
19.	Arih Hudha A	XA	19. <u>Arih</u>
20.	Khoirunisa Ummi Ic.	XA	20. <u>Khoirunisa</u>

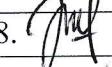
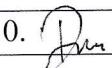
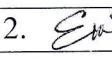
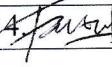
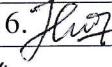
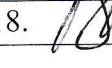
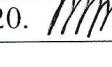
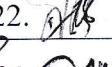
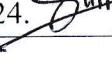
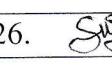
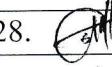
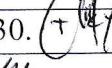
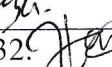
Mlati, 22 Mei 2013
 Mengetahui,
 Guru Ekonomi Kelas X

A. Ari Susatya, S. Pd
 NIP 19711110 200801 1 007

PRESENSI UJI COBA LAPANGAN

Hari/Tanggal : Rabu/ 29 Mei 2013

Kelas : X C

NO.	NAMA	TTD
1.	Alifatun Nafiatuz Zahro	1. 
2.	Anggun Avissa	2. 
3.	Anis Dwi Jayanti	3. 
4.	Arga Dwi Saputra	4. 
5.	Arlia Imamma Olhani	5. 
6.	Arta Aditya Rini	6. 
7.	Bagas Erista Satriajati	7. 
8.	Cahya Ramadhan	8. 
9.	Dewi Mustika Sari	9. 
10.	Diah Arum Sari	10. 
11.	Ega Martha Arizki	11. 
12.	Elsa Serli Nabilah	12. 
13.	Enentia Nugraheni	13. 
14.	Fathul Burhani Arsyadi	14. 
15.	Fifi Listiani	15. 
16.	Heni Wahyu Lestari	16. 
17.	Husna Nafiah	17. 
18.	Kana Wahyu Abdillah	18. 
19.	Litafi Tizka	19. 
20.	Muhammad Andika Febriansyah Ali	20. 
21.	Nahrutohiroh	21. 
22.	Nilamsari	22. 
23.	Oki Priajitama	23. 
24.	Pangestika Rosi Pratiwi	24. 
25.	Riana Romadhon	25. 
26.	Sakti Setiawan	26. 
27.	Septiyani	27. 
28.	Sesillia Novenda Karesi Putri	28. 
29.	Theresia Sinta Pratiwi	29. 
30.	Thomas Afyn Dian Samara Jaksono	30. 
31.	Verdiana Anggun Mustika	31. 
32.	Yulita Ardiana	32. 

Mlati, 29 Mei 2013
Mengetahui,
Guru Ekonomi Kelas X



A. Ari Susatya, S. Pd
NIP 19711110 200801 1 007

PRESENSI KELAS EKSPERIMENT

Kelas : X C

NO.	NAMA	TTD	
		29/05/13	01/06/13
1.	Alifatun Nafiatuz Zahro	✓	✓
2.	Anggun Avissa	✓	✓
3.	Anis Dwi Jayanti	✓	✓
4.	Arga Dwi Saputra	✓	✓
5.	Arlia Imamma Olhani	✓	✓
6.	Arta Aditya Rini	✓	✓
7.	Bagas Erista Satriajati	✓	✓
8.	Cahya Ramadhan	✓	✓
9.	Dewi Mustika Sari	✓	✓
10.	Diah Arum Sari	✓	✓
11.	Ega Martha Arizki	✓	✓
12.	Elsa Serli Nabila	✓	✓
13.	Enentia Nugraheni	✓	✓
14.	Fathul Burhani Arsyadi	✓	✓
15.	Fifi Listiani	✓	✓
16.	Heni Wahyu Lestari	✓	✓
17.	Husna Nafiah	✓	✓
18.	Kana Wahyu Abdillah	✓	✓
19.	Litafi Tizka	✓	✓
20.	Muhammad Andika Febriansyah Ali	✓	✓
21.	Nahrutohiroh	✓	✓
22.	Nilamsari	✓	✓
23.	Oki Priajitama	✓	✓
24.	Pangestika Rosi Pratiwi	✓	✓
25.	Riana Romadhon	✓	✓
26.	Sakti Setiawan	✓	✓
27.	Septiyani	✓	✓
28.	Sesillia Novenda Karesi Putri	✓	✓
29.	Theresia Sinta Pratiwi	✓	✓
30.	Thomas Afyn Dian Samara Jaksono	✓	✓
31.	Verdiana Anggun Mustika	✓	✓
32.	Yulita Ardiana	✓	✓

PRESENSI KELAS KONTROL

Kelas : X B

NO.	NAMA	TTD	
		30/05/13	01/06/13
1.	Alwi Tito Atmaja	√	-
2.	Amirul Anisa Nur Fahmawati	√	√
3.	Anita Sari	√	√
4.	Ani Very Hepy	√	√
5.	Ayu Nabela Mukti	√	√
6.	Baskoro Pamungkas	√	-
7.	Bhanu Wijonarko	√	√
8.	Dian Juwita Putri Aryani	√	√
9.	Dwi Novitasari	√	√
10.	Dyah Ayu Sri Sulistyaningsih	√	√
11.	Evannanda Cesario Norega	√	√
12.	Faiza Dea Sekar Raras	√	√
13.	Fawwaz Naufal Azmi	√	√
14.	Hendra Dewata	√	√
15.	Heny Dyah Febriandari	√	√
16.	Kurnia Saraswati	√	√
17.	Kurniawan Wahyu Arifianto	√	√
18.	Nadyabella Yulanda	√	√
19.	Nahmaddina Salamah	√	√
20.	Novita Rahmawati	√	√
21.	Qoridhah Rosita Dewi	√	√
22.	Raden Roro Firda Auliya	√	√
23.	Rani Puspita Sari	√	√
24.	Rihardyan Prihadi	√	√
25.	Rika Aditya Prasetya	√	√
26.	Rio Prasada Putra	√	√
27.	Septi Runtiawati	√	√
28.	Shabrina Kusuma Wardhani	√	√
29.	Tri Wahyuni Sami Rahayu	√	√
30.	Tri Wulandari	√	√
31.	Uut Warochmah Ramadhani	√	-
32.	Yulida Ricasari	√	√

