

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI
KELAS X SMA N 1 SEDAYU**

SKRIPSI

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



Disusun oleh :

TITI WIJAYANTI

12804244010

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

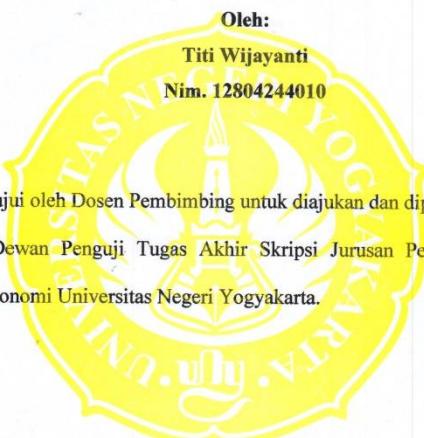
**PENGEMBANGAN MEDIA GAME ULAR TANGGA EKONOMI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI
KELAS X SMA N 1 SEDAYU**

Oleh:

Titi Wijayanti

Nim. 12804244010

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan dan dipertahankan
di depan Dewan Pengaji Tugas Akhir Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.



Yogyakarta, 29 Maret 2016

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Tejo Nurseto".

Tejo Nurseto, M.Pd

NIP. 19740324 200112 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI
KELAS X SMA N 1 SEDAYU**

Oleh:

Titi Wijayanti

Nim. 12804244010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 11 April 2016

dan dinyatakan lulus

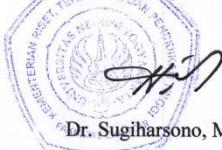
Tim Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Suwarno, M.Pd	Ketua Penguji		14 April 2016
Tejo Nurseto, M.Pd	Sekretaris Penguji		15 April 2016
Ali Muhsin, M.Pd	Penguji Utama		15 April 2016

Yogyakarta, 19 April 2016

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002/

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Titi Wijayanti
NIM : 12804244010
Prodi/Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Ekonomi
Judul : **Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi**

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu

Menyatakan bahwa penelitian ini merupakan hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau lebih digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,

Yang Menyatakan



Titi Wijayanti

NIM. 12804244010

MOTTO

“Jika merasa lelah berjuang, ingatlah orang yang menyayangimu dan mencintaimu. Mereka tak pernah berhenti berjuang untukmu”

“Impian besar mengajak kita ke kehidupan yang lebih besar”

“Barangsiaapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri”

(QS. Al Ankabut: 6)

PERSEMPAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

- *Kedua orangtuaku yang senantiasa mendoakanku, menyemangati dan selalu ada untukku.*
- *Kakak-kakakku yang senantiasa memberikan motivasi.*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* ULAR TANGGA EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI KELAS X SMA N 1 SEDAYU

Oleh :
TITI WIJAYANTI
12804244010

Penelitian ini merupakan pengembangan berupa *game* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk : 1) Mengembangkan *Game* Ular Tangga Ekonomi; 2) Mengetahui kelayakan *Game* Ular Tangga Ekonomi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; 3) Mengetahui penilaian peserta didik mengenai penggunaan *Game* Ular Tangga Ekonomi sebagai media pembelajaran; 4) Meningkatkan minat belajar ekonomi dengan menggunakan *Game* Ular Tangga Ekonomi.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, dengan tahapan : 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; 5) evaluasi. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Media yang dikembangkan diujicoba oleh 6 peserta didik kelas X IPS 2 dan 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu.

Hasil penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,89 dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,82 dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai rata-rata 3,64 dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian pada uji coba kelompok besar mendapat nilai rata-rata 3,76 dengan kategori “Layak”. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan nilai rata-rata 3,92 termasuk dalam kategori “Meningkat”. *Game* Ular Tangga Ekonomi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik.

Kata kunci : *Game* Ular Tangga Ekonomi, Media Pembelajaran, Minat Belajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media *Game Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu”* dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahad, M.Pd, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menyediakan fasilitas sarana dan prasarana untuk memperlancar proses skripsi.
2. Dr. Drs. Sugiharsono, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Tejo Nurseto, M.Pd selaku Ketua Program Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan persetujuan penelitian dan membimbing.
4. Ali Muhsin, M.Pd sebagai narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi.

5. Daru Wahyuni, S.E.,M.Si dan Kiromim Baroroh, M.Pd selaku dosen ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap perbaikan Game Ular Tangga Ekonomi.
6. Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si selaku ahli materi yang memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap perbaikan materi Game Ular Tangga Ekonomi.
7. Barkah Lestari, M.Pd, dan Kiromim Baroroh, M.Pd selaku ahli instrumen yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap perbaikan instrumen penilaian Game Ular Tangga Ekonomi.
8. Drs. Edison Ahmad Jamli selaku Kepala Sekolah SMA N 1 Sedayu yang telah memberi ijin penelitian.
9. Heru Subandri, S.E selaku Guru Ekonomi SMA N 1 Sedayu yang telah membantu dalam pengumpulan data sekaligus sebagai ahli materi Game Ular Tangga Ekonomi.
10. Peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu tahun ajaran 2015/2016, terima kasih atas bantuan dan arahan.
11. Kedua orang tuaku, terima kasih atas doa dan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
12. Prayogi Estukara yang telah memberikan motivasi untuk dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
13. Sahabatku Cintatia Salsabila yang telah setia menemani dalam penelitian dan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.

14. Sahabat-sahabatku Octaviasi, Mel, Tuti, Rima, Shinta dan Tivani yang memotivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
15. Teman-teman Program Studi Pendidikan Ekonomi tahun 2012 yang telah berjuang bersama-sama.
16. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta,

Penulis,



Titi Wijayanti

NIM. 12804244010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI	 9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Ekonomi	9
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	9
b. Pengertian Ekonomi	11
c. Tujuan dan Ruang Lingkup Ekonomi SMA	12
2. Minat Belajar	14
a. Pengertian Minat Belajar	14
b. Faktor yang Mempengaruhi Minat	15
c. Indikator Seseorang Memiliki Minat Belajar	18
3. Media Pembelajaran	20
a. Pengertian Media Pembelajaran	20
b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	21
c. Manfaat Media Pembelajaran	24
d. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	25
4. Media Pembelajaran Game Ular Tangga Ekonomi	28
a. Pengertian Game Ular Tangga Ekonomi	28
b. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan dalam Pembelajaran	30

5. Adobe Flash CS6	31
a. Adobe Flash CS6	31
b. Komponen Kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	32
c. Keunggulan dan Kelemahan <i>Adobe Flash CS6</i>	33
6. Model Pengembangan Penelitian	35
a. Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	35
b. Prosedur Pengembangan Thiagarajan (4-D)	36
c. Prosedur Pengembangan Borg and Gall	37
d. Prosedur Pengembangan Sugiyono	39
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	44
D. Pertanyaan Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Prosedur Penelitian	47
D. Subyek Penelitian	52
E. Definisi Operasional Variabel	52
F. Teknik Pengumpulan Data	53
G. Validitas dan Reliabilitas	56
H. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Penelitian	61
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	61
2. Deskripsi Subyek Penelitian	61
3. Deskripsi Waktu Penelitian	61
B. Hasil Penelitian	61
1. Analisis (Analysis)	62
a. Analisis Kebutuhan	62
b. Analisis Fasilitas	62
2. Desain (Design)	63
a. Perancangan Materi	63
b. Perancangan peraturan	65
c. Perancangan <i>Storyboard</i>	65
d. Perancangan <i>Flowcharts</i>	66
3. Pengembangan (Development)	67
a. Pembuatan Game Ular Tangga Ekonomi	67
b. Pembuatan Buku Panduan	68
c. Validasi	69
d. Revisi	72
4. Implementasi (Implementation)	76
a. Uji Kelompok Kecil	76
b. Uji Kelompok Besar	77
5. Evaluasi (Evaluation)	78

C. Analisis Data	79
1. Analisis Data Hasil Validasi Media	79
2. Analisis Data Hasil Validasi Materi	81
3. Analisis Data Hasil Uji Kelompok Kecil	82
4. Analisis Data Hasil Uji Kelompok Besar	83
5. Analisis Data Hasil Minat Belajar Ekonomi	85
D. Pembahasan	86
E. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. KD Ekonomi SMA Kelas X Semester Genap	13
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	54
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	55
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Respon Peserta Didik	55
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Minat belajar	55
Tabel 6. Uji Validitas Angket Minat Belajar	57
Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor	59
Tabel 8. Klasifikasi Penilaian Ahli Media, Ahli Materi, Peserta Didik dan Minat Belajar	60
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media	70
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 11. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	77
Tabel 12. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar	78
Tabel 13. Hasil Penilaian Minat Belajar Ekonomi	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development Menurut Sugiyono	41
Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir	45
Gambar 3. Model Desain dan Pengembangan Penelitian	48
Gambar 4. Flowchart Jalannya <i>Game</i> Secara Garis Besar	66
Gambar 5. Halaman Menu Utama Sebelum Revisi	72
Gambar 6. Halaman Menu Utama Sesudah Revisi	72
Gambar 7. Jenis Huruf Sebelum Revisi	73
Gambar 8. Jenis Huruf Sesudah Revisi	73
Gambar 9. Susunan Soal Sebelum Revisi	74
Gambar 10. Susunan Soal Sesudah Revisi	74
Gambar 11. Tata Tulis Halaman Tujuan Sebelum Revisi	75
Gambar 12. Tata Tulis Halaman Tujuan Sesudah Revisi	75
Gambar 13. Diagram Batang Hasil Vaidasi Ahli Media	80
Gambar 14. Diagram Batang Hasil Vaidasi Ahli Materi	82
Gambar 15. Diagram Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	83
Gambar 16. Diagram Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar.....	85
Gambar 17. Diagram Minat Belajar	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus	96
Lampiran 2. RPP	106
Lampiran 3. <i>Storyboard</i>	116
Lampiran 4. Tujuan	121
Lampiran 5. Materi	122
Lampiran 6. Soal	131
Lampiran 7. Peraturan	144
Lampiran 8. Profil	145
Lampiran 9. Angket Ahli Media	146
Lampiran 10. Angket Ahli Materi	149
Lampiran 11. Angket Respon Peserta Didik	152
Lampiran 12. Minat Belajar	154
Lampiran 13. Validasi Ahli Media Oleh Kiromim Baroroh, M.Pd	156
Lampiran 14. Penilaian Ahli Media Oleh Kiromim Baroroh, M.Pd	157
Lampiran 15. Validasi Ahli Media Oleh Daru Wahyuni, S.E.,M.Si.....	160
Lampiran 16. Penilaian Ahli Media Oleh Daru Wahyuni, S.E.,M.Si	161
Lampiran 17. Validasi Ahli Materi Oleh Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, S.E.,M.Si	164
Lampiran 18. Penilaian Ahli Materi Oleh Aula Ahmad Hafidh Saifu Fikri, S.E.,M.Si	165
Lampiran 19. Validasi Ahli Materi Oleh Heru Subandri, S.E	168
Lampiran 20. Penilaian Ahli Materi Oleh Heru Subandri, S.E	169
Lampiran 21. Validasi Instrumen Oleh Kiromim Baroroh, M.Pd	172
Lampiran 22. Validasi Instrumen Oleh Barkah Lestari, M.Pd	173
Lampiran 23. Surat Ijin Penelitian dari Fe UNY	174
Lampiran 24. Surat Ijin Penelitian dari Bapedda Bantul	175
Lampiran 25. Surat Selesai Penelitian Dari SMA N 1 Sedayu	176
Lampiran 26. Presensi Uji Kelompok Kecil	177
Lampiran 27. Presensi Uji Kelompok Besar	178
Lampiran 28. Penilaian Respon Peserta Didik	180
Lampiran 29. Penilaian Minat Belajar	181
Lampiran 30. Uji Validitas dan Reliabilitas	182
Lampiran 31. Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Media	183
Lampiran 33. Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Materi	184
Lampiran 32. Hasil Analisis Data Penilaian Respon Peserta didik Kelompok Kecil	185
Lampiran 33. Hasil Analisis Data Penilaian Respon Peserta didik Kelompok Besar	186
Lampiran 34. Hasil Analisis Data Penilaian Minat Belajar Ekonomi	187
Lampiran 35. <i>ScreenShoot Game Ular Tangga Ekonomi</i>	188
Lampiran 36. <i>ScreenShoot Buku Panduan</i>	190
Lampiran 37. Dokumentasi	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan suatu bangsa. Sebab pendidikan mampu menjadi dasar setiap warga negara Indonesia dalam bermasyarakat. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan proses pembelajaran. Pembelajaran yang diharapkan saat ini adalah pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Setiap peserta didik pasti mengharapkan berhasil dalam belajar. Misalnya peserta didik mampu mendapatkan nilai yang memuaskan dalam pelajaran di sekolah. Untuk memperoleh nilai yang maksimal tentu saja peserta didik harus rajin dan giat belajar. Namun tidak semua peserta didik rajin belajar pada semua mata pelajaran. Terdapat mata pelajaran tertentu yang tidak mereka sukai sehingga mereka cenderung tidak mempelajarinya. Hal itu terjadi karena dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar adalah minat. Apabila minat belajar pada suatu mata pelajaran tertentu rendah maka akan mempengaruhi keberhasilan dalam mata pelajaran tersebut. Sebab peserta didik yang memiliki minat terhadap sesuatu hal tertentu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar. Sehingga minat belajar yang rendah perlu ditingkatkan agar peserta didik dapat berhasil dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi selama masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA N 1 Sedayu pada bulan Agustus sampai September 2015 ditemui peserta didik kurang berminat belajar ekonomi, hal ini ditunjukkan oleh peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran. Kendala lain peserta didik tidak dapat berkonsentrasi dengan baik, peserta didik cenderung berbicara dengan teman sebangku, membuat celotehan-celotehan yang memicu kegaduhan kelas sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Saat guru menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Selain itu peserta didik tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugas.

Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Selama observasi ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional. Dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan hanyalah slide power point, LKS dan buku cetak. Padahal sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Sarana dan prasarana juga cukup memadai untuk membantu proses belajar mengajar misalnya lab komputer. Sayangnya fasilitas yang telah ada kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2006: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, sebab minat merupakan hal yang bukan didapat sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat membuat media pembelajaran menjadi bervariasi. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat untuk guru menyampaikan materi, maka dari itu guru harus bisa menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Sukiman (2012: 29) mengemukakan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran pada saat ini banyak sekali jenisnya. Media pembelajaran visual misalnya gambar, alat-alat peraga, objek, dll. Berkembangnya teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam menunjang

proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 219), ada beberapa bentuk penggunaan Komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu: penggunaan multimedia presentasi, CD multimedia interaktif yang terdiri dari model *drill*, tutorial, stimulasi, dan *game* serta pemanfataan internet.

Teknologi multimedia menyajikan kombinasi audio dan visual pada media pembelajaran sehingga lebih menarik, salah satunya adalah *game*. Bentuk ini dapat digunakan untuk memotivasi, meningkatkan belajar siswa dan membangun sifat kompetitif yang positif pada diri siswa. *Game* memiliki sifat dasar menantang, menyenangkan dan membuat ketagihan bagi siapa yang memainkannya. Tetapi tidak semua *game* memberikan dampak positif, terdapat juga dampak negatifnya apabila *game* tersebut tidak bersifat edukasi. Oleh sebab itu perlu dikembangkan *game* yang bersifat edukasi yang dapat digunakan untuk belajar sehingga peserta didik dapat termotivasi dan berminat dalam belajar.

Untuk membangkitkan minat belajar peserta didik maka diperlukan media pembelajaran yang bervariasi. Oleh sebab itu akan dikembangkan *game* edukasi dalam bentuk permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. *Game ular tangga* ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik karena *game* ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. *Game ular tangga* apabila digunakan dalam pembelajaran dapat menyenangkan peserta didik karena peserta

didik akan belajar sambil bermain. Selain itu *game* ular tangga membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Fasilitas belajar yang ada kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran menggunakan metode konvensional.
3. Media pembelajaran yang dijumpai kurang bervariasi, media yang digunakan hanya slide power point, LKS, dan buku cetak.
4. Rendahnya minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti sebab mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Oleh karena itu peneliti memfokuskan pada pengembangan media *Game* Ular Tangga dan efektivitasnya terhadap minat belajar peserta didik

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian beberapa masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* untuk peserta didik kelas X SMA N 1 Sedayu ?
2. Bagaimana kelayakan produk media *Game Ular Tangga Ekonomi* menurut ahli materi, ahli media dan praktisi?
3. Apakah media *Game Ular Tangga Ekonomi* dapat meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik kelas X SMA N 1 Sedayu?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk :

1. Mengembangkan media *Game Ular Tangga Ekonomi* yang layak untuk peserta didik kelas X SMA N 1 Sedayu.
2. Mengetahui kelayakan media *Game Ular Tangga Ekonomi* menurut ahli materi, ahli media dan praktisi.
3. Mengetahui apakah media *Game Ular Tangga Ekonomi* dapat meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik kelas X SMA N 1 Sedayu.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* sesuai dengan materi yang terdapat pada silabus.

2. Media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* disajikan dalam bentuk aplikasi yang dapat dimainkan pada PC dan laptop.
3. Media *Game Ular Tangga Ekonomi* memuat soal-soal dan rangkuman materi yang dapat memudahkan dan memberikan variasi dalam belajar.
4. Media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* mampu membuat peserta didik tertarik belajar sekaligus bermain, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi*.
 - b. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian yang sejenis di masa mendatang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah
Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - b. Bagi Guru
Penelitian ini dapat menjadikan referensi media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk penerapan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah dan menjadi bekal bagi calon pendidik di masa mendatang.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbentuk *Game* Ular Tangga Ekonomi adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi yang disusun merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun mandiri oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mengoperasikan PC dan laptop sehingga dapat mengoperasikan *Game* Ular Tangga Ekonomi.
3. Pengembangan hanya sebatas pada penilaian kelayakan hingga tercipta produk media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik.
4. Penggunaan media *Game* Ular Tangga Ekonomi sebagai media yang menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Ekonomi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1) Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.

Belajar hanya dialami oleh siswa sendiri karena siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar seperti yang dikemukakan oleh Dimyati dan Mudjiyono (2009: 7).

Slameto (2013: 2) mengemukakan belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Jerome Brunner dalam Trianto (2010: 15) belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya. Belajar dan pengetahuan memiliki hubungan erat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang baru dan terciptanya pengetahuan baru. Perubahan tingkah laku

merupakan suatu proses usaha yang dialami oleh siswa sendiri dan menghasilkan perubahan yang sifatnya menyeluruh sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

2) Pembelajaran

Sugihartono, dkk (2012: 81) mendefinisikan pembelajaran sebagai 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 mengajar secara efektif dan efisien serta mendapatkan hasil optimal.