Rekapitulasi Data Hasil Validasi Media

A. Aspek Umum

No.	Indikator	Validator		Rata-rata
		1	2	
1.	Kemenarikan	4	4	4
2.	Inovatif	4	5	4,5
3.	Kreatif dan unik	3	5	4
4.	Interaktivitas	4	5	4,5
5.	Mudah dipahami	3	4	3,5
6.	Ketepatan penggunaan bahasa	4	4	4
7.	Kelebihan dibanding media lain	3	4	3,5
Jumlah		31	25	28
Rata-rata		4,23	3,57	4

B. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Validator		Skor
		1	2	
9.	Pemilihan jenis huruf	4	5	4,5
10.	Ukuran huruf yang digunakan	4	5	4,5
11.	Pengaturan jarak (baris alenia dan karakter)	4	5	4,5
12.	Keterbacaan teks	5	5	5
13.	Tampilan gambar yang disajikan	3	4	3,5
14.	Pemilihan animasi	3	4	3,5
15.	Kemenarikan penyajian animasi	4	4	4
16.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan	4	4	4
17.	Kejelasan suara (<i>audio</i>)	4	4	4
18.	Kemenarikan desain <i>frame</i>	3	4	3,5
19.	Ketepatan penempatan gambar	4	4	4
20.	Ketepatan penempatan animasi	4	4	4
21.	Ketepatan penempatan teks	4	4	4
22.	Ketepatan penempatan tombol/ <i>icon</i>	4	3	3,5
23.	Kesesuaian pemilihan warna	4	4	4
24.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	4	5	4,5
25.	Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik	4	4	4
26.	Kefamiliaran tombol/ <i>icon</i>	5	4	4,5
27.	Konsisten menempatkan tombol/ <i>icon</i>	4	4	4
Jumlah		84	79	81,5
Rata-rata		4,2	3,95	4,08

C. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No.	Indikator	Validator		Skor
		1	2	
28.	Keefektifan dalam penggunaan	3	4	3,5
29.	Keefisienan dalam pengembangan	3	4	3,5
30.	Kehandalan dalam pemakaian	4	4	4
31.	<i>Usabilitas</i> (kesederhanaan dan kemudahan pengoperasian)	4	3	3,5
32.	Ketepatan pemilihan media yang dikembangkan	4	4	4
33.	<i>Kompabilitas</i> (dapat dijalankan di berbagai hardware)	5	5	5
34.	Petunjuk penggunaan media jelas	4	4	4
35.	Petunjuk penggunaan media terstruktur	4	5	4,5
36.	Pemaketan media yang terpadu	5	4	4,5
37.	<i>Maintabilitas</i> (dapat dipelihara)	4	5	4,5
38.	<i>Reusabilitas</i> (memungkinkan pengembangan lanjutan)	5	5	5
Jumlah		47	45	46
Rata-rata		4,27	4,09	4,18

Pedoman Konversi Data Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Media

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{5} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Skor	Rentang Skor	Kategori
5	$4,2 < X \leq 5$	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
1	$1 < X \leq 1,8$	Sangat Kurang

A. Aspek Umum

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli media termasuk dalam kategori **Baik**.

B. Aspek Tampilan

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,08. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli media termasuk dalam kategori **Baik**.

C. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,18. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli media termasuk dalam kategori **Baik**.

D. Total Penilaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,09. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli media termasuk dalam kategori **Baik**.

Rekapitulasi Data Hasil Validasi Materi

A. Aspek Substansi Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kebenaran materi secara teori dan konsep	4
2.	Kedalaman materi	4
3.	Kecukupan jumlah soal	4
4.	Ketepatan penggunaan istilah	4
5.	Ketepatan penggunaan pernyataan	4
6.	Aktualitas	4
7.	Kualitas cakupan materi	4
8.	Kualitas cakupan soal	3
Jumlah		31
Rata-rata		3,88

B. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
9.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
10.	Kesesuaian antara materi dan kompetensi dasar	4
11.	Kesesuaian antara media dan materi	4
12.	Kesesuaian antara materi dan <i>evaluasi</i>	4
13.	Kejelasan uraian materi	4
14.	Kejelasan pemberian contoh dan soal	3
15.	Relevansi dengan tujuan pembelajaran	4
16.	Penumbuhan motivasi belajar	4
17.	Pemberian umpan balik	4
18.	Sistematika yang runtut dan logis	4
19.	Materi dipersepsi sama (tidak ambigu)	3
Jumlah		42
Rata-rata		3,82

C. Aspek Kemudahan Pemakaian

No.	Indikator	Skor
1.	Kejelasan petunjuk belajar	4
2.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4
Jumlah		8
Rata-rata		4

Pedoman Konversi Data Rerata Skor Hasil Validasi Ahli Materi

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{5} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Skor	Rentang Skor	Kategori
5	$4,2 < X \leq 5$	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
1	$1 < X \leq 1,8$	Sangat Kurang

A. Aspek Substansi Materi

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,88. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli materi termasuk dalam kategori **Baik**.

B. Aspek Pembelajaran

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,82. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli materi termasuk dalam kategori **Baik**.

C. Aspek Kemudahan Pemakaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli materi termasuk dalam kategori **Baik**.

D. Total Penilaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,86. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari ahli materi termasuk dalam kategori **Baik**.

TABULASI DATA HASIL PENILAIAN SISWA UJI COBA SATU-SATU

TABULASI DATA HASIL PENILAIAN SISWA UJI COBA KELOMPOK KECIL

Responden	Aspek Umum					Aspek Tampilan									Aspek Pembelajaran					Aspek Kemudahan Pemakaian			Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	5	5	5	4	5	4	5	5	3	3	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	94
4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	3	3	3	5	5	4	3	3	3	88
5	5	4	5	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	5	87
6	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	100
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
9	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	5	4	3	4	5	4	4	5	5	5	94
11	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	87
12	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89
15	4	5	5	5	3	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	95
16	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	92
17	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	92
18	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	93
19	5	4	5	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	89
21	4	4	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	3	5	4	4	2	2	3	3	3	2	76
24	5	5	5	3	5	5	5	4	3	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	4	3	95
25	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	5	5	3	3	5	4	83
27	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	87
30	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	5	3	3	5	4	82
31	5	4	5	4	3	4	4	4	3	3	3	2	5	3	4	3	4	3	5	5	5	5	84
32	5	4	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5	3	5	5	5	5	3	4	5	3	4	90
Rata-rata	4,55	4,35	4,8	4,2	3,95	4,3	4,4	4,3	3,65	3,25	3,55	4,1	3,7	4	3,8	4,05	4,3	4,05	3,75	3,9	4,35	4,05	89,35
Rata-rata/aspek	4,37					3,92									3,99					4,1			4,06

TABULASI DATA HASIL PENILAIAN SISWA UJI COBA LAPANGAN

Responden	Aspek Umum					Aspek Tampilan								Aspek Pembelajaran					Aspek Kemudahan Pemakaian			Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	92
2	4	4	4	4	3	4	2	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	75
3	4	4	4	4	3	5	5	5	3	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	4	4	4	88
4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	88
5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	5	4	84
6	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	5	4	5	3	4	4	4	4	95
7	5	5	5	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	99
8	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	84
9	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	76
10	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	81
11	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	82
12	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	90
13	4	3	5	3	4	4	4	4	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	81
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	4	3	4	5	3	3	3	82
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
16	4	4	5	4	3	4	5	5	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	85
17	4	4	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	98
18	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	91
19	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	3	4	5	4	3	3	3	3	5	4	4	4	87
20	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	87
21	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	5	86

Responden	Aspek Umum					Aspek Tampilan									Aspek Pembelajaran					Aspek Kemudahan Pemakaian			Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
22	4	3	4	3	3	3	4	3	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	4	4	80
23	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	82
24	5	3	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	3	3	4	3	4	4	5	4	87
25	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	94
26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	88
27	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	84
28	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	79
29	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	3	3	4	4	4	5	96
30	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	5	4	3	3	4	4	75
31	5	5	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	4	4	90
32	4	4	5	4	5	4	3	3	4	5	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	81
Rata-rata	4,13	4,03	4,34	3,97	3,72	3,88	3,97	3,81	4,06	4,31	3,63	3,69	3,59	3,59	3,81	3,56	4,03	3,84	4,03	3,94	4,06	4,09	86,09
Rata-rata/aspek	4,04					3,84									3,86					4,03			3,91

Pedoman Konversi Data Rerata Skor Hasil Penilaian Uji Coba Satu-satu

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{5} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Skor	Rentang Skor	Kategori
5	$4,2 < X \leq 5$	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
1	$1 < X \leq 1,8$	Sangat Kurang

A. Aspek Umum

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,28. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba satu-satu termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

B. Aspek Tampilan

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,56. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba satu-satu termasuk dalam kategori **Baik**.

C. Aspek Pembelajaran

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,28. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba satu-satu termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

D. Aspek Kemudahan Pemakaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,4. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba satu-satu termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

E. Total Penilaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba lapangan termasuk dalam kategori **Baik**.

Pedoman Konversi Rerata Skor Data Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{5} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Skor	Rentang Skor	Kategori
5	$4,2 < X \leq 5$	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
1	$1 < X \leq 1,8$	Sangat Kurang

A. Aspek Umum

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,37. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

B. Aspek Tampilan

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,92. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori **Baik**.

C. Aspek Pembelajaran

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,99. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori **Baik**.

D. Aspek Kemudahan Pemakaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,1. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori **Baik**.

E. Total Penilaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,06. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori **Baik**.

Pedoman Konversi Data Rerata Skor Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{5} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Skor	Rentang Skor	Kategori
5	$4,2 < X \leq 5$	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
1	$1 < X \leq 1,8$	Sangat Kurang

A. Aspek Umum

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,04. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba lapangan termasuk dalam kategori **Baik**.

B. Aspek Tampilan

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,84. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba lapangan termasuk dalam kategori **Baik**.

C. Aspek Pembelajaran

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,86. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba lapangan termasuk dalam kategori **Baik**.

D. Aspek Kemudahan Pemakaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 4,03. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba lapangan termasuk dalam kategori **Baik**.

E. Total Penilaian

Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,91. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran dari uji coba lapangan termasuk dalam kategori **Baik**.

REKAPITULASI DATA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah
Alifatun Nafiatuz Z	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	68
Anggun Avissa	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	73
Anis Dwi Jayanti	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	76	
Arga Dwi Saputra	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	69
Arlia Imamma Olhani	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	74
Arta Aditya Rini	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	3	4	69
Bagas Erista Satriajati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
Cahya Ramadhan	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63
Dewi Mustika Sari	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	60
Diah Arum Sari	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	71	
Ega Martha Arizki	4	4	4	4	3	4	4	3	5	3	4	4	4	3	4	60	
Elsa Serli Nabilah	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	68
Enentia Nugraheni	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	59
Fathul Burhani A	5	4	3	5	5	5	4	4	3	3	4	5	4	3	3	63	
Fifi Listiani	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	64
Heni Wahyu Lestari	4	3	4	5	4	3	4	2	2	4	4	3	4	3	4	3	56
Husna Nafiah	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	73
Kana Wahyu A	5	5	4	5	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	5	5	70
Litafi Tizka	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	69
Muhammad AFA	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	72
Nahrutohiroh	4	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	62
Nilamsari	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	5	3	5	4	67
Oki Priajitama	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	58
Pangestika Rosi P	4	4	3	3	4	5	3	3	3	4	3	5	5	3	4	4	60
Riana Romadhon	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	57
Sakti Setiawan	3	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	5	3	4	62
Septiyani	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	56
Sesillia Novenda KP	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	3	64
Theresia Sinta Pratiwi	5	5	4	4	4	5	5	5	3	3	5	5	5	4	3	5	70
Thomas Afyn DSJ	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	65
Verdiana Anggun M	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79
Yulita Ardiana	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	76

REKAPITULASI DATA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah
Amirul Anisa NF	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3	61
Anita Sari	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	64
Ani Very Hepy	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	67
Ayu Nabela Mukti	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	67
Bhanu Wijonarko	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	60
Dian Juwita Putri A	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	71
Dwi Novitasari	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	53
Dyah Ayu Sri S	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	62
Evannanda Cesario N	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	63
Faiza Dea Sekar R	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	53
Fawwaz Naufal Azmi	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	54
Hendra Dewata	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	60
Heny Dyah F	5	4	2	1	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	55
Kurnia Saraswati	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	53
Kurniawan Wahyu A	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	55
Nadyabella Yulanda	3	3	4	1	3	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	50
Nahmaddin Salamah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	62
Novita Rahmawati	5	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	3	61
Qoridhah Rosita D	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	57
Raden Roro Firda A	5	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	64
Rani Puspita Sari	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	5	4	3	3	55
Rihardyan Prihadi	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	60
Rika Aditya Prasetya	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	51	
Rio Prasada Putra	4	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	53
Septi Runtiawati	3	3	3	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	48
Shabrina Kusuma W	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	54
Tri Wahyuni Sami R	3	3	1	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	51
Tri Wulandari	4	5	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	56
Yulida Ricasari	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	61