Dimyati dan Mudjiono (2009: 157) menyatakan pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru dan membelajarkan siswa dalam rangka belajar bagaimana belajar memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Sehingga pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik kepada peserta didik dalam suatu proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau ilmu pengetahuan dengan mengkombinasikan unsur-unsur manusiawi, fasilitas,

perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

b. Pengertian Ekonomi

Ekonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu “Oikos” dan “Nomos” yang berarti peraturan rumah tangga. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ilmu ekonomi yakni ilmu yang mempelajari tentang produksi, distribusi, dan konsumsi barang serta berbagai masalah yang bersangkutan dengan itu seperti tenaga kerja, pembiayaan, dan keuangan; ilmu pengetahuan tentang kegiatan sosial manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang diperoleh dari lingkungannya.

P.A Samuelson dalam Iskandar Putong (2002: 15) mendefinisikan ilmu ekonomi adalah studi bagaimana orang-orang dan masyarakat membuat pilihan dengan atau tanpa menggunakan uang, dengan menggunakan sumberdaya yang terbatas tetapi dapat digunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikannya untuk kepentingan konsumsi sekarang dan dimasa datang kepada berbagai orang dan golongan masyarakat.

Mata pelajaran ekonomi yang diberikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan mata pelajaran yang tersendiri. Mata pelajaran ini diberikan sejak Sekolah Dasar dan tingkat pendidikan menengah pertama yang mana bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Ekonomi di SMA

Berdasarkan Depdiknas, 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) Menyampaikan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
- 3) Membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan ketrampilan 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.

Tabel 1. KD Ekonomi SMA Kelas X Semester Genap

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.5 Mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK 4.5 Menyajikan peran dan produk bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan otoritas jasa keuangan (OJK)	<p>Bank</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bank • Fungsi bank • Jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank <p>Lembaga Keuangan Bukan Bank (LKBB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian lembaga keuangan bukan bank • Fungsi lembaga keuangan bukan bank • Jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk lembaga keuangan bukan bank <p>Bank sentral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bank sentral • Fungsi, tugas dan wewenang Bank Indonesia sebagai Bank Sentral Republik Indonesia • Stabilitas sistem keuangan <p>Otoritas Jasa Keuangan (OJK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian OJK • Fungsi, tugas, dan wewenang OJK
3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran 4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	<p>Sistem Pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Pembayaran • Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran • Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia <p>Alat pembayaran tunai (Uang)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah uang • Pengertian uang • Fungsi, jenis dan syarat uang • Pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia • Unsur pengaman uang rupiah <p>Alat pembayaran nontunai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis alat pembayaran nontunai
3.7 Mendeskripsikan konsep manajemen 4.7 Menerapkan konsep	<p>Manajemen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian manajemen • Fungsi-fungsi manajemen • Unsur-unsur manajemen

manajemen dalam kegiatan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Bidang-bidang manajemen • Penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah
3.8 Mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi 4.8 Menerapkan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi sekolah	<p>Koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian koperasi • Landasan dan asas koperasi • Tujuan koperasi • Ciri-ciri koperasi • Prinsip-prinsip koperasi • Fungsi dan peran koperasi • Jenis-jenis usaha koperasi <p>Pengelolaan koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat organisasi koperasi dan koperasi sekolah • Sumber permodalan koperasi dan koperasi sekolah • Selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi dan koperasi sekolah • Prosedur pendirian koperasi/koperasi sekolah • Membuat rencana pendirian/pengembangan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSIS) • Menyimulasikan pendirian koperasi sekolah/koperasi siswa
	Sumber: Silabus Mata Pelajaran Ekonomi SMA

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Menurut Raber dalam Baharudin dan Esa N (2007: 24), minat bukanlah istilah yang popular dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang

tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2009: 136). Sedangkan Djaali (2013: 121) berpendapat minat merupakan suatu ekspresi yang menunjukkan rasa suka yang lebih besar terhadap suatu kegiatan.

Menurut Slameto (2013: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada satu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Sehingga minat adalah sesuatu dorongan dari dalam diri seseorang yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan ditunjukkan dengan rasa suka atau ketertarikan lebih besar pada sesuatu. Rasa suka terhadap sesuatu tersebut terjadi secara alami.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2006: 34) menyebutkan bahwa minat tidak dapat muncul dengan sendirinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat siswa, yaitu:

1) Motivasi

Siswa akan memiliki minat yang tinggi jika memiliki motivasi. Sesorang akan dikatakan memiliki motivasi belajar jika telah memiliki

niat yang tinggi untuk mempelajari suatu mata pelajaran, maka akan mempelajarinya dalam jangka waktu tertentu.

2) Belajar

Minat mampu diperoleh melalui proses belajar. Karena dengan belajar siswa akan menyukai pelajaran tertentu sebab bertambahnya pengetahuan mengenai suatu pelajaran.

3) Bahan pelajaran dan sikap guru

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah bahan pelajaran dan sikap guru. Bahan pelajaran yang menarik akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Guru yang baik dan ramah akan disenangi siswanya dan akan sangat besar pengaruhnya untuk meningkatkan minat siswa.

Faktor yang mempengaruhi minat menurut Muhibbin Syah (2009: 132) yaitu:

1) Faktor dari dalam

Faktor internal dipengaruhi oleh sifat bawaan yaitu keingintahuan dari dalam diri seseorang yang terdiri dari persoan tertarik, adanya perhatian, dan adanya aktivitas dari rasa senang itu sendiri.

2) Faktor dari luar

Faktor dari luar terdiri dari aspek lingkungan sosial dan nonsosial. Aspek lingkungan sosial terdiri dari kelompok, teman, dan masyarakat. Aspek nonsosial terdiri dari rumah, peralatan, dan alam sekitar.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar adalah upaya siswa yang mencakup strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

Faktor ini sering disebut dengan faktor emosional siswa yaitu ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatiannya terhadap objek tertentu.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut :

1) Motivasi

Siswa akan memiliki minat yang tinggi jika memiliki motivasi. Sesorang akan dikatakan memiliki motivasi belajar jika telah memiliki niat yang tinggi untuk mempelajari suatu mata pelajaran, maka akan mempelajarinya dalam jangka waktu tertentu.

2) Belajar

Minat mampu diperoleh melalui proses belajar. Karena dengan belajar siswa akan menyukai pelajaran tertentu sebab bertambahnya pengetahuan mengenai suatu pelajaran.

3) Bahan pelajaran dan sikap guru

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah bahan pelajaran dan sikap guru. Bahan pelajaran yang menarik akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Guru yang baik dan

ramah akan disenangi siswanya dan akan sangat besar pengaruhnya untuk meningkatkan minat siswa.

4) Faktor dari dalam

Faktor internal dipengaruhi oleh sifat bawaan yaitu keingintahuan dari dalam diri seseorang yang terdiri dari perasaan tertarik, adanya perhatian, dan adanya aktivitas dari rasa senang itu sendiri.

5) Faktor dari luar

Faktor dari luar terdiri dari aspek lingkungan sosial dan nonsosial. Aspek lingkungan sosial terdiri dari kelompok, teman, dan masyarakat. Aspek nonsosial terdiri dari rumah, peralatan, dan alam sekitar.

6) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar adalah upaya siswa yang mencakup strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Faktor ini sering disebut dengan faktor emosional siswa yaitu ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatiannya terhadap objek tertentu.

c. Indikator Minat Belajar

Pada umumnya minat seseorang terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang

disenanginya, karena minat merupakan motif yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu.

Menurut Slameto (2013: 58) ciri-ciri siswa yang berminat dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap dalam memperhatikan dan mengenang suatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Adanya rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati.
- 3) Mendapatkan sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai sesuatu hal yang menjadi minatnya.
- 5) Dimanfaatkan melalui partisipasi pada aktivitas kegiatan.

Adapun ciri-ciri siswa berminat dalam suatu mata pelajaran menurut Taufik Tea (2009: 202) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengajukan pertanyaan.
- 2) Melakukan sanggahan atau bantahan.
- 3) Mengumpulkan tugas tepat waktu bahkan selesai lebih awal dari waktu yang telah ditentukan.
- 4) Berani maju kedepan sebagai demonstrator.
- 5) Berpartisipasi pada proses kegiatan belajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan seseorang yang memiliki minat belajar dapat ditunjukkan dengan:

- 1) Memiliki perhatian yang lebih terhadap sesuatu yang diminati.
- 2) Memiliki rasa senang pada sesuatu yang diminati. Hal ini dapat ditunjukkan melalui rasa bangga atau puas pada suatu aktivitas.

- 3) Memiliki partisipasi yang lebih pada sesuatu kegiatan. Hal ini dapat dilihat dari mengumpulkan tugas tepat waktu, mengajukan pertanyaan, pendapat atau sanggahan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arief S Sadiman dkk (2006: 7), media adalah segala sesuatu perantara yang akan menyampaikan informasi dari guru ke siswa dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Azhar Arsyad, 2006: 3)

Sedangkan Wina Sanjaya (2009: 162), secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sehingga media pembelajaran adalah pengantar yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan dapat menyampaikan pesan sehingga merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat.

b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 29), berdasarkan perkembangan teknologi, media dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2) Media Hasil Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesinmekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

3) Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-processor.

4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 172), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi:

- 1) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk dalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

Kemampuan media ini dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakainannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang dapat diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dsb. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, slide proyektor untuk memproyeksikan film slide, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lainnya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pengajar dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempertinggi minat belajar, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 169), secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi yang berperan untuk :

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 23), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimilikinya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang pengalaman-pengalaman di lingkungan serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- 4) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 5) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 6) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik.

d. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Walker dan Hees dalam Azhar Arsyad (2006: 175-176) mengemukakan ada tiga kriteria dalam menilai perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan kualitasnya yaitu:

1) Kualitas isi dan tujuan

Kualitas isi dan tujuan mencakup 7 hal yaitu ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan kondisi siswa.

2) Kualitas instruksional

Kualitas instruksional menncakup 9 hal yaitu memberikan kesempatan belajar, bantuan untuk belajar, memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilainnya, memberi dampak bagi siswa, dan membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

3) Kualitas teknis

Kualitas teknis mencakup 6 hal yaitu keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Menurut Wahono (2006) ada tiga aspek yang bisa digunakan untuk penilaian media pembelajaran dimana *game* masuk didalamnya yaitu:

1) Aspek rekayasa perangkat lunak

Aspek rekayasa perangkat lunak mencakup beberapa hal yaitu efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan, *reliabilitas* (kehandalan), *maintainabilitas* (dapat dipelihara/dikelola dengan

mudah), *usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), ketepatan pemilihan *software* pengembangan, *kompabilitas*, pemaketannya terpadu dan mudah dalam eksekusi, dokumentasinya lengkap, serta *reusabilitas* (seluruh program dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan program lain).

2) Aspek desain pembelajaran

Aspek desain pembelajaran mencakup beberapa hal yaitu kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/kurikulum, cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, kejelasan pembahasan, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan alat evaluasi, serta pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

3) Aspek komunikasi visual

Aspek komunikasi visual mencakup komunikatif, kreatif, sederhana dan memikat, *audio* (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik), visual (*layout design*, *typography*, warna), media bergerak (animasi, movie), serta *layout interactive* (ikon navigasi).

4. Media Pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi*

a. Pengertian *Game Ular Tangga Ekonomi*

Game dalam bahasa Indonesia berarti permainan. Arief S Sadiman dkk (2006: 75) mendeskripsikan permainan sebagai kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain. Permainan dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap permainan mempunyai empat komponen diantaranya: pemain, lingkungan untuk pemain berinteraksi, aturan-aturan, dan tujuan yang ingin dicapai.

Tedjasaputra (2001: 81-85) mengemukakan *game* edukasi atau permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan edukasi dirancang dengan pemikiran yang dalam. Tujuannya adalah supaya permainan ini mampu mengembangkan penalaran seorang anak, tidak menimbulkan rasa frustasi dan menimbulkan kesadaran anak ketika melakukan kesalahan. Seseorang anak mengalami proses pembelajaran ketika berusaha mengelola permainan. Motivasi muncul dari dalam diri siswa tanpa adanya sebuah paksaan. Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan minat belajar. Karena motivasi belajar dapat meningkatkan minat belajar.

Menurut M. Husna (2009: 145) mengemukakan bahwa pengertian dari permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Papan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri

dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak atau pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. pemain yang pertama kali tiba di kotak *finish* adalah pemenangnya.

Agus N Cahyo (2011: 106) mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Sehingga *game* ular tangga adalah media pembelajaran dengan bentuk permainan edukasi papan yang terbagi dari kotak-kotak yang didalamnya terdapat sejumlah ular dan tangga yang menghubungkan kotak yang satu dengan yang lain, namun permainan ini tidak menghilangkan tujuan pembelajaran. Sedangkan kata ekonomi ditambahkan karena *game* ular tangga ini digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran ekonomi.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan dalam Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman (206: 78) sebagai media pendidikan permainan mempunyai beberapa kelebihan diantaranya:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dan siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung.
4. Permainan bersifat luwes, artinya dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan, maupun persoalannya.
5. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Selain kelebihan, permainan sebagai media pembelajaran juga mempunya kelemahan, diantaranya:

1. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai.
2. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu meyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan salah.
3. Kebanyakan pemain hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa dalam belajar sangat penting supaya proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

5. *Adobe Flash CS6*

a. *Adobe Flash CS6*

Perangkat lunak lunak *Adobe Flash* yang dulunya bernama “Macromedia Flash” merupakan *software* yang dulunya dikembangkan oleh Macromedia tetapi sekarang dikembangkan oleh *Adobe System*. Menurut Wahana Komputer (2012: 2) *Adobe Flash CS6* merupakan salah satu produk dari *Adobe* dan merupakan versi terbaru. Program ini dapat digunakan untuk berbagai hal seperti pembuatan animasi, presentasi, iklan, *game*, film animasi, pendukung animasi pada halaman web dan lain sebagainya.

Tampilan dan fitur-fitur *Adobe Flash CS6* hampir sama dengan versi-versi sebelumnya akan tetapi memiliki beberapa fitur terbaru.

Berikut fitur terbaru dari *Adobe Flash Professional CS6* :

- 1) Memiliki dukungan terhadap HTML 5.
- 2) Mampu menghasilkan *sprite sheet* karena ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat. Hal ini mampu meningkatkan pengalaman *gaming*, alur kerja, dan *performance*.
- 3) Mempunyai dukungan terhadap Android dan IOS dengan adanya *Adobe Flash player* yang terbaru.
- 4) Mempunyai *Adobe Mercury Graphics Engine* yang mampu mengurangi waktu render sehingga pemuatan foto berukuran besar akan lebih cepat.

b. Komponen Kerja *Adobe Flash CS6*

Menurut Madcoms (2012: 3) komponen kerja program Adobe Flash CS6 telah ditampilkan sebagai tampilan standart. Masih banyak komponen yang masih tersembunyi sehingga memerlukan perintah tertentu untuk menampilkannya. Berikut beberapa komponen kerja dari Adobe Flash CS6:

1) Toolbox

Toolbox adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, text, 3D rotation, dll.

2) Timeline

Timeline berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam timeline.

3) Stage

Stage adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek vektor, movie clip, text, button, dll.

4) Panel properties

Panel properties berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga anda dapat memodifikasi dan memaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.

5) Efek Filters

Efek Filters adalah bagian dari panel properties yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek.

6) Motion Editor

Motion editor berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti: mengatur motion, transformasi, pewarnaan, filter, dan parameter animasi lainnya.

7) Motion Presets

Panel motion presets menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan. Ada berbagai pilihan animasi dalam panel motion presets seperti 3D, smoke, fly-out-top, dll.

c. **Keunggulan dan Kelemahan *Adobe Flash CS6***

Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 merupakan hasil teknologi berdasarkan komputer memiliki keunggulan dan keterbatasan (Rusman, 2012: 109-111) sebagai berikut :

1) Keunggulan

- a) Siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan.
- b) Siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.
- c) Kemampuan media untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya.
- d) Media dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap prestasi belajar.
- e) Media dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis.
- f) Media dapat mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik.

2) Keterbatasan

- a) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program pembelajaran berbasis komputer.
- b) Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan perangkat komputer dengan spesifikasi yang sesuai.
- c) Merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan tidak mudah dan memerlukan waktu lama serta keahlian khusus.

6. Model Pengembangan Penelitian

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran, dalam tulisan ini hanya disebutkan 4 macam, yaitu:

a. Prosedur pengembangan model ADDIE

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Endang, 2013: 200), yaitu:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Proses pendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui apa yang harus dipelajari, harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis keutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Hasil yang akan didapat berupa karakteristik calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan.

2) Tahan Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancangan bangun di atas kertas harus terlebih dahulu. Ada beberapa tahap dalam desain: pertama merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Segala sesuatu harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah nyata untuk menerapkan yang telah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan harus dibuat sesuai dengan keinginan atau rancangannya

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses untuk melihat apakah yang telah dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap di atas dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

b. Prosedur Pengembangan Thiagarajan (4-D)

Menurut Thiagarajan dalam Endang, (2013: 195) ada empat tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan namanya 4-D. Empat tahapan dalam prosedur 4-D antara lain:

- 1) *Define*, yaitu tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan secara teoritik (studi pustaka) dan empiric (studi lapangan). Dalam tahap ini setelah peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan maka selanjutnya peneliti harus melakukan studi *literature*, observasi, survei lapangan, dan sebagainya.
- 2) Design, pada tahap ini peneliti merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik.
- 3) Develop, yaitu melakukan kajian empiric mengenai pengembangan produk awal. Kajian empirik ini berupa uji coba, revisi, dan validasi.
- 4) Disseminate, yaitu menyebarluaskan hasil akhir produk yang dikembangkan kepada seluruh populasi.

c. Prosedur Pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg and Gall (1987) dalam Zainal Arifin (2012: 127-132) dalam bukunya menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

1) Research and information Collecting

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif yang tujuannya untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Tahap ini meliputi: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal dikelas, identifikasi permasalahan, dan juga mengumpulkan data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran.

2) Planning

Pada tahap ini peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek yang penting harus direncanakan. Seperti produk tentang apa, tujuan, manfaatnya apa, siapa penggunanya, mengapa dianggap penting, dan bagaimana proses pengembangannya.

3) Develop Preliminary Form of Product

Dalam tahap ini, bentuk produk awal (draft) yang sifatnya sementara (hipotesis) mulai dikembangkan dan divalidasi.

4) Preleminary Field Testing

Tahap ini adalah dimana peneliti melakukan uji coba terbatas pada produk awal di lapangan dengan melibatkan dua atau tiga sekolah dengan subyek penelitian antara 10-15 orang.