REKAPITULASI DATA DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMENT

Nama	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Jumlah
Alifatun Nafiatuz Z	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	57
Anggun Avissa	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	57
Anis Dwi Jayanti	5	5	3	3	5	5	4	4	5	3	4	4	5	55
Arga Dwi Saputra	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	60
Arlia Imamma Olhani	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	55
Arta Aditya Rini	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	56
Bagas Erista Satriajati	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	64
Cahya Ramadhan	3	4	3	3	3	3	4	5	5	4	5	5	4	51
Dewi Mustika Sari	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
Diah Arum Sari	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	63
Ega Martha Arizki	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	51
Elsa Serli Nabilha	4	4	4	4	5	5	3	4	5	3	4	4	4	53
Enentia Nugraheni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	53
Fathul Burhani A	5	3	4	4	5	5	5	3	5	4	3	3	4	53
Fifi Listiani	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	54
Heni Wahyu Lestari	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	55
Husna Nafiah	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	62
Kana Wahyu A	5	4	5	5	4	4	4	4	5	2	4	3	5	54
Litafi Tizka	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	60
Muhammad AFA	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	5	48
Nahrutohiroh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
Nilamsari	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	61
Oki Priajitama	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	50
Pangestika Rosi P	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	56
Riana Romadhon	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	44
Sakti Setiawan	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	55
Septiyani	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	45
Sesillia Novenda KP	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	51
Theresia Sinta Pratiwi	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	62
Thomas Afyn DSJ	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	55
Verdiana Anggun M	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	61
Yulita Ardiana	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	59

REKAPITULASI DATA DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

Nama	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Jumlah
Amirul Anisa NF	4	3	3	4	4	3	5	3	4	5	3	4	4	49
Anita Sari	2	3	4	5	3	4	3	4	5	5	4	5	5	52
Ani Very Hepy	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	54
Ayu Nabela Mukti	4	3	3	4	3	4	5	3	4	3	3	4	5	48
Bhanu Wijonarko	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	44
Dian Juwita Putri A	5	4	5	5	3	5	3	5	1	5	5	5	5	56
Dwi Novitasari	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	46
Dyah Ayu Sri S	5	4	5	5	4	3	3	4	4	5	2	3	3	50
Evannanda Cesario N	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	45
Faiza Dea Sekar R	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	46
Fawwaz Naufal Azmi	2	3	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	53
Hendra Dewata	5	4	3	4	4	5	2	3	3	4	5	5	5	52
Heny Dyah F	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	45
Kurnia Saraswati	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	45
Kurniawan Wahyu A	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	43
Nadyabella Yulanda	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	49
Nahmaddin Salamah	5	4	4	5	4	3	3	4	4	5	3	5	3	52
Novita Rahmawati	5	3	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	4	52
Qoridhah Rosita D	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	52
Raden Roro Firda A	4	3	0	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	43
Rani Puspita Sari	4	4	4	4	3	4	2	4	5	5	2	5	4	50
Rihardyan Prihadi	5	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	57
Rika Aditya Prasetya	4	4	3	4	5	4	3	4	3	3	3	4	4	48
Rio Prasada Putra	2	4	2	3	4	4	3	2	4	3	4	5	2	42
Septi Runtiawati	5	4	5	3	3	5	3	4	3	4	5	5	3	52
Shabrina Kusuma W	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	46
Tri Wahyuni Sami R	5	4	4	5	3	3	4	4	4	5	3	5	3	52
Tri Wulandari	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	53
Yulida Ricasari	5	3	5	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	54

PERHITUNGAN BANYAK KELAS, RANGE, DAN INTERVAL KELAS EKSPERIMENT

Keterangan	N	Rerata	Standar Deviasi	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Motivasi	32	66,66	6,73	56	80
Disiplin	32	55,16	4,95	44	64

$$\begin{aligned}
 \text{Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 32 \\
 &= 1 + 4,966 \\
 &= 5,966 \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

A. Motivasi Belajar

$$\begin{aligned}
 \text{Range} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\
 &= 80 - 56 \\
 &= 24
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{Jumlah Kelas}} \\
 &= \frac{24}{6} \\
 &= 4
 \end{aligned}$$

B. Disiplin Belajar

$$\begin{aligned}
 \text{Range} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\
 &= 64 - 44 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{Jumlah Kelas}} \\
 &= \frac{20}{6} \\
 &= 3,33 \text{ dibulatkan menjadi } 4
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, jumlah kelas yang digunakan pada kelas eksperimen adalah 6, sedangkan jarak interval untuk motivasi dan disiplin belajar adalah 4.

PERHITUNGAN BANYAK KELAS, RANGE, DAN INTERVAL KELAS KONTROL

Keterangan	N	Rerata	Standar Deviasi	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Motivasi	29	57,97	5,75	48	71
Disiplin	29	49,31	4,14	42	57

$$\begin{aligned}
 \text{Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 29 \\
 &= 1 + 4,82 \\
 &= 5,82 \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

A. Motivasi Belajar

$$\begin{aligned}
 \text{Range} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\
 &= 71 - 48 \\
 &= 23
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{Jumlah Kelas}} \\
 &= \frac{23}{6} \\
 &= 3,83 \text{ dibulatkan menjadi } 4
 \end{aligned}$$

B. Disiplin Belajar

$$\begin{aligned}
 \text{Range} &= \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} \\
 &= 57 - 42 \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{Jumlah Kelas}} \\
 &= \frac{15}{6} \\
 &= 2,5 \text{ dibulatkan menjadi } 3
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, jumlah kelas yang digunakan pada kelas kontrol adalah 6, sedangkan jarak interval untuk motivasi adalah 4 dan disiplin belajar adalah 3.

Uji Deskriptif

Statistics

		KE Motivasi	KK Motivasi	KE Disiplin	KK Disiplin
N	Valid	32	29	32	29
	Missing	0	3	0	3
	Mean	66.6563	57.9655	55.1563	49.3103
	Median	67.5000	57.0000	55.0000	50.0000
	Mode	60.00 ^a	53.00	55.00	52.00
	Std. Deviation	6.72794	5.74756	4.95209	4.14129
	Minimum	56.00	48.00	44.00	42.00
	Maximum	80.00	71.00	64.00	57.00
	Sum	2133.00	1681.00	1765.00	1430.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

KE Motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56.00	2	6.3	6.3	6.3
	57.00	1	3.1	3.1	9.4
	58.00	1	3.1	3.1	12.5
	59.00	1	3.1	3.1	15.6
	60.00	3	9.4	9.4	25.0
	62.00	2	6.3	6.3	31.3
	63.00	2	6.3	6.3	37.5
	64.00	2	6.3	6.3	43.8
	65.00	1	3.1	3.1	46.9
	67.00	1	3.1	3.1	50.0
	68.00	2	6.3	6.3	56.3
	69.00	3	9.4	9.4	65.6
	70.00	2	6.3	6.3	71.9
	71.00	1	3.1	3.1	75.0
	72.00	1	3.1	3.1	78.1

73.00	2	6.3	6.3	84.4
74.00	1	3.1	3.1	87.5
76.00	2	6.3	6.3	93.8
79.00	1	3.1	3.1	96.9
80.00	1	3.1	3.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

KK Motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	48.00	1	3.1	3.4	3.4
	50.00	1	3.1	3.4	6.9
	51.00	2	6.3	6.9	13.8
	53.00	4	12.5	13.8	27.6
	54.00	2	6.3	6.9	34.5
	55.00	3	9.4	10.3	44.8
	56.00	1	3.1	3.4	48.3
	57.00	1	3.1	3.4	51.7
	60.00	3	9.4	10.3	62.1
	61.00	3	9.4	10.3	72.4
	62.00	2	6.3	6.9	79.3
	63.00	1	3.1	3.4	82.8
	64.00	2	6.3	6.9	89.7
	67.00	2	6.3	6.9	96.6
	71.00	1	3.1	3.4	100.0
Missing	Total	29	90.6	100.0	
	System	3	9.4		
	Total	32	100.0		

KE Disiplin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	44.00	1	3.1	3.1	3.1
	45.00	1	3.1	3.1	6.3
	48.00	1	3.1	3.1	9.4
	50.00	1	3.1	3.1	12.5
	51.00	3	9.4	9.4	21.9
	52.00	1	3.1	3.1	25.0
	53.00	4	12.5	12.5	37.5
	54.00	2	6.3	6.3	43.8
	55.00	5	15.6	15.6	59.4
	56.00	2	6.3	6.3	65.6
	57.00	2	6.3	6.3	71.9
	59.00	1	3.1	3.1	75.0
	60.00	2	6.3	6.3	81.3
	61.00	2	6.3	6.3	87.5
	62.00	2	6.3	6.3	93.8
	63.00	1	3.1	3.1	96.9
	64.00	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

KK Disiplin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	42.00	1	3.1	3.4	3.4
	43.00	2	6.3	6.9	10.3
	44.00	1	3.1	3.4	13.8
	45.00	3	9.4	10.3	24.1
	46.00	3	9.4	10.3	34.5
	48.00	2	6.3	6.9	41.4
	49.00	2	6.3	6.9	48.3
	50.00	2	6.3	6.9	55.2
	52.00	7	21.9	24.1	79.3
	53.00	2	6.3	6.9	86.2
	54.00	2	6.3	6.9	93.1
	56.00	1	3.1	3.4	96.6
	57.00	1	3.1	3.4	100.0
Missing	Total	29	90.6	100.0	
	System	3	9.4		
	Total	32	100.0		

Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Angket Motivasi Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.890	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	62.3125	41.319	.419	.888
b2	62.3125	40.028	.640	.880
b3	62.5313	38.580	.656	.879
b4	62.1563	41.297	.407	.889
b5	62.3438	39.910	.669	.880
b6	62.2188	39.467	.637	.880
b7	62.6563	40.555	.497	.885
b8	62.6250	38.306	.655	.879
b9	62.7188	40.144	.442	.888
b10	62.5313	40.902	.427	.888
b11	62.4063	39.862	.638	.880
b12	62.3125	38.286	.696	.877
b13	62.4375	41.093	.488	.886
b14	62.8125	40.673	.524	.884
b15	62.6875	40.415	.494	.885
b16	62.7813	40.370	.489	.886

Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Angket Disiplin Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha		N of Items
.844		14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	54.8125	22.673	.434	.837
b2	55.1250	22.887	.433	.837
b3	55.0625	21.931	.619	.826
b4	55.0625	21.931	.619	.826
b5	54.7813	23.144	.441	.837
b6	54.7500	22.516	.560	.830
b7	54.9375	22.254	.544	.831
b8	55.1563	24.523	.231	.847
b9	55.0938	21.959	.527	.831
b10	54.7813	23.596	.354	.842
b11	55.0938	21.636	.497	.834
b12	55.0938	21.959	.527	.831
b13	54.9063	22.217	.449	.837
b14	54.7813	22.370	.531	.831

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi KE	Disiplin KE
N		32	32
Normal Parameters ^{a,,b}	Mean	66.6563	55.1563
	Std. Deviation	6.72794	4.95209
Most Extreme Differences	Absolute	.091	.106
	Positive	.091	.106
	Negative	-.079	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.515	.602
Asymp. Sig. (2-tailed)		.954	.862

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Normalitas Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi KK	Disiplin KK
N		29	29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	57.9655	49.3103
	Std. Deviation	5.74756	4.14129
Most Extreme Differences	Absolute	.145	.190
	Positive	.145	.133
	Negative	-.121	-.190
Kolmogorov-Smirnov Z		.783	1.025
Asymp. Sig. (2-tailed)		.573	.245

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Homogenitas dan Uji Independent Test

Group Statistics

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	1.00		32	66.6563	6.72794	1.18934
	2.00		29	57.9655	5.74756	1.06730

Independent Samples Test

	Motivasi	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower		
	Equal variances assumed	.848	.361	5.396	59	.000	8.69073	1.61055	5.46803	11.91343	
	Equal variances not assumed			5.438	58.808	.000	8.69073	1.59802	5.49289	11.88857	

Uji Homogenitas dan Independent Test Disiplin Belajar

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Disiplin Belajar	C	32	55.1563	4.95209	.87541
	B	29	49.3103	4.14129	.76902