5) Main Product Revision

Melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan terhadap produk berdasarkan hasil uji coba terbatas.

6) Main Field Testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dalam skala lebih luas dengan melibatkan lima sampai sepuluh sekolah, perkiraan sampai melibatkan subyek antara 30-100.

7) Operational Product Revision

Melakukan revisi tahap kedua, memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba yang lebih luas.

8) Operational Field Testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba pelaksanaan lapangan yang melibatkan antara 10-30 sekolah, dan antara 40-200 subyek. Dan dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket. Namun apabila peneliti tidak ingin mengetahui dampak penggunaan produk, maka tidak diperlukan adanya kelas kontrol.

9) Final Product Revision

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran serta saran dari uji coba lapangan.

10) Dissemination and Implementation

Pada langkah terakhir ini, produk disebarluas dan disosialisasikan kepada seluruh subjek.

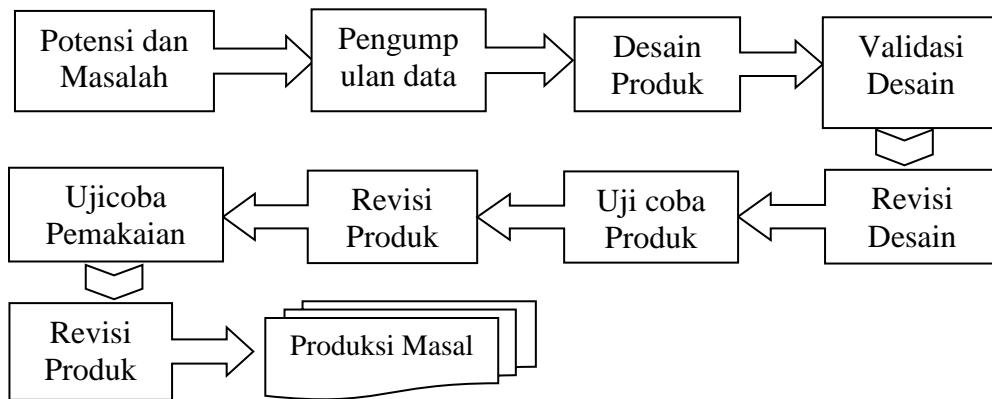
d. Prosedur Pengembangan Sugiyono

Sugiyono (2010: 408) mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Potensi dan masalah, merupakan titik awal dilakukannya sebuah penelitian. Potensi disini adalah sesuatu yang akan memiliki nilai tambah apabila didayagunakan. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara keadaan yang diharapkan dengan keadaan yang terjadi.

- 2) Pengumpulan data, merupakan tahap pengumpulan segala informasi sebagai bahan perencanaan produk untuk penyelesaian masalah yang ada.
- 3) Desain produk, merupakan tahap menggambarkan produk yang akan dibuat dalam gambar atau bagan sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
- 4) Validasi desain, merupakan tahap menilai secara rasional apakah rancangan produk akan lebih efektif atau tidak.
- 5) Revisi desain, merupakan tahap memperbaiki desain dari hasil kelemahan yang didapat setelah validasi desain.
- 6) Ujicoba produk, merupakan tahap untuk mengetahui apakah produk lebih efektif dan efisien dari yang lama atau yang lain.
- 7) Revisi produk, merupakan tahap yang dilakukan apabila setelah ujicoba masih ditemukan kelemahan.
- 8) Ujicoba pemakaian, merupakan tahap ujicoba pemakaian dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas sekaligus menilai kekurangan atau hambatan yang muncul untuk perbaikan lagi.
- 9) Revisi produk, merupakan tahap yang dilakukan apabila masih ditemukan kekurangan dan kelemahan setelah ujicoba pemakaian.
- 10) Produksi masal, merupakan tahap setelah produk yang dihasilkan dinyatakan lebih efektif dan layak untuk diproduksi secara masal.

Menurut Sugiyono (2010: 427), langkah-langkah penelitian pengembangan diitunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development Menurut Sugiyono

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ap Massri M Kusumawardhana (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun ajaran 2014/2015”. Merupakan skripsi mahasiswa Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian menggunakan model pengembangan model ADDIE. Tahapan dari penelitian ini yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan) dan *implementation* (implementasi). Hasil penelitian menunjukan bahwa pengembangan media dengan aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional*

Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar dinyatakan layak dengan hasil penilaian ahli materi 4, 17 dengan kategori layak dan penilaian oleh ahli media dengan hasil 4, 21 dengan kategori sangat layak.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Fahrurrozi Aziz (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK N 1 Sayegan”. Merupakan skripsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian menggunakan model pengembangan model ADDIE. Tahapan dari penelitian ini yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor ahli materi mendapat skor 68,18% dengan kategori baik. Penilaian ahli media dengan skor 65% dengan kategori baik. Penilaian guru mata pelajaran memberikan penilaian 86,84% dengan kategori sangat baik. Penilaian siswa terhadap media 78,4% dengan kategori baik serta minat belajar siswa mendapat skor 80% masuk dalam kategori baik. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fitriana (2014) yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo”. Merupakan skripsi mahasiswa

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian menggunakan model pengembangan model Luther. Tahapan dari penelitian ini yaitu: *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (percobaan) dan *distribution* (distribusi). Hasil penelitian ini menunjukan bahwa hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 4, 108 dengan kategori sangat baik. Dan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 4, 37 dengan kategori sangat baik. Maka permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo yang telah dikembangkan dianggap layak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2014) yang berjudul “*Game Edukasi Tebak Gambar Lingkungan Kerja Microsoft Visual Basic 6.0 Dengan Adobe Flash Professional CS6* di SMK Negeri 2 Magelang”. Merupakan skripsi mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian menggunakan model pengembangan model Alessi dan Trolip. Tahapan dari penelitian ini yaitu: perencanaan, desain, dan pengembangan. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 4,46 dengan kategori sangat baik. Dan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 4,49 dengan kategori sangat baik. Maka permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo yang telah dikembangkan dianggap layak.

C. Kerangka Berfikir

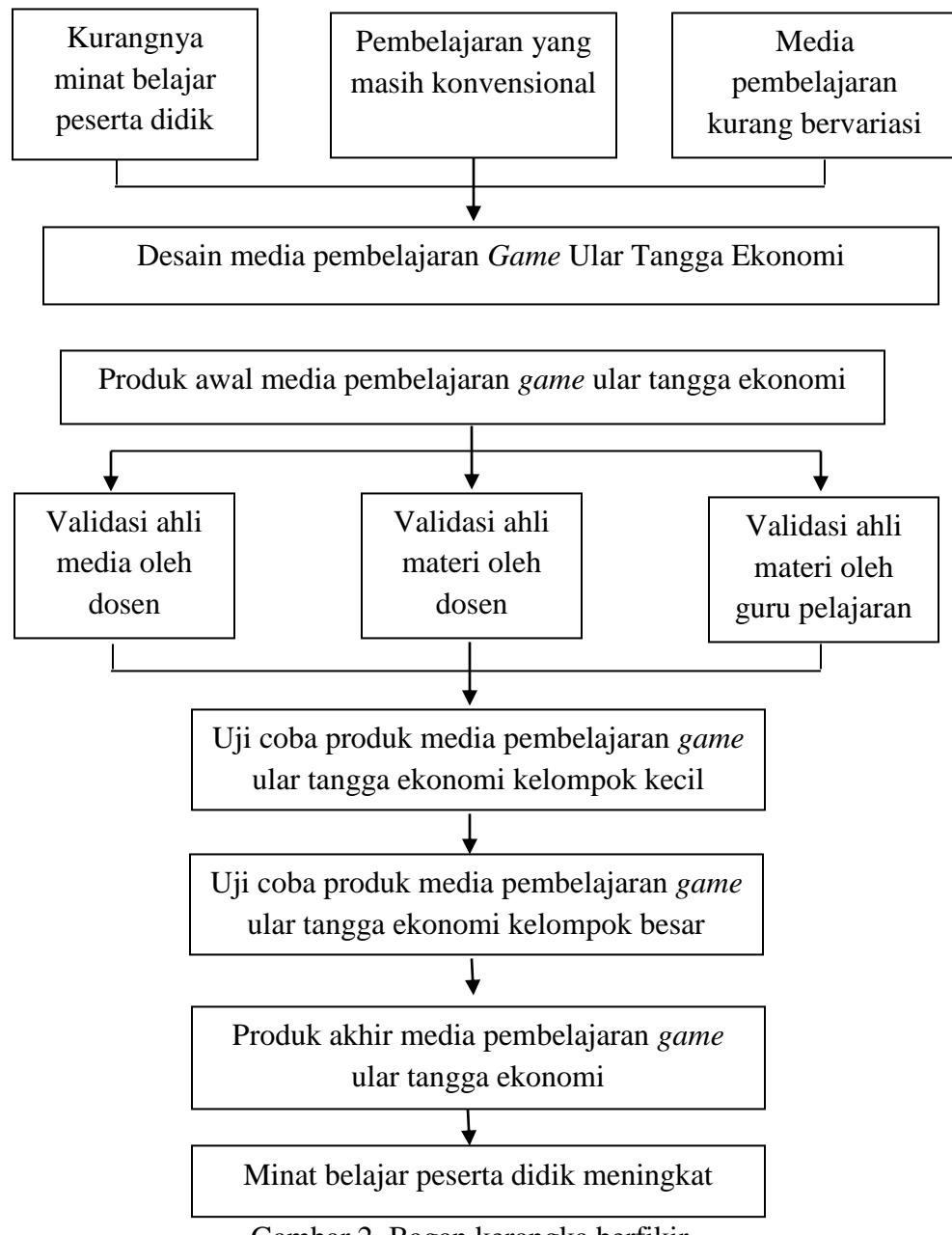
Rendahnya minat belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Media pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu penyebabnya. Proses pembelajaran ekonomi di SMA N 1 Sedayu yang menggunakan metode ceramah atau konvensional dan cenderung hanya menggunakan media pembelajaran slide power point, LKS dan buku paket membuat peserta didik merasa bosan saat belajar. Salah satu penyebab dari penggunaan media yang kurang bervariasi adalah guru yang kurang menguasai media pembelajaran. Padahal peserta didik menginginkan proses pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menyenangkan.

Salah satu media yang diharapkan dapat menjadi solusi adalah *game*. Sebab *game* dapat membuat peserta didik belajar sambil bermain. Sehingga suasana belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran. *Game* yang mungkin dikembangkan adalah *game* ular tangga. Game ular tangga akan dikembangkan menggunakan program *Adobe Flash CS6*.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model ADDIE, yang tahapannya meliputi: perencanaan (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Produk *Game* ular tangga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar. Dengan dikembangkannya media pembelajaran

Game Ular Tangga Ekonomi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran baru yang menyenangkan. Dengan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga minat belajar terhadap mata pelajaran ekonomi dapat meningkat.



Gambar 2. Bagan kerangka berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang diajukan dalam pengembangan media ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi*?
2. Bagaimana penilaian ahli media terhadap produk media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi*?
3. Bagaimana penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi*?
4. Bagaimana penilaian peserta didik terhadap produk media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi*?
5. Apakah media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berupa *Game Ular Tangga Ekonomi* ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Penelitian ini mengembangkan produk berupa *game* ular tangga menggunakan program *Adobe Flash CS6* untuk siswa SMA kelas X.

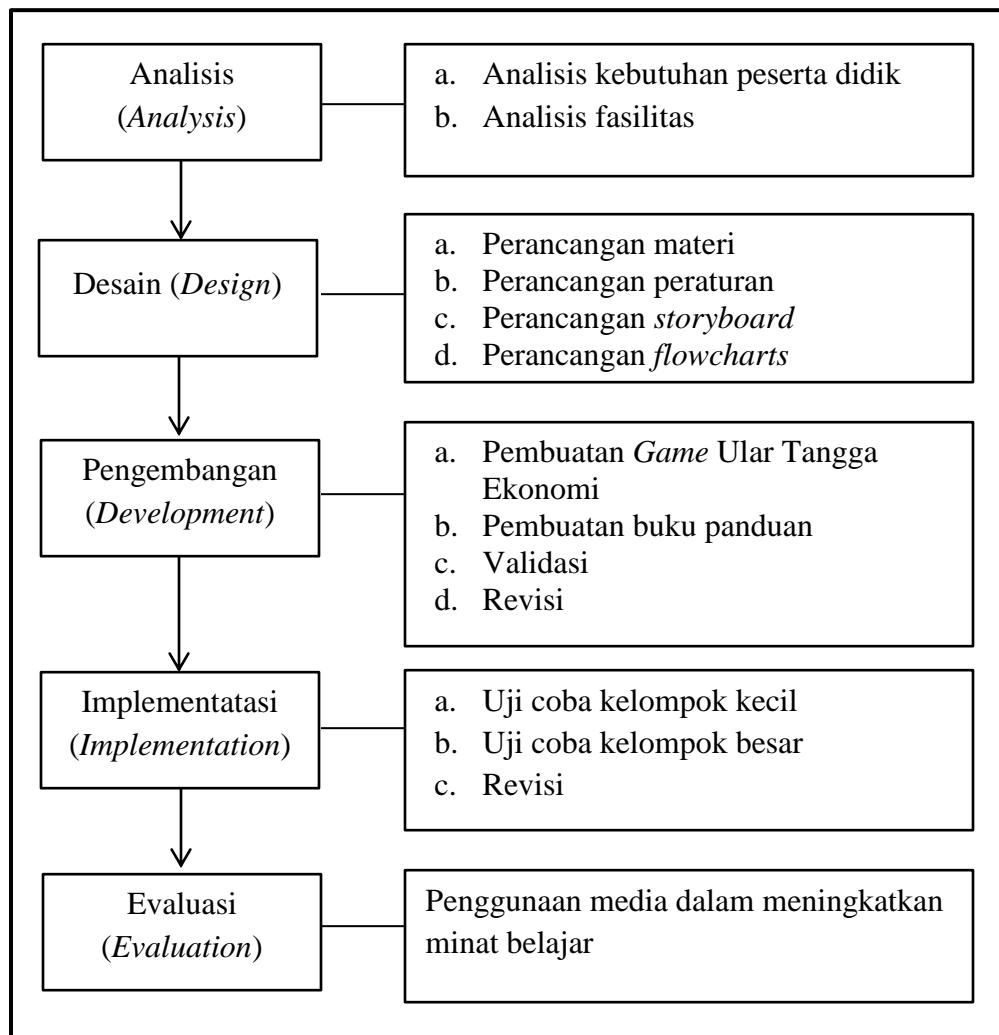
B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMA N 1 Sedayu yang beralamat di Jl. Kemasuk Argomulyo, Sedayu, Bantul. Peneliti memilih SMA N 1 Sedayu karena berdasarkan hasil observasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran belum bervariasi dan peneliti melihat peserta didik kurang memiliki minat belajar. Penelitian akan dilakukan dalam kurun waktu bulan Oktober 2015-Maret 2016.

C. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dan pengembangan mengadopsi model ADDIE. Menurut Endang Mulyatiningsih (2013: 200) untuk merancang sistem

pembelajaran dengan model ADDIE terdapat beberapa proses kegiatan dan tahapan pengembangan. Berikut beberapa tahapan pada setiap tahapan pengembangan model pembelajaran :



Gambar 3. Model desain dan pengembangan penelitian

Rincian prosedur pengembangan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* yang akan dilakukan antara lain :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan agar mengetahui permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Setelah mengetahui permasalahan penelitian melalui observasi di kelas, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran. Sehingga dapat dikembangkan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan.

b. Analisis Fasilitas

Analisis fasilitas dilakukan untuk mengetahui fasilitas belajar apa saja yang dimiliki peserta didik dan sekolah untuk menunjang proses belajar. Analisis fasilitas diperlukan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dan dapat bermanfaat nantinya.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi:

a. Perancangan Materi

Peneliti menentukan materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi diambil dari salah satu Kompetensi Dasar mata pelajaran ekonomi yang terddapat pada silabus.

Dalam perancangan materi peneliti juga menyusun soal-soal yang akan dimuat dalam permaian.

b. Perancangan Peraturan

Perancangan peraturan dalam permaian agar *game* yang dikembangkan bersifat edukasi dan memberikan dampak positif.

c. Perancangan *Storyboard*

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran berupa *storyboard* dengan konsep.

d. Perancangan *Flowcharts*

Peneliti merancang alur atau jalannya produk *Game Ular Tangga Ekonomi*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pengembangan *Game Ular Tangga Ekonomi*

Pembuatan produk *Game Ular Tangga Ekonomi* menggunakan *Adobe Flash CS6*, menggabungkan semua bahan yang sudah dibuat mulai dari desain, materi, soal dan efek suara.

b. Pengembangan Buku Panduan

Pembuatan buku panduan diperlukan agar mempermudah penggunaan menggunakan *Game Ular Tangga Ekonomi*.

c. Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dibuat divalidasi oleh ahli media yang akan dilakukan 2 (dua) orang dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi, materi yang

dikembangkan dalam *Game* Ular Tangga Ekonomi akan divalidasi oleh 2 (dua) orang ahli materi yaitu dosen Jurusan Penidikan Ekonomi dan guru mata pelajaran ekonomi SMA N 1 Sedayu. Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

d. Revisi

Setelah produk divalidasi, produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli media agar media lebih menarik dan ahli materi agar materi sesuai.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk diujicobakan pada 6-10 peserta didik dari kelas selain X IPS 1 SMA N 1 Sedayu. Pada tahap ini akan dibagikan angket respon peserta didik setelah menggunakan media. Tahap uji kelompok kecil ini untuk mengetahui kelayakan produk. Apabila produk layak dalam uji coba kelompok kecil maka dapat lanjut ke uji coba lapangan (uji coba kelompok besar).

b. Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap ini produk diujicobakan pada 32 peserta didik dari kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui respon/pendapat dari peserta didik mengenai produk yang

telah dikembangkan dan untuk mengetahui minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut.

c. Revisi

Bila diperlukan akan dilakukan revisi tahap II berdasarkan komentar, saran dan masukan dari peserta didik. Namun dalam revisi akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini diperoleh data mengenai evaluasi penggunaan media *Game Ular Tangga Ekonomi* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

D. Subjek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah dua orang ahli media pembelajaran (dosen jurusan pendidikan ekonomi UNY), dua orang ahli materi (dosen jurusan pendidikan ekonomi UNY dan guru ekonomi SMA N 1 Sedayu), 6 peserta didik kelas X IPS 2 SMA N 1 Sedayu serta 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu.