Independent Samples Test

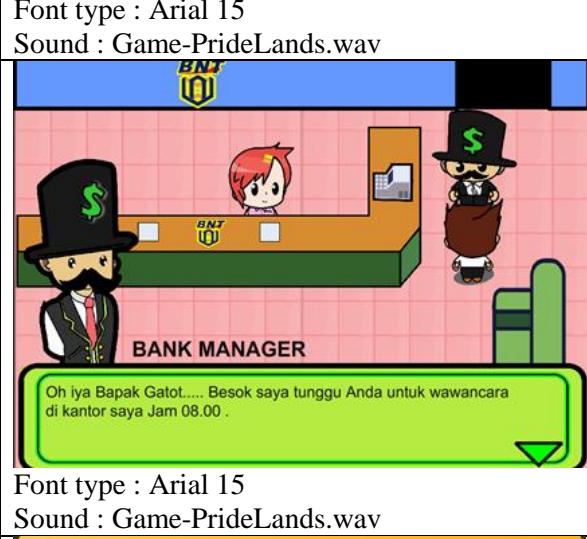
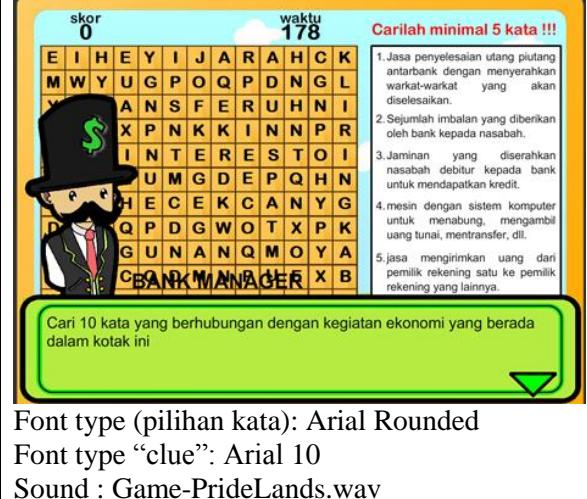
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Disiplin Belajar	Equal variances assumed	.158	.692	4.973	59	.000	5.84591	1.17557	3.49359	8.19823
	Equal variances not assumed			5.017	58.642	.000	5.84591	1.16522	3.51401	8.17780

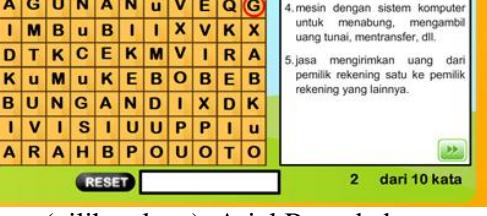
PLOT CERITA

Gatot, seorang pemuda yang baru saja melamar kerja di bank BNT. Saat melamar Gatot diharuskan dapat menjawab tantangan yang diberikan manager (*game 1*). Saat Gatot baru diterima, terdapat insiden pencurian arsip-arsip penting bank. Pada insiden tersebut, seorang karyawati disalahkan oleh manajer bank atas keteledorannya itu dan terancam dipecat. Gatot berjanji kepada manajer dan karyawati tersebut untuk mencari pencuri tersebut dan mengembalikan arsip bank yang telah dicuri (*game 2*). Dalam pencarinya ternyata pencuri tersebut merupakan kepala kelompok organisasi rahasia yang memiliki ruangan rahasia di suatu gedung tertinggi di kota tempat Gatot bekerja. Untuk dapat memasuki ruangan rahasia tersebut, harus memiliki *special key* yang dapat membuka pintu dari ruangan tersebut. Setelah membuka 2 pintu dari ruangan tersebut, Gatot pun menemukan si pencuri. Alhasil, si pencuri pun melarikan diri. Ruangan pun kosong, dan akhirnya Gatot dapat menemukan arsip-arsip yang dicuri sebelumnya. Kemudian setelah menemukan arsip-arsip tersebut, Gatot kembali ke bank, dan bertemu dengan si pencuri serta teman sekelompoknya yang ternyata juga karyawan dari bank BNT. Pencuri pun tertangkap. Arsip-arsip yang telah ditemukan Gatot dikembalikan kepada manajer bank. Karyawati yang terancam dipecat tadi, diterima kembali di bank BNT. Setelah 1 tahun bekerja, Gatot direkomendasikan untuk naik jabatan menjadi wakil manajer dengan syarat dapat menyelesaikan tes seleksi dengan benar (*game 3*).

STORYBOARD

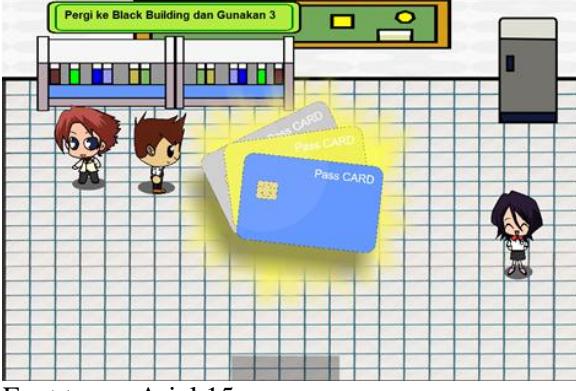
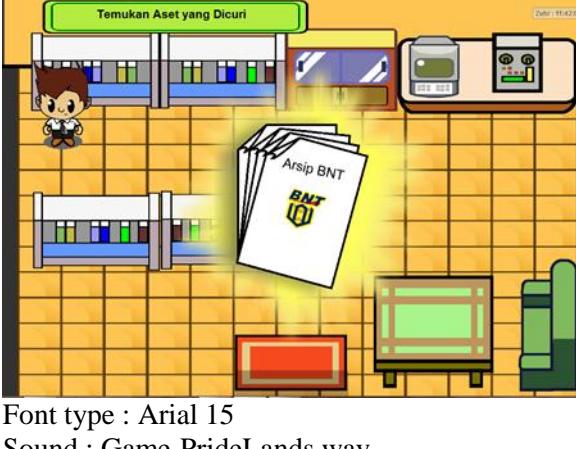
NO	STORYBOARD	KETERANGAN
1.	 <p>Sound : CircleOfLife-1.wav</p>	Tampilan menu awal ketika akan memulai memainkan <i>game</i> .
2.	 <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	Setelah <i>user</i> menekan tombol <i>play</i> , maka <i>game</i> akan masuk ke dalam permainan. Dimana <i>game</i> ini menceritakan tentang seorang sarjana ekonomi yang sedang mencari pekerjaan di Bank BNT.