E. Definisi Operasional Variabel

1. *Game Ular Tangga Ekonomi sebagai Media Pembelajaran Ekonomi*

Game Ular Tangga Ekonomi adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan menggunakan papan kemudian dibagi dalam kotak-kotak pada beberapa kotak terdapat sejumlah ular dan tangga yang

menghubungkan dengan kotak lain. Media pembelajaran *game* ular tangga ekonomi terdapat materi dan soal yang terdapat pada permainan. *Game* Ular Tangga Ekonomi dikembangkan menggunakan program *Adobe Flash CS6*.

Sebagai media pembelajaran *game* ular tangga ekonomi harus memenuhi berbagai kriteria diantaranya kelayakan *game* dilihat dari kemudahan penggunaan, kreatif, sederhana dan memikat, *audio* (narasi, *sound effect, backsound*, musik), visual (*layout design, typography*, warna). Sebagai media pembelajaran *game* ular tangga juga harus memenuhi kriteria kejelasan tujuan pembelajaran, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas materi, kesesuaian materi, interaktivitas, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan ketepatan alat evaluasi.

2. Minat Belajar

Minat adalah sesuatu dorongan dari dalam diri seseorang yang dipengaruhi oleh faktor internal untuk melakukan sesuatu dengan rasa suka atau senang tanpa ada yang menyuruh. Dalam sebuah pembelajaran peserta didik memiliki minat belajar atau tidak dapat dilihat dari perhatian dalam belajar, partisipasi atau keterlibatan, perasaan senang dan ketertarikan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan angket. Teknik observasi yang dilakukan adalah observasi tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2010: 205) observasi tidak terstruktur adalah jenis kegiatan observasi tanpa persiapan secara sistematis tentang apa yang akan dilakukan peneliti.

Menurut Sugiyono (2010: 199) angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket akan diberikan kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Jenis angket yang akan diberikan adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah jenis angket yang jumlah item dan alternatif jawaban maupun responnya sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih sesuai keadaan yang sebenarnya (Widoyoko, 2013: 36).

Penelitian pada angket menggunakan skala Likert (skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju) , STS (Sangat Tidak Setuju) .

1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Kemudahan penggunaan	4	1,2,3,4
2	Kreatif	3	5,6,7
3	Sederhana dan memikat	2	8,9
4	Audio	2	10,11
5	Visual	7	12,13,14,1 5,16,17,18 ,19

2. Kisi-kisi Intrumen untuk Ahli Materi

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Tujuan pembelajaran	4	1,2,3,4
2	Kualitas materi	7	5,6,7,8,9, ,10,11
3	Soal	3	12,13,14
4	Metode penyampaian	3	15,16,17

3. Kisi-kisi Instrumen untuk Peserta Didik

a. Respon Peserta Didik

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Respon Peserta Didik Terhadap Media

No	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Kemudahan penggunaan <i>game</i>	3	1,2,3
2	Kelengkapan dan kualitas materi	3	4,5,6
3	Visual	5	7,8,9,10, 11
4	Audio	2	12,13

b. Minat Belajar

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Perhatian dalam belajar	3	1,2*,3
2	Partisipasi dalam pembelajaran	3	4,5*,6
3	Perasaan senang saat belajar	5	7,8,9*,10, 11

*) Butir pernyataan negatif

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2010: 173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas internal instrumen harus memenuhi dua jenis validitas yaitu validitas kontruksi dan validitas isi (Sugiyono, 2010: 176). Validitas isi memfokuskan mengukur instrumen untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan (efektivitas) maka instrumen harus disusun berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan. Sedangkan validitas konstruk memfokuskan pada kemampuan instrumen mengukur gejala yang sesuai dengan definisinya. Uji validitas konstruk (*construct validity*) dengan menggunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Instrumen dikontruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan pada teori tertentu, maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan para ahli.

Validasi media dilakukan oleh Kiromim Baroroh, M.Pd dan Daru Wahyuni, M.Si selaku dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi UNY. Vadidasi materi dilakukan oleh Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si selaku dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi UNY dan Heru Subandri, S.E selaku guru mata pelajaran ekonomi SMA N 1 Sedayu. Validasi Instrumen minat belajar dilakukan oleh Kiromim Baroroh, M.Pd dan Barkah Lestari, M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi UNY.

Pada angket minat belajar diambil menggunakan *one shoot method* (pengukuran sekali saja). Pengukuran hanya dilakukan sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi atau jawaban pertanyaan. Sugiyono (2010: 190) menjelaskan bahwa apabila koefisien korelasi sama dengan 0,3 atau lebih dari 0,3 maka instrumen dikatakan valid. Jika koefisien korelasi antar skor kurang dari 0,3 maka instrumen dinyatakan tidak valid. Instrumen angket minat belajar terdiri dari 11 item pertanyaan. Uji validitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistik 20* dan diperoleh hasil bahwa dari seluruh item pernyataan terdapat 1 item pernyataan yang tidak valid. Hasil uji validitas pada setiap butir khususnya pada kolom *corrected item total correlation* dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Validitas Angket Minat Belajar

No	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	Keterangan
1	0,508	Valid
2	0,597	Valid
3	0,378	Valid
4	0,492	Valid
5	0,487	Valid
6	0,241	Tidak Valid
7	0,434	Valid
8	0,438	Valid
9	0,324	Valid
10	0,343	Valid
11	0,377	Valid

Dari Tabel 6 di atas dapat dilihat terdapat 10 item yang valid yaitu butir no 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, dan 11. Hal itu dapat dibuktikan pada kolom

corrected item total correlation kesepuluh butir tersebut memiliki koefisien korelasi lebih dari 0,3 sehingga kesepuluh butir tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam analisis data. Namun terdapat 1 item yang tidak valid yaitu butir no 6. Hal itu dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation* butir no 6 memiliki koefisien korelasi kurang dari 0,3 yang berarti butir tersebut tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam analisis data.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2010: 173) Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini menggunakan teknik reliabilitas internal yaitu dengan rumus Alpha. Uji coba reliabilitas instrumen menggunakan *one shoot methode* (pengukuran sekali saja). Pengukuran hanya dilakukan sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi atau jawaban pertanyaan. Untuk mengetahui apakah instrumen tersebut reliable perlu dikonsultasikan dengan dengan harga kritik atau standar kritik atau standar reliabilitasnya. Menurut Kaplan dalam Widoyoko (2013: 165) harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,7. Artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien *alpha* sekurang-kurangnya 0,7. Pengujian instrumen menggunakan bantuan program *IBM SPSS Sstatistik 20*. Mengetahui reliabilitas angket digunakan uji *Cronbach Alpha* (α) karena instrumen termasuk dalam jenis data interval dengan skala 1-5. Hasil uji

reliabilitas instrumen diketahui bahwa instrumen angket minat belajar memiliki koefisien 0,763 yang dinyatakan reliabel karena memiliki koefisien lebih dari 0,7 sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data mengenai peningkatan minat belajar.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh ada dua macam yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, saran dan masukan yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik. data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket ahli media, penilaian angket ahli materi, dan penilaian angket peserta didik. Angket menggunakan skala Likert dengan respon skala lima.

Dalam menilai kualitas *game* dan minat belajar maka data tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kualitas *game* dan minat belajar, maka data tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skoring sebagai berikut :

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor Butir Positif	Skor Butir Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber : Widoyoko 2012: 109

Menurut Widoyoko (2013: 115) jarak kelas interval dengan skala lima dapat ditentukan dengan rumus :

$$\text{Jarak kelas interval} = \frac{\text{nilai maksimal} - \text{nilai minimal}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Untuk klasifikasi hasil penilaian kelayakan *game* dan penilaian angket minat belajar dapat dihitung seperti berikut :

Nilai maksimal = 5 (sangat setuju)

Nilai minimal = 1 (sangat tidak setuju)

Kelas interval = 5 (sangat tidak setuju sampai sangat setuju)

$$\text{Jarak interval kelas} = \frac{5-1}{5} = \frac{4}{5} = 0.8$$

Berdasarkan jarak interval kelas maka disusun tabel klasifikasi penilaian terhadap media *game* dan angket minat belajar sebagai berikut :

Tabel 8. Klasifikasi Penilaian Kelayakan *Game* dan Minat Belajar

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi Penilaian kelayakan <i>Game</i>	Klasifikasi Penilaian Minat Belajar
>4,2 s/d 5,0	Sangat Layak	Sangat Meningkat
>3,4 s/d 4,2	Layak	Meningkat
>2,6 s/d 3,4	Cukup	Tetap
>1,8 s/d 2,6	Tidak Layak	Menurun
1,0-1,8	Sangat Tidak Layak	Sangat Menurun

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA N 1 Sedayu yang beralamat di Jl. Kemusuk Argomulyo, Sedayu, Bantul.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ahli media adalah Dosen Pendidikan Ekonomi Daru Wahyuni, M.Si dan Kiromim Baroroh, M.Pd, ahli materi adalah dosen Pendidikan Ekonomi Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si dan Guru Ekonomi SMA N 1 Sedayu Heru Subandri, S.E, ahli instrumen adalah Dosen Pendidikan Ekonomi Barkah Lestari, M.Pd dan Kiromim Baroroh, M.Pd, 6 peserta didik kelas X IPS 2 SMA N 1 Sedayu serta 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu .

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Januari-Maret 2016

B. Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang, 2013: 200) yaitu : a. Analisis (*analysis*); b. Desain

(*design*); c. Pengembangan (*development*); d. Implementasi (*implementation*); e. Evaluasi (*evaluation*). Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi. Kegiatan observasi dilakukan selama Praktik Kerja Lapangan (PPL) pada bulan Agustus sampai dengan September 2015. Pada tahap observasi ini peneliti mengamati guru ekonomi yang mengajar mata pelajaran ekonomi kelas X. Observasi dilakukan dikelas X IPS 1 pada saat pembelajaran ekonomi. Dalam kegiatan belajar mengajar peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran peserta didik menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang aktif dan bosan. Bosan yang ditunjukkan oleh peserta didik adalah mereka terlihat mengobrol dengan teman sebangku.

b. Analisis Fasilitas

Observasi juga dilakukan dengan mengamati ketersediaan fasilitas belajar di lingkungan sekolah. Dari observasi diketahui fasilitas yang disediakan oleh sekolah cukup lengkap. Pada setiap kelas sudah terpasang proyektor untuk membantu dalam menyampaikan materi.

Didalam kelas juga terdapat *sound system*. Selain itu sekolah juga memiliki laboratorium komputer. Pada saat observasi peneliti juga mencoba wawancara kepada beberapa peserta didik mengenai fasilitas belajar yang dimiliki, dan ternyata sebagian besar dari peserta didik kelas X IPS 1 memiliki fasilitas belajar berupa laptop. Namun penggunaan laptop kurang maksimal karena kebanyakan guru hanya menerangkan materi dengan metode ceramah sehingga laptop yang dimiliki peserta didik tidak dibawa ke sekolah karena sering tidak terpakai. Beberapa fasilitas-fasilitas belajar yang tersedia di sekolah maupun kelas dapat menunjang penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi*.

2. Desain (*design*)

Melihat dari permasalahan media pembelajaran yang terdapat di sekolah maka peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang dalam pengembangan media pembelajaran berupa *Game Ular Tangga Ekonomi*.

Informasi tersebut yaitu :

a. Perancangan Materi

Materi yang disajikan dalam *Game Ular Tangga Ekonomi* terfokus pada bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK. Materi tersebut harus dikuasai peserta didik SMA N 1 Sedayu terutama kelas X IPS yang mendapat mata pelajaran ekonomi. Materi dalam *Game Ular Tangga Ekonomi* diambil dari silabus yang digunakan oleh

SMA N 1 Sedayu. Silabus dapat dilihat pada lampiran 1. Pada silabus dipilih Kompetensi Dasar 3.5 yaitu mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK.

Dari Kompetensi Dasar tersebut akan muncul beberapa indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Kompetensi Dasar dan indikator dan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 4. Kompetensi Dasar mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK sangat penting dikuasai oleh peserta didik karena materi ini berkesinambungan dengan materi yang selanjutnya. Maka dari itu peserta didik wajib menguasai materi ini agar kelanjutannya tidak medapatkan kendala dalam belajar. Sehingga peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal nantinya.

Selanjutnya peneliti akan menyusun materi yang digunakan dalam *Game Ular Tangga Ekonomi*. Peneliti mencari berbagai sumber referensi dalam penyusunan materi. Materi dalam media telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Materi dalam *Game Ular Tangga Ekonomi* dapat dilihat pada lampiran 5.

Peneliti juga menyusun soal-soal yang digunakan dalam *Game Ular Tangga Ekonomi*. Soal-soal yang dibuat disesuaikan dengan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Soal dibuat dalam

bentuk pilihan ganda dan berjumlah 64 soal. Soal-soal dalam *Game Ular Tangga Ekonomi* dapat dilihat pada lampiran 6.

b. Perancangan Peraturan

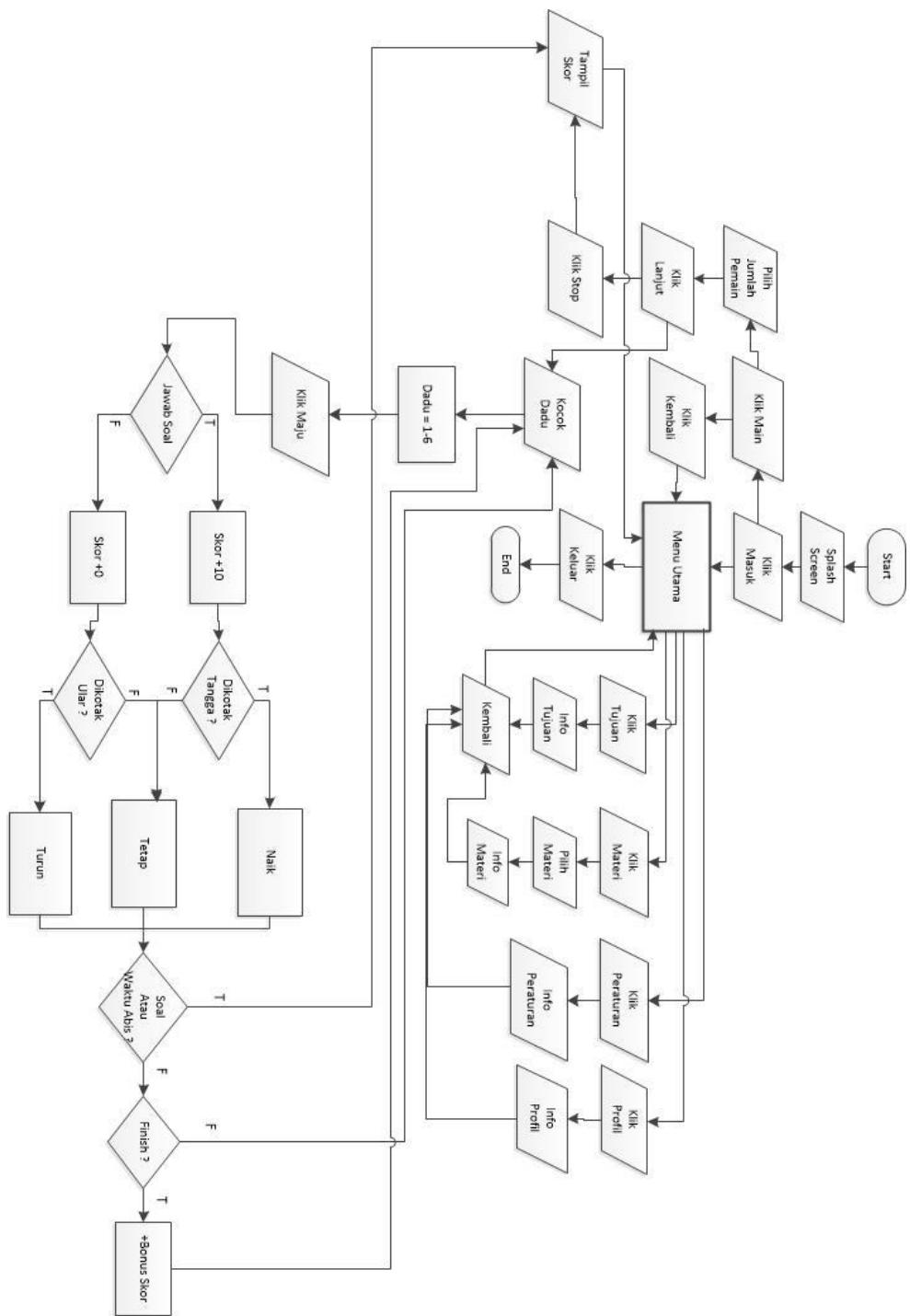
Perancangan peraturan dalam *Game Ular Tangga Ekonomi* diperlukan karena media pembelajaran dalam bentuk *game* maka harus disusun peraturan permainan agar menjadi *game* yang memberikan dampak positif bagi penggunanya. Peraturan juga digunakan agar memperjelas cara bermain *Game Ular Tangga Ekonomi*. Peraturan dapat dilihat pada lampiran 7.

c. Perancangan *Storyboard*

Setelah diketahui bagian-bagian dari *Game Ular Tangga Ekonomi* yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah membuat penjelasan dari setiap tampilan. Penjelasan tampilan (map) dituangkan dalam *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 3. Informasi yang disampaikan pada *storyboard* adalah mengenai desain tampilan (map) *Game Ular Tangga Ekonomi*. Pembuatan *storyboard* ini bertujuan agar mempermudah peneliti dalam mengembangkan *Game Ular Tangga Ekonomi*.

d. Perancangan *flowcharts*

Flowcharts jalannya *Game Ular Tangga Ekonomi* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Flowcharts Jalannya Game

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan *Game* Ular Tangga Ekonomi

Pembuatan *Game* Ular Tangga Ekonomi berdasarkan *storyboard* dari tahap desain. Media pembelajaran dibuat menggunakan Program *Adobe Flash CS6* sebagai alat bantu dalam pemrogramannya. Beberapa pertimbangan digunakannya Program *Adobe Flash CS6* karena dengan menggunakan Program *Adobe Flash CS6*, berbagai aplikasi dua dimensi dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, presentasi, *movie* dan aplikasi animasi lainnya.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan resolusi layar 800x600pixel. Resolusi tersebut dipilih karena merupakan standar minimal resolusi layar komputer pada umumnya, sehingga akan dapat digunakan pada berbagai spesifikasi *hardware*. Pembuatan media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi mulai dari halaman pembuka, tombol menu, perintah (*actions*), animasi, musik dan lainnya.

Tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian (*testing*). Tahap ini diperlukan agar aplikasi dicek terlebih dahulu. Apakah semua tombol telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Hal ini untuk mengetahui *Game* Ular Tangga Ekonomi sudah berjalan dengan baik atau belum. Apabila dalam pengujian terdapat permasalahan maka akan dilakukan perbaikan sampai diperoleh hasil yang diinginkan oleh peneliti.