3.		<p>Sarjana tersebut bernama Gatot. Gatot mendaftarkan diri menjadi karyawan di Bank tersebut. Setelah pergi ke Bank tersebut, Gatot menemui Manager Bank untuk menanyakan tentang lowongan kerja tersebut.</p>
4.		<p>Manager Bank menyuruh Gatot ke BNT pada hari berikutnya untuk menyelesaikan tes seleksi apabila dia ingin diterima sebagai karyawan.</p>
5.		<p>Pada hari berikutnya, Gatot datang kembali ke Bank BNT untuk melakukan tes seleksi.</p> <p>Dalam tes seleksi ini, Gatot harus menemukan minimal 5 dari 10 kata yang berhubungan dengan ekonomi. Gatot harus kata-kata tersebut di dalam kotak berukuran 13x13.</p> <p>Setiap kata yang ditemukan bernilai 10 <i>point</i>. Kata-kata tersebut adalah kata-kata yang akan sering digunakan dalam level berikutnya</p>

6.	 <p>Font type (pilihan kata): Arial Rounded Font type “clue”: Arial 10 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Setelah menemukan kata-kata tersebut, muncul lah tombol <i>lanjutkan</i> untuk melihat penjelasan dari kata-kata yang dicari.</p> <p>Apabila Gatot tidak berhasil menemukan kata-kata tersebut, maka Gatot tidak lolos seleksi.</p>
7.	 <p>Font type : Arial 11 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Penjelasan dari 10 kata yang dicari.</p>
8.	 <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Setelah Gatot berhasil menemukan kata-kata yang diminta pada tes seleksi, Gatot sudah mulai bekerja di Bank BNT di hari berikutnya. Namun di tengah pengumumannya diterima sebagai karyawan, terjadi pencurian arsip di Bank BNT.</p> <p>Pencurian tersebut dilakukan oleh orang yang tak dikenal. Dia mencuri arsip yang sedang dibaca oleh seorang karyawan. Aksi tersebut tidak disadari oleh beberapa orang, namun Gatot merasakan ada sesuatu yang mencurigakan yaitu si pencuri tersebut.</p>
9.	 <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Namun, setelah karyawan tersebut merasa kehilangan arsip tersebut. Dia melapor ke Manajer Bank, namun Manajer Bank tidak mau tahu, dan karyawan tersebut harus menemukan kembali arsipnya.</p> <p>Gatot pun merasa kasihan dengan karyawan yang bernama Dina tersebut. Oleh karena itu, Gatot bersedia untuk membantu mencari arsip arsip tersebut.</p>

10.	<p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Sebelum keluar dari bank, Gatot merasa ada yang disembunyikan oleh Manajer Bank mengenai pencurian arsip tersebut.</p>
11.	<p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Kemudian Gatot menemui Manajer Bank tersebut dan menanyakan tentang pencurian yang terjadi pada pencurian arsip di Bank BNT. Manajer Bank akhirnya menceritakan mengenai kejadian tersebut. Dia menjelaskan pencurian ini terjadi karena persaingan antara Manajer Bank BNT dengan seniornya yang bernama Rian. Dan terjadilah perselisihan antara Manajer Bank dengan Rian dikarenakan Manajer Bank dipromosikan untuk naik jabatan, sedangkan Rian tidak. Rian mengira bahwa kenaikan jabatan tersebut dilakukan untuk menjatuhkan jabatan Rian.</p>
12.	<p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Kemudian setelah menemui Manajer Bank, Gatot pergi untuk menemui <i>Bank receptionist</i> untuk menanyakan mengenai Rian. <i>Bank Receptionist</i> menceritakan bahwa memang benar dahulu Rian pernah bekerja di Bank BNT, namun sudah <i>resign</i>. Dan kabarnya Rian diketahui berada di sebuah gedung yang berada di utara gedung Bank BNT.</p>
14.	<p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Gatot pergi ke <i>Black Building</i>, Gatot bertemu dengan seorang wanita yang bernama Ika. Ika adalah orang yang ingin mengetahui tentang gedung itu. Ika menjelaskan bahwa di gedung tersebut memiliki ruang rahasia sebuah organisasi. Dan hanya orang-orang tertentu yang dapat masuk ke dalam ruangan tersebut. Konon, orang-orang yang bisa masuk ke dalam ruangan tersebut adalah orang yang ingin menjatuhkan Bank BNT. Untuk masuk ke dalam ruangan tersebut harus menemukan 3 kunci untuk 3 ruangan. Dan yang pernah masuk adalah seorang artis terkenal yang bernama Lina.</p>

15.	 <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Kemudian Gatot pergi untuk menemui artis tersebut yang bernama Lina. Lina menjelaskan bahwa dia pernah diundang untuk menyanyi di gedung tersebut. Untuk menyanyi, Lina harus masuk ke ruangan pertama karena memang di ruang pertama tersebut dia harus menghibur orang-orang yang berada di sana. Untuk itu, Lina diberikan sebuah kunci untuk masuk ke ruang pertama.</p> <p>Ketika Gatot ingin meminjam kunci tersebut, Lina memberikan syarat untuk memberikan syarat untuk memberikan surat kepada Danu.</p>
19.	 <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Kemudian Gatot menuju gedung belakang Bank BNT, dan berhasil masuk ke ruangan pertama, dia disana bertanya dengan dua orang yang tidak mau menyebutkan namanya.</p> <p>Orang yang tidak menyebutkan namanya tersebut tiba-tiba memberikan informasi kepada Gatot. Bahwa Gatot harus mencari buku yang berjudul <i>secret</i> di perpustakaan kota.</p>
22.	 <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Sesampainya di perpustakaan, ternyata buku yang dicari tidak ada. Karena dipinjam oleh Prof. Hayde. Dikarenakan Prof. Hayde lupa meletakkannya. Gatot pun menanyakan kepada Dara mengenai buku tersebut. Tenyata buku tersebut disimpan oleh Dara karena buku tersebut tergeletak di lantai Laboratorium.</p>
23.	 <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Akhirnya Gatot membawa buku "<i>Secret</i>" tersebut kepada orang yang tidak dikenal di ruang pertama di gedung utara Bank BNT. Kemudian orang itu menyuruh Gatot menunjukkan buku "<i>Secret</i>" kepada Lina. Karena Lina bisa menceritakan semuanya mengenai organisasi tersebut.</p>