Setelah Aplikasi jadi sesuai dengan keinginan peneliti, selanjutnya aplikasi akan di simpan (*save*) dalam format .fla, dengan format .fla peneliti bertujuan agar file tersebut masih bisa diedit dan memudahkan dalam revisi. Aplikasi akan siap digunakan apabila dipublish dari format .fla menjadi .exe melalui *Adobe Flash CS6*. Aplikasi dipublish dalam format .exe agar dapat digunakan pada PC atau laptop tanpa harus melakukan instalasi *Adobe Flash CS6*. Dalam format .exe ini *Game Ular Tangga Ekonomi* bisa dijalankan hanya dengan *double* klik pada aplikasi *Game Ular Tangga Ekonomi*. File media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* akan dikemas dalam *Compact Disk* (CD) sehingga akan mempermudah pemakaian media pembelajaran tersebut.

b. Pembuatan Buku Panduan

Media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* merupakan aplikasi yang memerlukan petunjuk penggunaan. Agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran maka peneliti membuat buku panduan penggunaan *Game Ular Tangga Ekonomi*. Buku panduan penggunaan media pembelajaran ini dibuat setelah aplikasi *Game Ular Tangga Ekonomi* selesai dibuat.

Buku panduan penggunaan dibuat dalam ukuran A5. Buku panduan berisi cara atau langkah-langkah dalam menggunakan *Game Ular Tangga Ekonomi*. Selain langkah-langkah buku ini juga

menjelaskan fungsi dari setiap tombol yang terdapat pada setiap halaman.

Pembuatan buku panduan penggunaan *Game Ular Tangga Ekonomi* menggunakan bantuan Program *Microsoft Word 2010*. Buku panduan dilengkapi dengan gambar setiap halaman yang menjelaskan setiap kegunaan tombol yang terdapat pada *game*. Setelah buku selesai dibuat maka akan di *convert* dari .doc menjadi .pdf agar tidak berubah atau rusak saat proses pencetakan. Untuk pembuatan cover dari buku panduan menggunakan bantuan Program *CorelDraw X6*.

c. Validasi

1) Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media digunakan untuk menilai produk *Game Ular Tangga Ekonomi*. Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang dosen dari Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Daru Wahyuni, M.Si dan Kiromim Baroroh, M.Pd. pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dan berdasarkan arahan dosen Pendidikan Ekonomi. Penilaian dilakukan dengan menunjukkan *Game Ular Tangga Ekonomi* dan memberikan angket.

Angket menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Validasi ahli media meliputi indikator kemudahan

penggunaan, kreatif, sederhana dan memikat, audio dan visual dengan tujuan untuk mendapatkan informasi, saran dan kritikan serta masukan yang akan digunakan dalam meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media akan digunakan untuk merevisi media *Game Ular Tangga Ekonomi* yang dikembangkan dari segi media.

Untuk hasil analisis validasi dari ahli media selengkapnya dapat dilihat di lapiran 27. Hasil rekapitulasi rata-rata validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	32	4	Layak
2	Kreatif	21	3,5	Layak
3	Sederhana dan Memikat	16	4	Layak
4	Audio	15	3,75	Layak
5	Visual	64	4	Layak
Total		148	3,89	Layak

2) Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan ahli materi digunakan untuk menilai materi yang disusun dalam *Game Ular Tangga Ekonomi*. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen dari Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si dan guru mata pelajaran ekonomi SMA N 1 Sedayu yaitu Heru Subandri, S.E. Pertimbangan dosen dan guru sebagai validator materi

dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi dan berdasarkan arahan dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi. Penilaian dilakukan dengan menunjukkan *Game* Ular Tangga Ekonomi dan daftar soal beserta materinya dalam *game* lalu memberikan angket.

Angket menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Validasi ahli materi meliputi indikator tujuan pembelajaran, indikator materi, indikator soal dan indikator metode penyampaian dengan tujuan untuk mendapatkan informasi, saran dan kritikan serta masukan yang akan digunakan dalam meningkatkan kualitas materi pada media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi akan digunakan untuk merevisi media *Game* Ular Tangga Ekonomi yang dikembangkan dari segi materi. Untuk hasil analisis validasi dari ahli materi selengkapnya dapat dilihat di lapiran 28. Hasil rekapitulasi rata-rata validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Kategori
1	Tujuan Pembelajaran	27	3,86	Layak
2	Kualitas Materi	45	3,79	Layak
3	Soal	23	3,83	Layak
4	Metode Penyampaian	23	3,83	Layak
Total		126	3,82	Layak

d. Revisi

- 1) Evaluasi ahli media
 - a) Desain halaman menu utama urutan dimulai dari tentang, materi, peraturan, main, profil, dan keluar. Tombol tentang diganti menjadi tujuan.

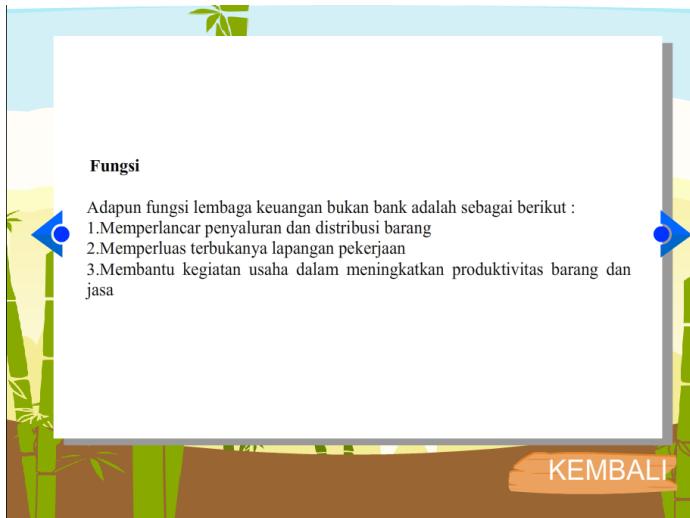


Gambar 5. Halaman Menu Utama Sebelum Revisi

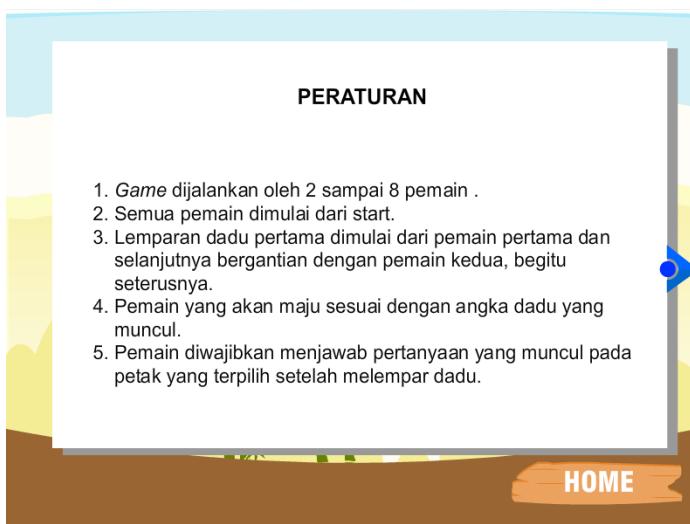


Gambar 6. Halaman Menu Utama Setelah Revisi

- b) Menganti jenis huruf dari Times New Roman menjadi Arial.

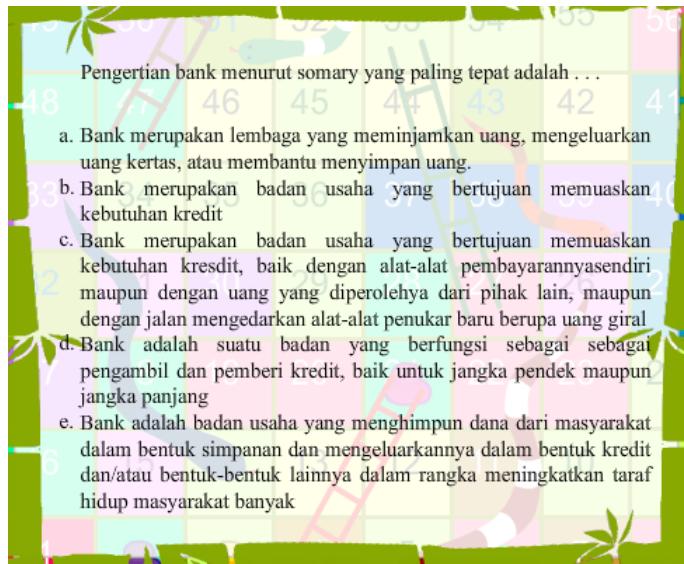


Gambar 7. Jenis Huruf Sebelum Revisi

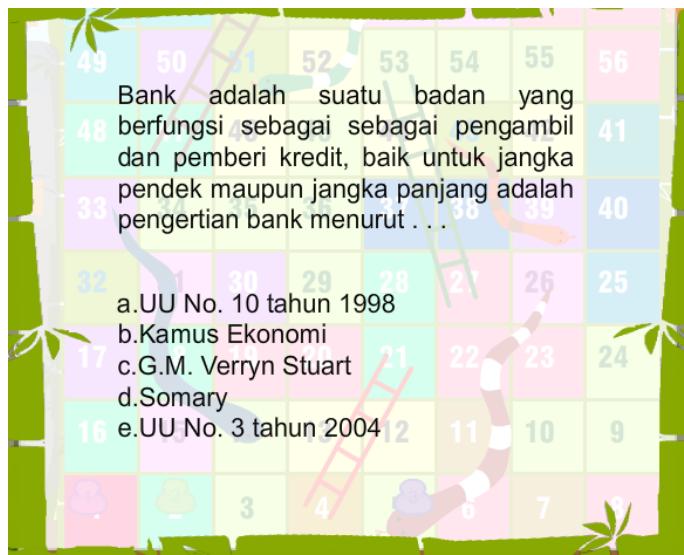


Gambar 8. Jenis Huruf Setelah Revisi

- c) Menganti susunan soal. Soal lebih panjang dengan jawaban yang pendek.

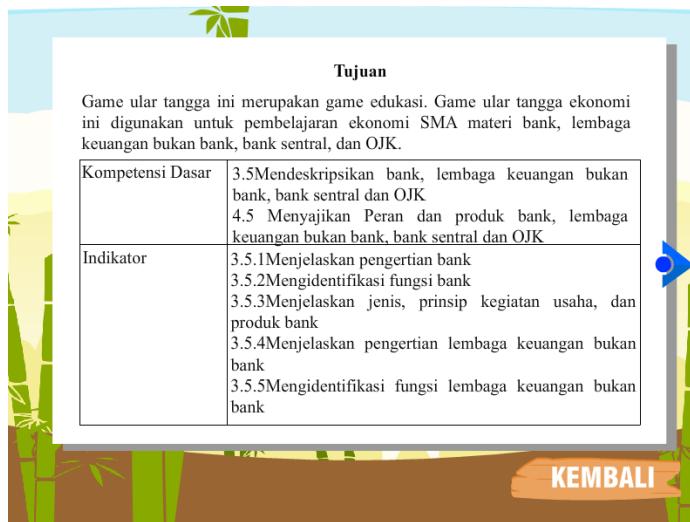


Gambar 9. Susunan Soal Sebelum Revisi

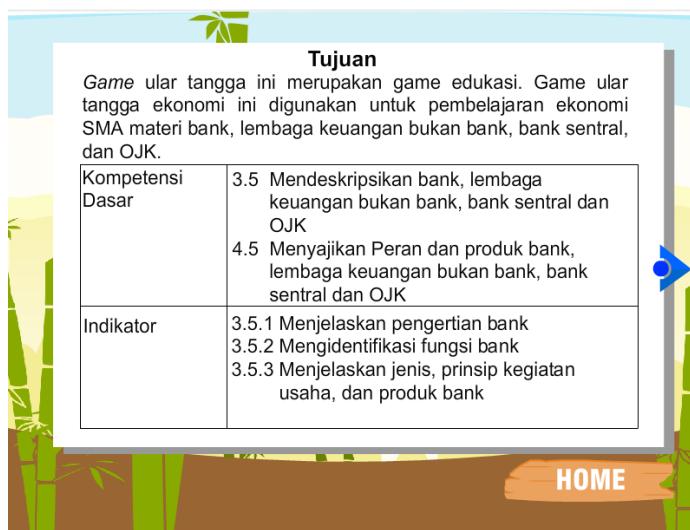


Gambar 10. Susunan Soal Setelah Revisi

- d) Desain halaman tata tulis kurang rapi. Tata tulis pada halaman tujuan dirapikan.



Gambar 11. Tata Tulis Halaman Tujuan Sebelum Revisi



Gambar 12. Tata Tulis Halaman Tujuan Setelah Revisi

2) Evaluasi ahli materi

- a) Halaman dalam materi kurang menarik. Revisi tampilan dalam materi dibuat lebih menarik agar peserta didik mudah memahami materi.
- b) Pada materi huruf yang ditampilkan terlalu kecil. Revisi memperbesar huruf sesuai saran.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk. Pada tahap ini produk akan diuji cobakan pada dua kelompok yaitu uji pada kelompok kecil dan uji pada kelompok besar.

a. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2016 pada 6 peserta didik kelas X IPS 2 SMA N 1 Sedayu yang beralamatkan di Jl. Argomulyo, Kemasuk, Sedayu, Bantul. Uji kelompok kecil mengambil waktu setelah pulang sekolah.

Sebelumnya peserta didik diterangkan materi mengenai bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral, dan otoritas jasa keuangan. Selanjutnya peserta didik dibentuk kelompok. Jumlah peserta didik dalam uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang dan dibentuk menjadi 3 kelompok. 1 kelompoknya terdiri dari 2 orang. Peserta didik membaca buku panduan penggunaan *Game Ular Tangga Ekonomi* serta dijelaskan oleh peneliti mengenai cara penggunaan *game*.

Peneliti mengoperasikan *Game Ular Tangga Ekonomi* yang ditayangkan pada LCD Proyektor dan peserta didik menjawab setiap soal yang muncul sesuai urutan nomor kelompoknya. Setelah akhir pembelajaran akan diadakan evaluasi dan peserta didik diminta mengutarakan penilaian dan pendapat mengenai media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* pada angket yang telah diberikan.

Penilaian ini digunakan untuk menentukan kelayakan *Game Ular Tangga Ekonomi* agar selanjutnya dapat diujikan dalam uji lapangan (uji kelompok besar). Hasil penilaian peserta didik kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran 29. Berikut rekapitulasi rata-rata hasil penilaian respon peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil penilaian respon peserta didik kelompok kecil

No	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Kategori
1	Kemudahan penggunaan <i>game</i>	63	3,50	Layak
2	Kelengkapan dan kualitas materi	68	3,78	Layak
3	Visual	110	3,67	Layak
4	Audio	43	3,58	Layak
Total		284	3,64	Layak

b. Uji Kelompok Besar

Uji lapangan dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2016 pada 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu. Sebelum mulai bermain ular tangga peserta didik membaca buku panduan penggunaan *Game Ular Tangga Ekonomi* dan peserta didik juga dibimbing peneliti dalam penggunaan *game*. Selanjutnya peserta didik menjadi 8 (delapan)

kelompok. 1 kelompok terdiri dari empat 4 (empat) peserta didik. Peneliti mengoperasikan Game Ular Tangga Ekonomi yang ditayangkan pada LCD Proyektor dan peserta didik menjawab setiap soal yang muncul sesuai urutan nomor kelompoknya. Setelah akhir pembelajaran akan diadakan evaluasi dan peserta didik diminta mengutarakan penilaian dan pendapat mengenai media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* pada angket yang telah diberikan.

Penilaian ini digunakan untuk menentukan kelayakan *Game Ular Tangga Ekonomi* sebagai media pembelajaran yang diterapkan disekolah. Hasil penilaian peserta didik kelompok Besar dapat dilihat pada lampiran 30. Berikut rekapitulasi rata-rata hasil penilaian respon peserta didik belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Kelompok Besar

No	Indikator	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Kategori
1	Kemudahan penggunaan <i>game</i>	391	4,07	Layak
2	Kelengkapan dan kualitas materi	350	3,65	Layak
3	Visual	591	3,69	Layak
4	Audio	233	3,64	Layak
Total		1565	3,76	Layak

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini diperoleh data mengenai evaluasi penggunaan media *Game Ular Tangga Ekonomi* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan salah satu variabel dalam penelitian dan

pengembangan ini. Dalam pengambilan data menggunakan angket minat belajar. Angket minat belajar menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Hasil penilaian peserta didik kelompok Besar dapat dilihat pada lampiran 31. Berikut rekapitulasi rata-rata hasil penilaian respon peserta didik belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Penilaian Minat Belajar Ekonomi

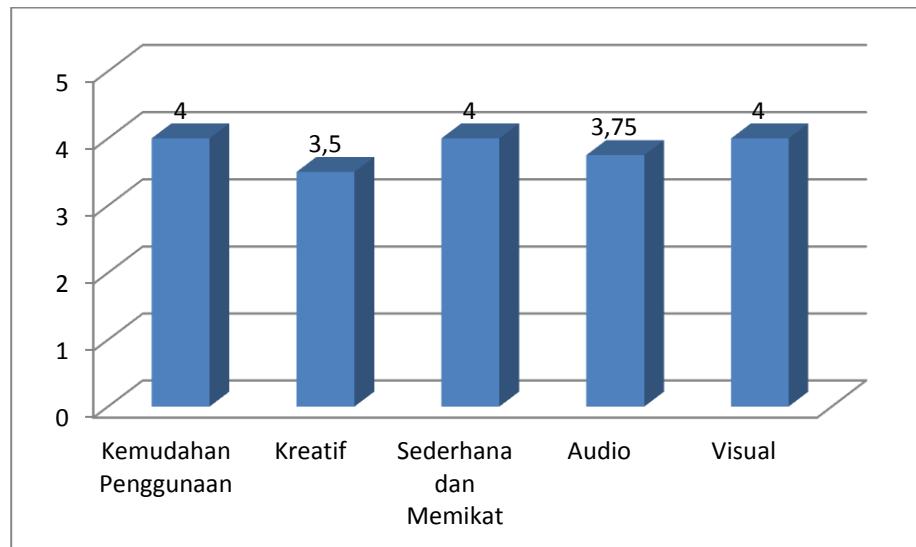
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Kategori
1	Perhatian dalam belajar	371	3,86	Meningkat
2	Partisipasi dalam pembelajaran	250	3,91	Meningkat
3	Perasaan senang saat belajar	632	3,95	Meningkat
Total		1253	3,92	Meningkat

C. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 9 pada halaman 71 diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari indikator kemudahan penggunaan diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4. Hasil penilaian dari indikator kemudahan penggunaan dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator kreatif diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,5. Hasil penilaian dari indikator kreatif dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator sederhana dan memikat diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4. Hasil penilaian dari

indikator kreatif dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang $>3,4$ s/d $4,2$ sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator audio diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,75. Hasil penilaian dari indikator audio dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang $>3,4$ s/d $4,2$ sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4. Hasil penilaian dari indikator visual dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang $>3,4$ s/d $4,2$ sehingga dikategorikan Layak. Secara keseluruhan penilaian dari kelima indikator diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,89. Hasil penilaian tersebut dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang $>3,4$ s/d $4,2$ sehingga media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* berdasarkan penilaian ahli media dikategorikan Layak. Hasil validasi ahli media disajikan dalam diagram batang seperti gambar 13.

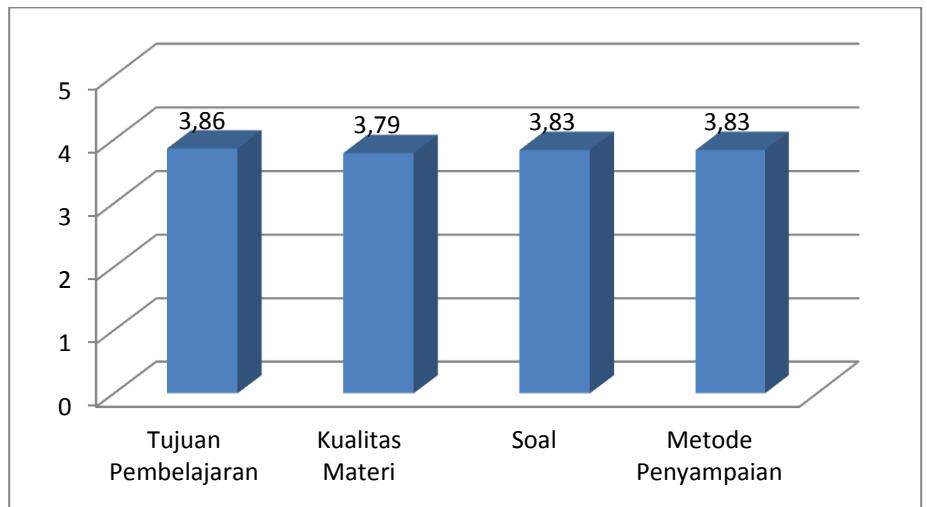


Gambar 13. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 10 pada halaman 72 diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari indikator tujuan pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,86. Hasil penilaian dari aspek tujuan pembelajaran dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator kualitas materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,79. Hasil penilaian dari indikator kualitas materi dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator soal diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,83. Hasil penilaian dari indikator soal dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator metode penyampaian diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,83. Hasil penilaian dari indikator metode penyampaian dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Secara keseluruhan penilaian dari keempat indikator diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,82. Hasil penilaian tersebut dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga materi dalam media pembelajaran *game ular tangga ekonomi* dikategorikan Layak berdasarkan penilaian dari ahli materi.

Hasil validasi ahli materi disajikan dalam diagram batang seperti gambar 14.



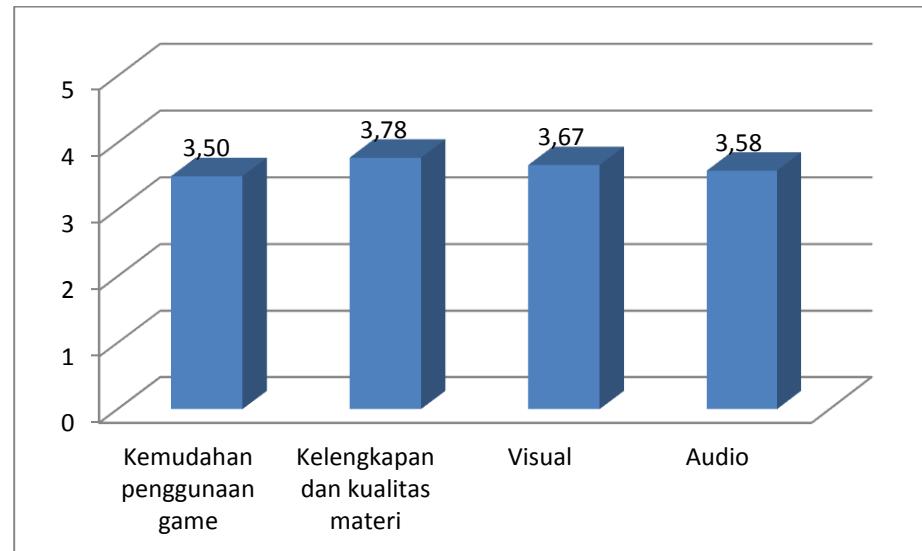
Gambar 14. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi

3. Analisis Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel 11 pada halaman 78 diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari indikator kemudahan penggunaan *game* diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,50. Hasil penilaian dari indikator kemudahan penggunaan *game* dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator kelengkapan dan kualitas materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,78. Hasil penilaian dari indikator kelengkapan dan kualitas materi dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,67. Hasil penilaian dari indikator visual dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator audio diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,58. Hasil penilaian dari indikator audio dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang

>3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Secara keseluruhan penilaian dari keempat indikator diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,76. Hasil penilaian tersebut dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga materi dalam media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* dikategorikan Layak.

Hasil penilaian uji kelompok kecil respon peserta didik disajikan dalam diagram batang seperti gambar 15.



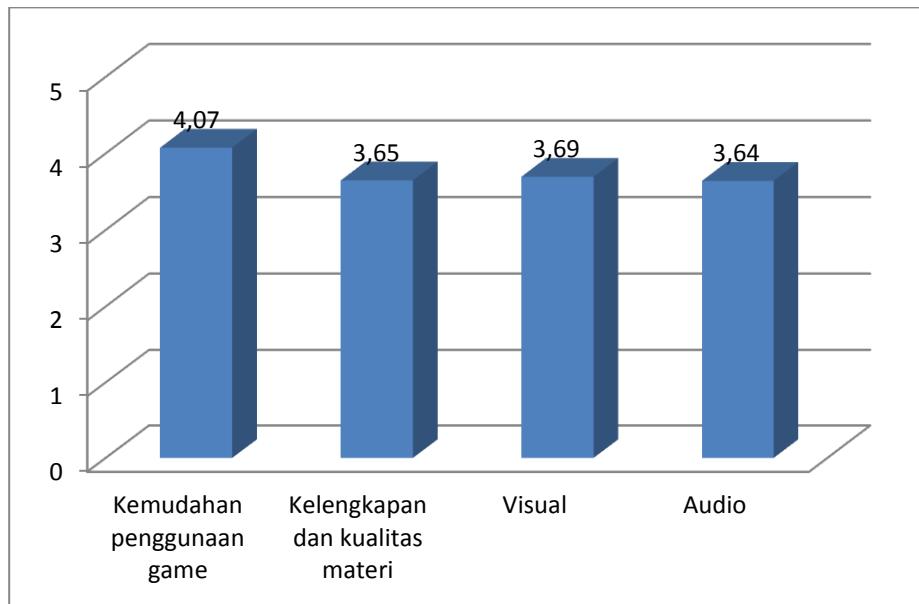
Gambar 15. Diagram Hasil Penialaian uji kelompok kecil Respon Peserta Didik

4. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan tabel 12 pada halaman 79 diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari indikator kemudahan penggunaan *game* diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,07. Hasil penilaian dari indikator kemudahan penggunaan *game* dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga

dikategorikan layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator kelengkapan dan kualitas materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,65. Hasil penilaian dari indikator kelengkapan dan kualitas materi dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,69. Hasil penilaian dari indikator visual dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Penilaian yang ditinjau dari indikator audio diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,64. Hasil penilaian dari indikator audio dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Layak. Secara keseluruhan penilaian dari keempat indikator diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,76. Hasil penilaian tersebut dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga materi dalam media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* dikategorikan Layak.

Hasil penilaian respon peserta didik disajikan dalam diagram batang seperti gambar 16.



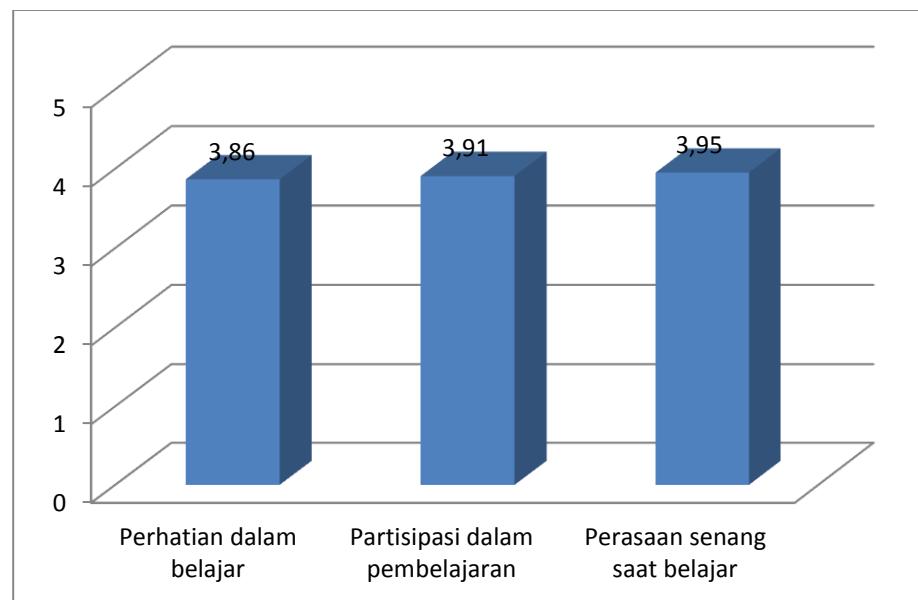
Gambar 16. Diagram Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

5. Analisis Data Hasil Minat Belajar Ekonomi

Berdasarkan tabel 13 pada halaman 80 diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari indikator perhatian dalam belajar diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,86. Hasil penilaian dari indikator perhatian dalam belajar dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Meningkat. Penilaian yang ditinjau dari indikator partisipasi dalam pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,91. Hasil penilaian dari indikator partisipasi dalam pembelajaran dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Meningkat. Penilaian yang ditinjau dari indikator perasaan senang saat belajar diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,95. Hasil penilaian dari indikator perasaan senang saat belajar dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga dikategorikan Meningkat. Secara keseluruhan penilaian dari ketiga

indikator diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,92. Hasil penilaian tersebut dilihat pada tabel 8 termasuk dalam rentang >3,4 s/d 4,2 sehingga media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* dapat meningkatkan minat belajar ekonomi.

Hasil penilaian minat belajar ekonomi disajikan dalam diagram batang seperti gambar 17.



Gambar 17. Diagram Minat Belajar Ekonomi

D. Pembahasan

Produk akhir penelitian pengembangan (*research and development*) adalah media pembelajaran berbentuk *Game Ular Tangga Ekonomi* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X. Pembuatan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* ini melalui beberapa tahap diantaranya : 1) analisis (analysis), 2) desain (design), 3)

pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation).

Game Ular Tangga Ekonomi dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas maupun belajar mandiri. Produk *Game* Ular Tangga Ekonomi dapat digunakan dengan mudah karena dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi menggunakan materi pokok bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral, dan ojk yang disesuaikan dengan silabus SMA kelas X. Media pembelajaran ini berisikan materi dalam permainan ular tangga. Materi dilengkapi alat evaluasi berupa permainan disajikan sedemikian rupa sehingga membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Game Ular Tangga Ekonomi telah memenuhi kriteria kelayakan baik penilaian media maupun materi. Pada penilaian media dilakukan oleh ahli media yang terdiri dari dua orang dosen UNY, indikator yang dinyatakan layak adalah indikator kemudahan penggunaan, indikator kreatif, indikator sederhana dan memikat, indikator audio dan indikator visual. Pada penilaian materi dilakukan oleh ahli materi yang dilakukan oleh dosen UNY dan guru mata pelajaran ekonomi SMA N 1 Sedayu, indikator yang dinyatakan layak adalah indikator tujuan pembelajaran, indikator kualitas materi, indikator soal, dan indikator metode penyampaian. Selain penilaian dari ahli media dan ahli materi penilaian juga dilakukan oleh peserta didik dalam menentukan kelayakan *Game* Ular Tangga Ekonomi. Indikator yang dinyatakan layak berdasarkan penilaian peserta

didik adalah indikator kemudahan penggunaan *game*, indikator kelengkapan dan kualitas materi, indikator visual dan indikator audio.

Data penilaian selanjutnya dihitung reratanya. Dari hasil rerata masing-masing penilaian akan dikategorikan berdasarkan lima tingkatan yang telah ditetapkan sebelumnya. Data hasil penilaian adalah sebagai berikut : (1) validasi ahli media memperoleh skor 3,89 termasuk dalam kategori Layak, (2) validasi ahli materi memperoleh skor 3,82 termasuk dalam kategori Layak, (3) respon peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh skor 3,64 termasuk dalam kategori Layak, (4) respon peserta didik pada uji kelompok besar memperoleh skor 3,76 termasuk dalam kategori Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Game Ular Tangga Ekonomi* dari segi media dan materi layak digunakan sebagai media pembelajaran dan baik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini tidak hanya sebatas mengukur kualitas media *Game Ular Tangga Ekonomi* tetapi juga mengukur tingkat minat belajar peserta didik dalam belajar ekonomi dan ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media. Hasil penilaian minat belajar peserta didik memperoleh skor 3.92 yang termasuk dalam kategori meningkat.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan penelitian ini mendapat respon baik dari guru mata pelajaran maupun dari siswa. Dengan hasil penilaian yang menyatakan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* layak dan

baik digunakan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Produk media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* yang dihasilkan hanya menyampaikan pada Kompetensi Dasar mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan otoritas jasa keuangan (OJK)
2. Uji coba produk hanya dilakukan dua kali, uji coba kelompok kecil di kelas X IPS 2 dengan jumlah 6 peserta didik dan uji lapangan di kelas X IPS 1 dengan jumlah 32 peserta didik.
3. Uji coba terhadap *Game Ular Tangga Ekonomi* hanya dilakukan disatu sekolah saja karena keterbatasan waktu dan biaya.
4. Penelitian dan pengembangan ini hanya memunculkan manfaat penggunaan media terkait dengan meningkatnya minat belajar ekonomi peserta didik.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada tiap-tiap bab sebelumnya serta diselesaikannya pengembangan media pembelajaran dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan *Game* Ular Tangga Ekonomi menggunakan model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Kelayakan *Game* Ular Tangga Ekonomi berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,89 dengan kategori Layak. Kelayakan *Game* Ular Tangga Ekonomi berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 3,82 dengan kategori Layak. Berdasarkan penilaian ini, *Game* Ular Tangga Ekonomi layak digunakan sebagai media pembelajaran Ekonomi di SMA kelas X IPS 1.
3. Implementasi media pembelajaran pada uji kelompok kecil di kelas X IPS 2 SMA N 1 Sedayu dengan jumlah peserta didik 6 mendapat nilai rata-rata 3,64 dengan kategori Layak. Uji kelompok besar di kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu dengan jumlah peserta didik 32 mendapat nilai rata-rata 3,76 dengan kategori Layak.
4. Media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar ekonomi. Hal ini ditunjukkan dengan angket

minat belajar yang diujicobakan pada kelompok besar di kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu dengan jumlah peserta didik 32 memperoleh nilai rata-rata 3,92 dengan kategori Meningkat.

B. Saran

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat memberikan saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru diharapkan mampu menjadikan media pembelajaran *Game Ular Tangga Ekonomi* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi yang mampu membuat siswa menjadi berminat dan lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Saran untuk penelitian yang akan datang

- a. Materi yang digunakan sebaiknya lebih luas, tidak hanya satu kompetensi dasar dan produk *Game Ular Tangga Ekonomi* tidak hanya diujicobakan pada satu sekolah sehingga dapat digunakan lebih luas dan dihasilkan produk yang baik.
- b. Perlu dikembangkan media yang bisa digunakan pada *smartphone* agar lebih praktis dan fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus N. Cahyono. (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- Ahmad Fahrurrozi Aziz. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK N 1 Sayegan. Skripsi. Fakuultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- AP Masri M Kusumawardhana. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun ajaran 2014/2015. Skripsi. Fakultas Ekonomi Uiversitas Negeri Yogyakarta.
- Arief S Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi SMA & Ma. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Dimyati dan Mudjiyono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandar Putong. (2002). *Pengantar Ekonomi Mikro dan Makro*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- M. Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Madcoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Muhibbin Syah. (2009). *Psikologi Blajar*. Bandung: RajaGrafindo Persada.
- Nur Fitriana. (2014). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik. (2006). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Taufik Tea. (2009). *Inspiring Teaching*. Jakarta: Gema Insani.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Wahana Komputer. (2012). *Shortcourse Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi.