24.	 <p>Berikan Buku 'Secret' Pada Lina</p> <p>Seperti pintu masuk pertama, pintu itu juga memiliki kunci khusus untuk dapat membukanya. Hanya saja terdapat tiga buah kunci untuk dapat membukanya.</p>	<p>Gatot pergi ke rumah Lina untuk menunjukkan buku tersebut. Lina pun mau membantu Gatot untuk mengetahui tentang organisasi tersebut.</p> <p>Lina menceritakan bahwa ada 3 orang yang memiliki kunci tersebut dan Gatot harus menemui mereka.</p>
25.	 <p>Pergi ke Laboratorium</p> <p>PROFESOR HAYDE</p> <p>Cari dua temanku yang berada di dalam kota ini, mereka memiliki data-data tentang pembuatan ketiga kunci tersebut. Mungkin aku dapat membuat yang baru untukmu dengan data-data itu.</p>	<p>Gatot menemui Prof. Hayde, menanyakan tentang 3 kunci tersebut. Ternyata kunci tersebut yang membuat adalah prof. Hayde.</p> <p>Namun prof. Hayde masih bisa membuatkan 3 kunci tersebut. Tapi syaratnya Gatot harus meminta data kepada teman prof. Hayde yaitu seorang nelayan dan wanita cantik yang berada di ATM Center.</p>
29.	 <p>Pergi ke Black Building dan Gunakan 3</p> <p>Pass CARD</p>	<p>Gatot menemui prof. Hayde untuk memberikan data yang dibutuhkan. Dan Gatot mendapatkan kunci yang dibuat oleh prof. Hayde.</p>
30.	 <p>Temukan Aset yang Dicuri</p> <p>Arsip BNT</p> <p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Kemudian Gatot pergi ke ruangan kedua di gedung di utara Bank BNT.</p> <p>Gatot pun bisa masuk ke ruangan kedua di gedung tersebut.</p> <p>Gatot pun bertemu dengan Boss di ruangan kedua tersebut.</p> <p>Namun si Boss tidak mau memberitahu dimana dia meletakkan arsip tersebut. Dan Gatot harus mencari arsip tersebut sendiri.</p> <p>Gatot berhasil masuk ke ruangan ketiga. Disana Gatot berusaha mencari arsip-arsip yang dicuri dan berhasil menemukannya.</p> <p>Arip-arsip tersebut terletak di rak pojok kiri atas.</p> <p>Arsip-Arsip tersebut berupa materi materi perbankan secara keseluruhan</p>

33.	<p>MIND MAP PERBANKAN</p> <pre> graph TD PB[Perbankan] --- LKB[Lembaga Keuangan Bank] LKB --- BS[Bank Sentral] LKB --- BU[Bank Umum] LKB --- BPT[BPR] BS --- T[Tape] BU --- KAKU[Koperasi Kredit dan Angsuran Kredit] BU --- BSI[Bank Syariah Indonesia] BU --- BSI --- BSI_S[Bank Syariah Mandiri] BU --- BSI --- BSI_B[Bank Syariah BNI] BPT --- P[Persegi] P --- A[A] P --- B[B] P --- C[C] P --- D[D] P --- E[E] P --- F[F] P --- G[G] P --- H[H] P --- L[L] </pre> <p>Treasure 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	<p>Tampilan materi (isi arsip)</p>
34.	<p>Font type : Arial 15 Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Setelah menemukan arsip yang dicuri. Gatot kembali ke Bank BNT. Dan sesampainya di sana, Gatot bertemu dengan orang yang tidak dikenal yang sudah menyuruhnya mencari buku “Secret”.</p> <p>Tanpa disangka ternyata orang itu adalah si Rian, teman dari manajer. Rian berhasil menangkap si Boss dari organisasi tersebut dan organisasi tersebut dibubarkan.</p>
35.	<p>Font type : Arial Rounded Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Setelah tertangkapnya si Boss organisasi. Bank BNT berkembang pesat. Gatot pun dipromosikan untuk naik jabatan. Namun untuk naik jabatan Gatot harus menyelesaikan tes (Game ke-3).</p> <p>Gatot harus menyelesaikan 15 soal untuk bisa naik jabatan.</p>
37.	<p>Font type : Arial Rounded Sound : Game-PrideLands.wav</p>	<p>Tampilan skor keseluruhan yang diperoleh, dapat diberi nama <i>gamer</i>.</p>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Karangmalang Yogyakarta, 0274 586168 Psw 387 (Jurusan Pendidikan Ekonomi)

No. : 1033/UN.34.18/LT/2013

5 April 2013

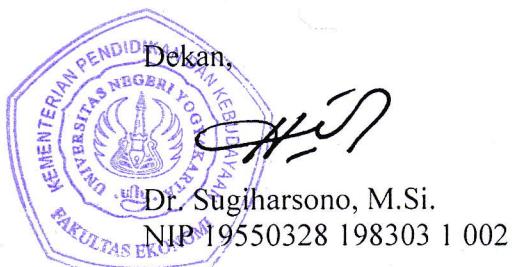
Hal : Permohonan Izin Penelitian

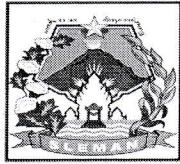
Kepada Yth
Kepala BAPPEDA Sleman
Jl. Parasamnya No.1 Beran, Tridadi
Sleman, Yogyakarta.

Kami bermaksud memohonkan izin mahasiswa:

Nama/NIM : Salaminasih / 09404241018
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi
Keperluan : Mencari data guna Penyusunan Tugas Akhir Skripsi
Judul : PENGEMBANGAN EDUCATIVE MULTIMEDIA GAME PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN DISIPLIN
BELAJAR SISWA KELAS X SMA N 1 MLATI, SLEMAN YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013.

Demikian atas perhatian, kerjasama dan izin yang diberikan kami ucapan terima kasih.





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 MLATI**

Alamat: Cebongan, Tlogodadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta, 55286 Telp. (0274) 865856

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 423 / 447/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. SAMSUDIN
Jabatan : Kepala Sekolah
NIP : 19540828 198003 1 013

Menerangkan bahwa:

Nama : SALAMINASIH
NIM : 09404241018
Program/Tingkat : S1
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Kampus : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Lembupurwo RT 04 RW 04, Mirit, Kebumen, Jateng

Benar-benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Mlati pada tanggal 1 April 2013 s.d 5 Juni 2013 dengan judul "**PENGEMBANGAN EDUCATIVE MULTIMEDIA GAME PADA MATA PELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013**".

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mlati, 5 Juni 2013

Kepala Sekolah



DOKUMENTASI

A. Kelas Eksperimen



B. Kelas Kontrol