- Wahono, Romi Satria. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal, 4 Desember 2015 jam 15.00 WIB.
- Widoyoko, Eko Putro. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yulianti. (2014). *Game Edukasi Tebak Gambar Lingkungan Kerja Microsoft Visual Basic 6.0 Dengan Adobe Flash Professional CS6* di SMK Negeri 2 Magelang. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lampiran

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Ekonomi

SILABUS MATA PELAJARAN EKONOMI (PEMINATAN ILMU-ILMU SOSIAL)

Satuan Pendidikan : SMA/MA

Kelas : X

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri sumberdaya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank serta dalam pengelolaan koperasi					
2.1 Bersikap jujur, disiplin,tanggung jawab, peduli, kreatif,mandiri, kritis dan analitis dalam mengatasi permasalahan ekonomi					
2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjakeras, sederhana,					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
mandiri, adil, berani, peduli dalam melakukan kegiatan ekonomi					
3.5 Mendeskripsi kan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK 4.5. Menyajikan peran dan produk bank, lembaga keuangan bukan bank, Bank Sentral dan Otoritas jasa Keuangan (OJK)	<p>Bank</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bank • Fungsi bank • Jenis, prinsip kegiatan usaha,dan produk bank <p>Lembaga Keuangan Bukan Bank (LKBB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian lembaga keuangan bukan bank • Fungsi lembaga keuangan bukan bank • Jenis, prinsip kegiatan 	<p>Mengamati: Pengertian bank dan lembaga keuangan bukan bank, fungsi bank dan lembaga keuangan bukan bank,jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bankdan lembaga keuangan bukan bank, pengertian bank sentral, fungsi, tugas dan wewenang Bank Indonesia sebagai Bank Sentral Republik Indonesia, stabilitas sistem keuangan, pengertian OJK, fungsi, tugas, dan wewenang OJK dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Menanya: bertanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian bank dan lembaga keuangan bukan bank, fungsi bank dan lembaga keuangan bukan bank, jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bankdan lembaga keuangan bukan bank, pengertian bank sentral, fungsi, tugas dan wewenang Bank Indonesia sebagai Bank Sentral Republik Indonesia, stabilitas sistem keuangan, pengertian OJK, fungsi, tugas, dan wewenang</p>	<p>Tes tertulis : Menilai ranah pengetahuan tentang bank, dan lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p>Unjuk kerja : Menilai kemampuan mendemonstrasikan peran dan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank, bank sentral, dan OJK</p> <p>Penilaian produk : Menilai laporan dan bahan presentasi tentang peran dan</p>	15 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket ekonomi Kemendikbud Kurikulum 2013 • Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan • Media cetak/ elektronik • www.bi.go.id • www.ojk.go.id • www.idx.co.id • http://www.bimbie.com/otoritas-jasa-keuangan.htm(bi la memung kinkan) • Undang-undang No.21 tahun 2011 tentang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>usaha, dan produk lembaga keuangan bukan bank</p> <p>Bank sentral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bank sentral • Fungsi, tugas dan wewenang Bank Indonesia sebagai Bank Sentral Republik Indonesia • Stabilitas sistem keuangan <p>Otoritas Jasa Keuangan (OJK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian OJK • Fungsi, tugas, dan wewenang 	<p>OJK</p> <p>Mengeksplorasi: Mengumpulkan data/informasi pengertian bank dan lembaga keuangan bukan bank, fungsi bank dan lembaga keuangan bukan bank/jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank, pengertian bank sentral, fungsi, tugas dan wewenang Bank Indonesia sebagai Bank Sentral Republik Indonesia, stabilitas sistem keuangan, pengertian OJK, fungsi, tugas, dan wewenang OJK dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengasosiasi : menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta menghubungkannya antara pengertian bank dan lembaga keuangan bukan bank, fungsi bank dan lembaga keuangan bukan bank/jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank, pengertian bank sentral, fungsi, tugas dan wewenang Bank Indonesia sebagai Bank Sentral Republik Indonesia, stabilitas sistem keuangan, pengertian OJK, fungsi, tugas, dan wewenang OJK berdasarkan data/informasi yang sudah dikumpulkan</p> <p>Mengomunikasikan: Laporan dan mempresentasikannya dalam</p>	produk bank dan lembaga keuangan bukan bank, bank sentral, dan OJK		<p>OJK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Undang-undang No. 23 Tahun 1999 junto UU No. 3 Tahun 2004 junto No. 6 Tahun 2009 tentang BI • Undang-undang No. 10 Tahun 1998 tentang Perbankan • Undang-undang No. 21 Tahun 2008 tentang Perbankan Syariah • Buku ekonomi penunjang lain (Buku panduan guru tentang Ekonomi SMA/MA muatan kebanksentralan yang diterbitkan Bank Indonesia dan Kementerian

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	OJK	bentuk lisan dan tulisan tentang peran dan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank, bank sentral serta OJK			Pendidikan dan Kebudayaan)
3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran 4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> Sistem Pembayaran <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Pembayaran • Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran • Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia Alat pembayaran tunai (Uang) <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah uang • Pengertian uang • Fungsi, jenis dan syarat uang • Pengelolaan uang rupiah 	<p>Mengamati: Pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Menanya: bertanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai.</p> <p>Mengeksplorasi: Mengumpulkan data/informasi tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran,</p>	<p>Tes tertulis : Menilai ranah pengetahuan tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p>Unjuk kerja: Menilai kemampuan menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <p>Penilaian produk : Menilai laporan dan bahan penyajian tentang sistem pembayaran alat pembayaran, dan unsur pengaman uang rupiah</p>	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket ekonomi Kemendikbud Kurikulum 2013 • Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan (Buku panduan guru tentang Ekonomi SMA/MA muatan kebanksentralan yang diterbitkan Bank Indonesia dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) • Media cetak/ elektronik • Undang-undang Republik Indonesia No. 7 tahun 2011 Tentang Mata

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>oleh Bank Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unsur pengaman uang rupiah <p>Alat pembayaran nontunai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis alat pembayaran nontunai 	<p>penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengasosiasi: menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta menghubungkannya tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai berdasarkan data/informasi yang sudah dikumpulkan</p> <p>Mengomunikasikan: Laporan dalam bentuk lisan dan tulisan, menyajikan, serta mensimulasikan sistem pembayaran, alat pembayaran, dan unsur pengaman rupiah di depan kelas.</p>			<p>Uang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peraturan Bank Indonesia No.6 /14/PBI/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang Pengeluaran, Pengedaran, Pencabutan, Penarikan dan Pemusnahan Uang Rupiah • Peraturan Dewan Gubernur No.6/7PDG/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang Manajemen Pengedaran Uang • Surat Edaran Intern No.7/84/INTER N tanggal 28 Oktober 2005 tentang petunjuk Pelaksana Pengeluaran Uang Rupiah Baru

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.7 Mendeskripsikan konsep manajemen 4.7 Menerapkan konsep manajemen dalam kegiatan sekolah	Manajemen <ul style="list-style-type: none">• Pengertian manajemen• Fungsi-fungsi manajemen• Unsur-unsur manajemen• Bidang-bidang manajemen• Penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah	<p>Mengamati : Membaca pengertian manajemen, fungsi-fungsi manajemen, unsur-unsur manajemen, bidang-bidang manajemen dan penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Menanya: Mengajukan pertanyaan pengertian manajemen, fungsi-fungsi manajemen, unsur-unsur manajemen, bidang-bidang manajemen dan penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah</p> <p>Mengeksplorasi: mengumpulkan data/informasi tentang pengertian manajemen, fungsi-fungsi manajemen, unsur-unsur manajemen, bidang-bidang manajemen dan penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengasosiasi: Menganalisis dan menyimpulkan</p>	<p>Tes tertulis : Menilai ranah pengetahuan tentang konsep manajemen dalam bentuk objektif dan uraian.</p> <p>Penilaian projek : Menilai kemampuan mempraktikan teori manajemen dalam kegiatan siswa di sekolah</p>	9 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket ekonomi Kemendikbud Kurikulum 2013 • Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan • Media cetak/elektronik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>informasi/data serta menentukan hubungannya tentang pengertian manajemen, fungsi-fungsi manajemen, unsur-unsur manajemen, bidang-bidang manajemen dan penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah berdasarkan data/informasi yang sudah dikumpulkan</p> <p>Mengomunikasikan : Menyampaikan laporan tentang rancangan penerapan konsep manajemen dalam kegiatan siswa di sekolah dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>			
3.8 Mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi 4.8 Menerapkan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi sekolah	<p>Koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian koperasi • Landasan dan asas koperasi • Tujuan koperasi • Ciri-ciri koperasi • Prinsip-prinsip koperasi • Fungsi dan peran koperasi • Jenis-jenis 	<p>Mengamati: Membaca pengertian koperasi, landasan dan asas koperasi, tujuan koperasi, ciri-ciri koperasi, prinsip-prinsip koperasi, fungsi dan peran koperasi, jenis-jenis usaha koperasi, perangkat organisasi koperasi dan koperasi sekolah, sumber permodalan koperasi dan koperasi sekolah, selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi dan koperasi sekolah, prosedur pendirian koperasi/koperasi sekolah, membuat rencana pendirian/pengembangan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSIS), dan simulasi pendirian koperasi sekolah/koperasi siswa dari berbagai sumber belajar yang relevan</p>	<p>Tes tertulis : Menilai ranah pengetahuan tentang konsep koperasi dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p>Unjuk kerja: Menilai kemampuan menyimulasikan pengelolaan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSIS) dan partisipasi dalam praktik pengelolaan koperasi siswa</p>	15 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket ekonomi Kemendikbud Kurikulum 2013 • Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan • Media cetak/elektronik • Undang-undang No. 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasia • Undang-undang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	usaha koperasi Pengelolaan koperasi <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat organisasi koperasi dan koperasi sekolah • Sumber permodalan koperasi dan koperasi sekolah • Selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi dan koperasi sekolah • Prosedur pendirian koperasi/koperasi sekolah • Membuat rencana pendirian/pengembangan koperasi sekolah/koperasi 	<p>Menanya: Mengajukan pertanyaan tentang pengertian koperasi, landasan dan asas koperasi, tujuan koperasi, ciri-ciri koperasi, prinsip-prinsip koperasi, fungsi dan peran koperasi, jenis-jenis usaha koperasi, perangkat organisasi koperasi dan koperasi sekolah, sumber permodalan koperasi dan koperasi sekolah, selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi dan koperasi sekolah, prosedur pendirian koperasi/koperasi sekolah, membuat rencana pendirian/pengembangan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSIS), dan simulasi pendirian koperasi sekolah/koperasi siswa dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengeksplorasi: Mengumpulkan data/informasi tentang pengertian koperasi, landasan dan asas koperasi, tujuan koperasi, ciri-ciri koperasi, prinsip-prinsip koperasi, fungsi dan peran koperasi, jenis-jenis usaha koperasi, perangkat organisasi koperasi dan koperasi sekolah, sumber permodalan koperasi dan koperasi sekolah, selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi dan koperasi sekolah, prosedur pendirian koperasi/koperasi sekolah, membuat rencana pendirian/pengembangan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSIS), dan</p>	(KOPSIS)		No.17 Tahun 2012 tentang Perkoperasian <ul style="list-style-type: none"> • Keputusan Bersama Menteri Koperasi, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, dan Menteri Dalam Negeri No.SKB 125/M/KPTS/X/1984, No.0447/U/1984 , dan No. 71 tahun 1984 tentang pembinaan dan pengembangan koperasi sekolah.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>asi siswa (KOPSIS)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimulasikan pendirian koperasi sekolah/koperasi siswa 	<p>simulasi pendirian koperasi sekolah/koperasi siswadari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengasosiasi: Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta menghubungkannya tentang pengertian koperasi, landasan dan asas koperasi, tujuan koperasi, ciri-ciri koperasi, prinsip-prinsipkoperasi, fungsi dan peran koperasi, jenis-jenis usaha koperasi, perangkat organisasi koperasi dan koperasi sekolah, sumber permodalan koperasi dan koperasi sekolah, selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi dan koperasi sekolah, prosedur pendirian koperasi/koperasi sekolah, membuat rencana pendirian/pengembangan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSIS), dan simulasi pendirian koperasi sekolah/koperasi siswadari berbagai sumber belajar yang relevan.</p> <p>Mengomunikasikan, rencana penerapan konsep koperasi dalam pengelolaan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSIS)</p>			

Catatan:

Penilaian *Anecdotal Record* bisa digunakan untuk menilai ranah sikap spiritual (KI_1) dan sikap sosial (KI_2) siswa selama proses pembelajaran Bentuk penilaian ini dapat diterapkan setiap bulan atau triwulan untuk mengontrol ketercapaian sikap spiritual dan sikap sosial

Lampiran 2. RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah	: SMA N 1 Sedayu
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas /Semester	: X IPS 1/1
Materi Pokok	: Mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan otoritas jasa keuangan (OJK)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan pengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metapengetahuan berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Mensyukuri sumber daya sebagai karunia Tuhan YME dengan adanya lembaga keuangan.	1.1.1 Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran tentang bank, lkbb, bank sentral dan ojk 1.1.2 Bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran kegiatan ekonomi.

2.1 Bersikap hemat dan rasional dalam pemenuhan kebutuhan	<p>2.1.1 Tidak mencontek pekerjaan yang diberikan oleh guru tentang bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral, dan OJK.</p> <p>2.1.2 Mengerjakan tugas yang diberikan guru.</p> <p>2.1.3 Datang dan mengikuti pembelajaran ekonomi di kelas tepat waktu.</p> <p>2.1.4 Membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran.</p>
3.5 Mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK	<p>3.5.1 Menjelaskan pengertian bank</p> <p>3.5.2 Menyebutkan fungsi bank</p> <p>3.5.3 Mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank</p> <p>3.5.4 Menjelaskan pengertian lembaga keuangan bukan bank</p> <p>3.5.5 Menyebutkan fungsi lembaga keuangan bukan bank</p> <p>3.5.6 Mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk lembaga keuangan bukan bank</p> <p>3.5.7 Menjelaskan pengertian bank sentral</p> <p>3.5.8 Menyebutkan fungsi dan wewenang bank sentral</p> <p>3.5.9 Mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank sentral</p> <p>3.5.10 Mendeskripsikan stabilitas sistem keuangan</p> <p>3.5.11 Menjelaskan pengertian OJK</p> <p>3.5.12 Menyebutkan fungsi dan wewenang OJK</p>
4.5 Menyajikan konsep bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK	<p>4.5.1 Mempresentasikan konsep bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian bank.
2. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi bank.
3. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank.
4. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian lembaga keuangan bukan bank.
5. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi lembaga keuangan bukan bank.

6. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk lembaga keuangan bukan bank.
7. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian bank sentral.
8. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi dan wewenang bank sentral.
9. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank sentral.
10. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan stabilitas sistem keuangan.
11. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian OJK.
12. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi dan wewenang OJK.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta :
Adanya lembaga keuangan bank, bukan bank, banks sentral, dan otoritas jasa keuangan.
2. Konsep :
 - a. Menurut kamus ekonomi Bank adalah sebuah lembaga yang meminjamkan uang, mengeluarkan uang kertas, atau membantu menyimpan uang.
 - b. Lembaga keuangan bukan bank adalah badan usaha yang bukan bank yang melakukan kegiatan dalam bidang keuangan secara langsung maupun tidak langsung menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkannya kembali kepada masyarakat.
 - c. Bank sentral memiliki pengertian sebuah badan keuangan, yang pada umumnya dimiliki pemerintah, yang bertugas untuk mengatur kestabilan badan-badan keuangan, serta menjamin agar kegiatan badan-badan keuangan tersebut dapat menciptakan tingkat kegiatan ekonomi yang tinggi dan stabil.
 - d. OJK adalah lembaga negara yang dibentuk berdasarkan UU Nomor 21 Tahun 2011 yang independen dan bebas dari campur tangan pihak lain, yang mempunyai fungsi, tugas, dan wewenang pengaturan, pengawasan, pemeriksaan, dan penyelidikan terhadap keseluruhan kegiatan di sektor jasa keuangan.

E. Metode Pembelajaran :

1. Pendekatan : *Scientific Learning*
2. Model : STAD (*Student Team Achievement Division*)
3. Metode : Menggunakan media *game* ular tangga

F. Media /Alat (Bahan) / Sumber Belajar:

1. Media : Peta konsep, Power Point
2. Alat : LCD, Laptop
3. Bahan :
4. Sumber Belajar : a. S. Alam.2013.*Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas X*.Jakarta: Esis.
 b. Wicaksono Erick, Endang Mulyadi.2013.*Ekonomi*.Jakarta : Yudhistira
 c. Sudremi Yuliana, Nurhadi.2013.*Lensa Kegiatan Ekonomi SMA/MA Kelas X*.Jakarta: PT Bumi Aksara.

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian bank.
2. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi bank.
3. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank.
4. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian lembaga keuangan bukan bank.
5. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi lembaga keuangan bukan bank.
6. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk lembaga keuangan bukan bank.
7. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian bank sentral.
8. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi dan wewenang bank sentral.
9. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank sentral.

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> a. Orientasi : menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran b. Apersepsi : menanyakan lembaga keuangan yang ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari c. Motivasi : menayangkan gambar-gambar yang menarik berkaitan dengan lembaga keuangan d. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai e. Menyampaikan garis besar cakupan materi, penjelasan tentang apa yang akan dilakukan peserta didik untuk mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK 	15 Menit
2. Inti <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengamati gambar yang berkaitan dengan bank b. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik saling bertanya dengan teman sekelompoknya apabila ada yang kurang jelas b. Peserta didik bertanya kepada guru apabila ada yang kurang jelas <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik membaca materi lembaga keuangan bank, yang disajikan dalam PPT 	100 Menit

<p>Mengasosiasi</p> <p>a. Peserta didik mencatat penjelasan guru yang penting</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>a. Peserta didik mempresentasikan rangkuman materi lembaga keuangan bank di depan kelas.</p>	
<p>3. Penutup</p> <p>a. Peserta didik dibimbing guru menyimpulkan hasil pembelajaran, manfaat yang didapat yang telah selesai dibahas pada hari itu.</p> <p>b. Guru memberikan kuis secara lisan untuk menguji kemampuan siswa.</p> <p>c. Guru memberikan informasi tentang apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucap salam dan berdoa</p>	20 Menit

Pertemuan Kedua

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui bermain *game* peserta didik mampu mendeskripsikan stabilitas sistem keuangan.
2. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menjelaskan pengertian OJK.
3. Melalui bermain *game* peserta didik mampu menyebutkan fungsi dan wewenang OJK.

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>1. Pendahuluan</p> <p>a. Orientasi : menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran</p> <p>b. Apersepsi : menanyakan lembaga keuangan yang ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari</p> <p>c. Motivasi : menayangkan gambar-gambar yang menarik berkaitan dengan lembaga keuangan</p> <p>d. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai</p> <p>e. Menyampaikan garis besar cakupan materi, penjelasan tentang apa yang akan dilakukan peserta didik untuk mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK</p>	15 Menit
<p>2. Inti</p> <p>Mengamati</p> <p>a. Peserta didik mengamati cara pengoperasian <i>game</i> ular tangga melalui buku panduan</p> <p>b. Guru memberikan contoh cara bermain <i>game</i> ular tangga</p> <p>c. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok</p> <p>Menanya</p> <p>a. Peserta didik saling bertanya dengan teman sekelompoknya apabila ada yang tidak jelas</p> <p>b. Peserta didik bertanya kepada guru apabila ada yang kurang jelas</p>	100 Menit

<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta membaca materi OJK <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik bersama kelompoknya bermain <i>Game Ular Tangga</i> dan menjawab soal yang muncul <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Antar kelompok saling memeberitahukan jawaban dari soal yang mereka dapatkan 	
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dibimbing guru menyimpulkan hasil pembelajaran, manfaat yang didapat yang telah selesai dibahas pada hari itu. b. Guru memberikan kuis secara lisan untuk menguji kemampuan siswa. c. Guru memberikan informasi tentang apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. d. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucap salam dan berdoa 	20 Menit

Pertemuan Ketiga

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Orientasi : menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran b. Apersepsi : menanyakan lembaga keuangan yang ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari c. Motivasi : menayangkan gambar-gambar yang menarik berkaitan dengan lembaga keuangan d. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai e. Menyampaikan garis besar cakupan materi, penjelasan tentang apa yang akan dilakukan peserta didik untuk mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK 	15 Menit
<p>2. Inti</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik saling mengamati dan memperhatikan kelompok yang sedang presentasi. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik saling bertanya dengan teman sekelompoknya apabila ada yang tidak jelas. b. Peserta didik bertanya kepada kelompok yang sedang presentasi apabila ada yang tidak jelas. c. Peserta didik bertanya kepada guru apabila ada yang kurang jelas. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mencari materi tambahan untuk melengkapi materi yang disampaikan. <p>Mengasosiasi</p>	100Menit

<p>a. Peserta didik bersama kelompoknya bermain <i>Game Ular Tangga</i> dan menjawab soal yang muncul.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>a. Kelompok bergantian presentasi mengenai laporan survei bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan otoritas jasa keuangan.</p>	
<p>3. Penutup</p> <p>a. Peserta didik dibimbing guru menyimpulkan hasil pembelajaran, manfaat yang didapat yang telah selesai dibahas pada hari itu.</p> <p>b. Guru memberikan kuis secara lisan untuk menguji kemampuan siswa.</p> <p>c. Guru memberikan informasi tentang apa yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucap salam dan berdoa</p>	20 Menit

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. Kompetensi Sikap Spiritual

- a. Teknik penilaian : Observasi
- b. Bentuk instrumen : Lembar observasi
- c. Kisi-kisi :

No.	Butir Nilai (Sikap)	Indikator	Jml Butir Instrumen
1.	1.1 Mensyukuri sumber daya sebagai karunia Tuhan YME dengan adanya lembaga keuangan.	1.1.1 Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran tentang bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK.	1
		1.1.2 Bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran kegiatan ekonomi	1

- d. Instrumen : Lihat Lampiran 1A
- e. Petunjuk penilaian : Lihat lampiran 1B

2. Kompetensi Sikap Sosial

- a. Teknik penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

c. Kisi-kisi :

No.	Butir Nilai (Sikap)	Indikator	Jml Butir Instrumen
1.	2.1 Bersikap hemat dan rasional dalam pemenuhan kebutuhan	2.1.1 Tidak mencontek pekerjaan yang diberikan oleh guru tentang bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral, dan OJK.	1
		2.1.2 Mengerjakan tugas yang diberikan guru	1
		2.1.3 Datang dan mengikuti pembelajaran ekonomi di kelas tepat waktu.	1
		2.1.4 Membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran.	1

d. Instrumen: lihat *Lampiran 2A*

e. Penentuan nilai:lihat *Lampiran 2B*

3. Kompetensi Kognitif

- a. Teknik Penilaian: Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen: Soal Pilihan Ganda
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	Jml Butir Intrumen
1.	1.5.1 Menjelaskan pengertian bank	1
2.	2.5.1 Menyebutkan fungsi bank	1
3.	3.5.3 Mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank	1
4.	4.5.3 Menjelaskan pengertian lembaga keuangan bukan bank	1
5.	3.5.5 Menyebutkan fungsi lembaga keuangan bukan bank	1

6.	3.5.6 Mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk lembaga keuangan bukan bank	1
7.	9.5.7 Menjelaskan pengertian bank sentral	1
8.	9.5.8 Menyebutkan fungsi dan wewenang bank sentral	1
9.	3.5.9 Mendeskripsikan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank sentral	1
10.	3.5.10 Mendeskripsikan stabilitas sistem keuangan	1
11.	3.5.11 Menjelaskan pengertian OJK	1
12.	3.5.12 Menyebutkan fungsi dan wewenang OJK	1
Jumlah		12

- d. Instrumen: lihat *Lampiran 3A*
- e. Petunjuk (Rubrik) Penskoran dan Penentuan Nilai:Lihat *Lampiran 3B*
- f. Soal latihan : *Lampiran 3C*

4. Kompetensi Psikomotor

- a. Teknik Penilaian:
 - Penilaian produk rangkuman materi dari media *game* ular tangga
 - Observasi
- b. Bentuk Instrumen:
 - Rubrik penilaian produk
 - Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	4.5.1 Mempresentasikan makalah bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK	1

- d. Instrumen: lihat *Lampiran 4A*
- e. Petunjuk (Rubrik) dan Penentuan nilai: Lihat *Lampiran 4B*

Sedayu, Maret 2016

Megetahui

Guru Mata Pelajaran



Heru Subandri, S.E

NIP. 196404111992031013

Mahasiswa

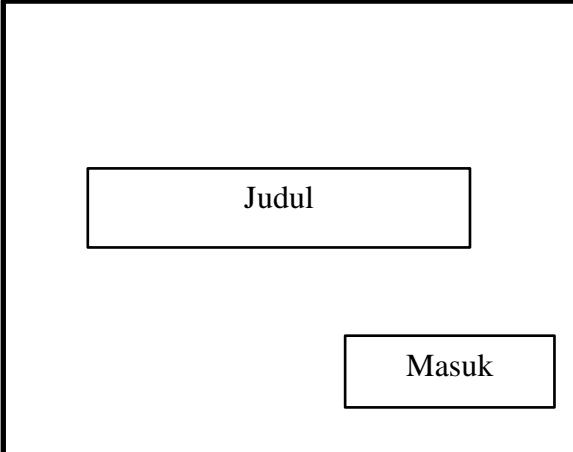
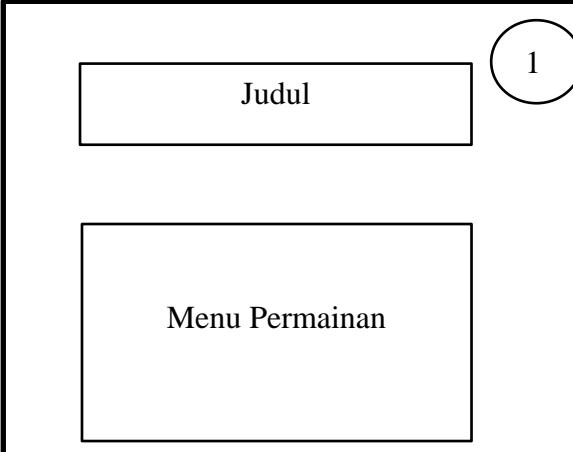


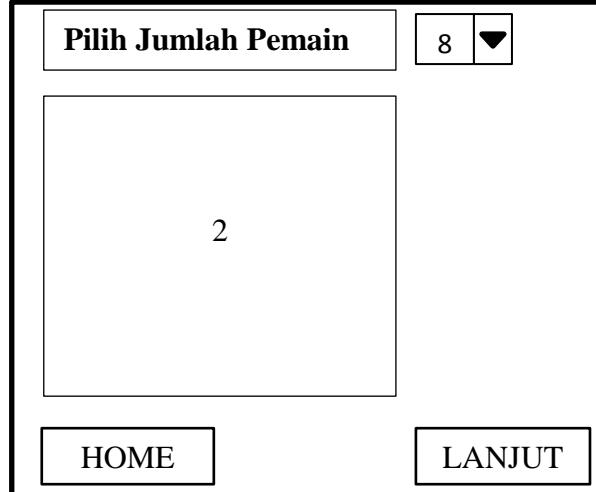
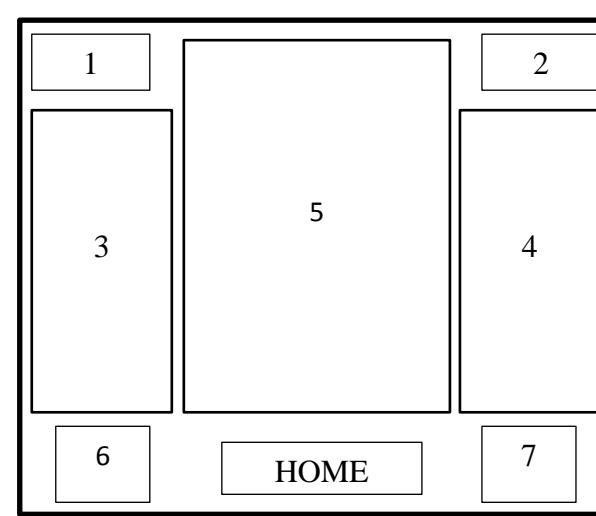
Titi Wijayanti

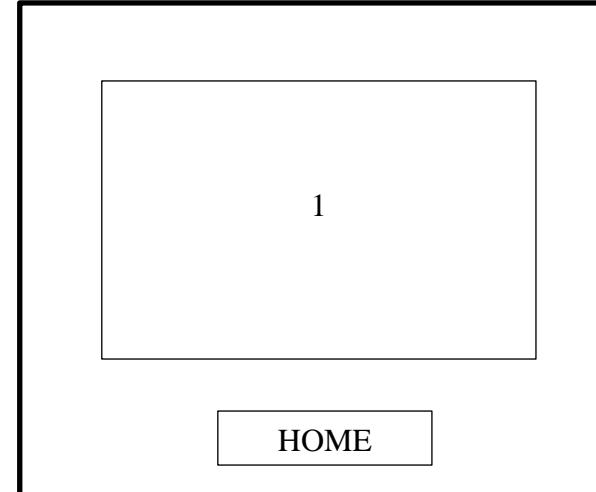
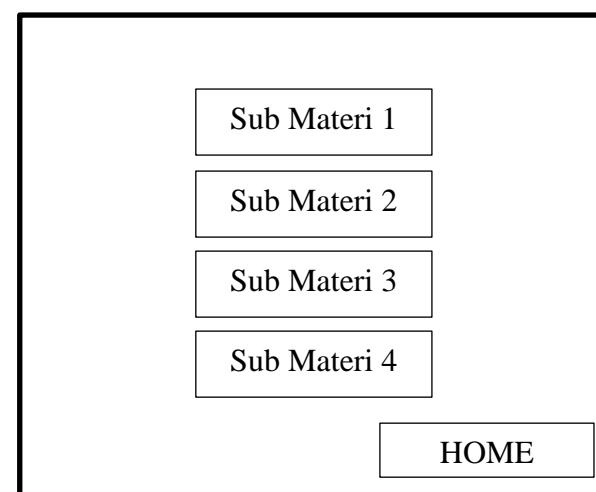
NIM. 12804244010

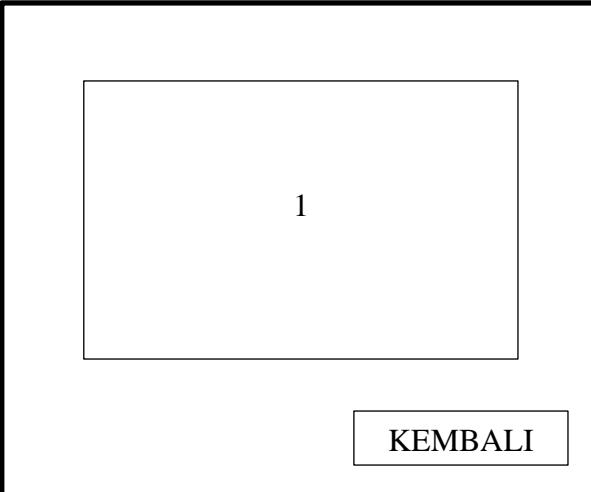
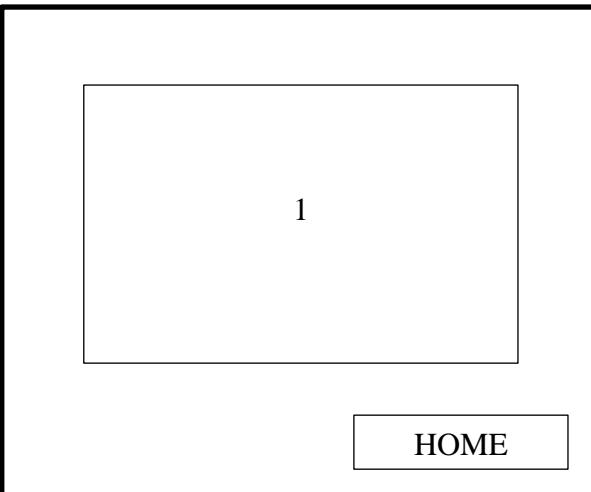
Lampiran 3. Storyboard Media

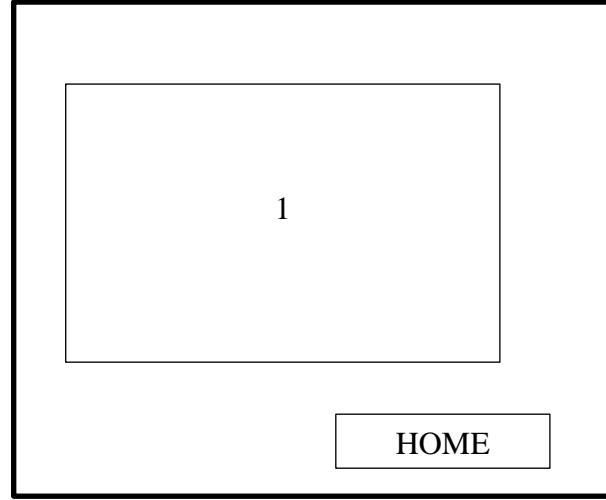
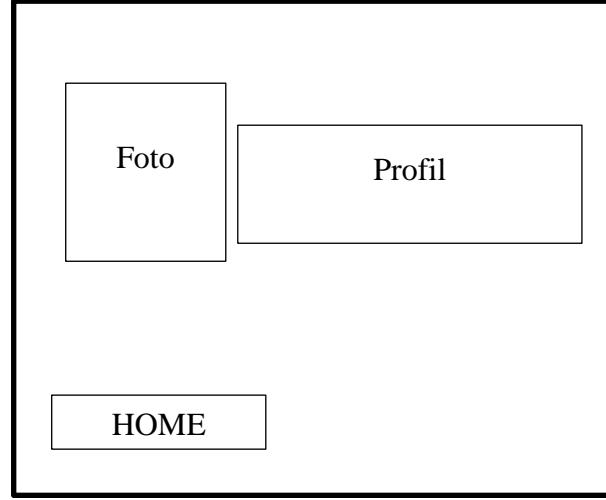
STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN GAME ULAR TANGGA EKONOMI

No	Nama Map	Desain	Keterangan
1	Halaman Pembuka		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan nama game. • Masuk : untuk menuju halaman menu utama.
2	Halaman Menu Utama		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan nama game. • 1 : on/off backsound • Menu : terdiri dari main, materi, tentang, peraturan, profil dan keluar

3	Halaman Main 1		<ul style="list-style-type: none"> • ▼ : untuk memilih berapa jumlah pemain. • 2 : Menampilkan jumlah pemain yang akan bermain. • Home : untuk menuju halaman menu utama. • Lanjut : untuk menuju halaman main 2.
4	Halaman Main 2		<ul style="list-style-type: none"> • 1 : untuk menampilkan waktu yang sedang berjalan. • 2 : untuk menampilkan jawaban benar/salah. • 3 : untuk melihat jumlah pemain dan giliran pemain saat permainan dimulai. • 4 : untuk melihat jumlah skor yang diperoleh setiap pemain. • 5 : papan permainan yang terdapat tangga dan ular, terdiri dari 64 petak. • 6 : tombol untuk menjalakan bidak pemain. • 7 : dadu • Home : untuk menuju halaman menu utama.

5	Halaman Permainan Berakhir		<ul style="list-style-type: none"> • 1 : untuk melihat skor yang diperoleh tiap pemain saat permainan berakhir. • Home : untuk menuju halaman utama.
6	Halaman Materi		<ul style="list-style-type: none"> • Sub materi 1 : menampilkan sub materi pokok yaitu bank. • Sub materi 2 : menampilkan sub materi pokok yaitu lembaga keuangan bukan bank. • Sub materi 3 : menampilkan sub materi pokok yaitu bank sentral. • Sub materi 4 : menampilkan sub materi pokok yaitu otoritas jasa keuangan. • Home : untuk menuju halaman menu utama.

7	Tampilan Dalam Materi	 <p>A screenshot of a presentation slide. At the top center is the number '1'. Below it is a large rectangular area for content. At the bottom right is a white rectangular button with the text 'KEMBALI' in black capital letters.</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 : menampilkan lembar materi pokok• 2 : back (kembali ke lembar materi sebelumnya).• 3 : next (menuju lembar materi selanjutnya).• Kembali : untuk menuju ke halaman materi
8	Halaman Tentang	 <p>A screenshot of a presentation slide. At the top center is the number '1'. Below it is a large rectangular area for content. At the bottom right is a white rectangular button with the text 'HOME' in black capital letters.</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 : menampilkan lembar yang berisi kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.• 2 : back (kembali ke lembar sebelumnya).• 3 : next (menuju lembar selanjutnya).• Home : untuk menuju ke halaman menu utama.

9	Halaman Peraturan		<ul style="list-style-type: none"> • 1 : menampilkan lembar yang berisi peraturan dalam bermain game. • 2 : back (kembali ke lembar sebelumnya). • 3 : next (menuju lembar selanjutnya). • Home : untuk menuju ke halaman menu utama.
10	Halaman Profil		<ul style="list-style-type: none"> • Foto : merupakan foto dari pembuat game. • Profil : menjelaskan informasi menengai pembuat game yaitu nama, ttl, jurusan, e-mail dan alamat. • Home : untuk menuju ke halaman menu utama

Lampiran 4. Tujuan

TUJUAN

Game ular tangga ini merupakan *game* edukasi. *Game* ular tangga ekonomi ini digunakan untuk pembelajaran ekonomi SMA materi bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral, dan OJK.

Kompetensi Dasar	3.5 Mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK 4.5 Menyajikan Peran dan produk bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK
Indikator	4.5.1 Menjelaskan pengertian bank 4.5.2 Mengidentifikasi fungsi bank 4.5.3 Menjelaskan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank 4.5.4 Menjelaskan pengertian lembaga keuangan bukan bank 4.5.5 Mengidentifikasi fungsi lembaga keuangan bukan bank 4.5.6 Menjelaskan jenis, prinsip kegiatan usaha dan produk lembaga keuangan bukan bank 4.5.7 Menjelaskan pengertian bank sentral 4.5.8 Mengidentifikasi fungsi, tugas dan wewenang bank Indonesia sebagai bank sentral Republik Indonesia 4.5.9 Menjelaskan stabilitas sistem keuangan 4.5.10 Menjelaskan pengertian OJK 4.5.11 Mengidentifikasi fungsi, tugas dan wewenang OJK
Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian bank 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi bank 3. Peserta didik mampu menjelaskan jenis, prinsip kegiatan usaha, dan produk bank 4. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian lembaga keuangan bukan bank 5. Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi lembaga keuangan bukan bank 6. Peserta didik mampu menjelaskan jenis, prinsip kegiatan usaha dan produk lembaga keuangan bukan bank 7. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian bank sentral 8. Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi, tugas dan wewenang bank Indonesia sebagai bank sentral Republik Indonesia 9. Peserta didik mampu menjelaskan stabilitas sistem keuangan 10. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian OJK 11. Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi, tugas dan wewenang OJK

Lampiran 5. Materi

MATERI BANK

A. Pengertian Bank

Menurut **kamus Ekonomi** Bank adalah sebuah lembaga yang meminjamkan uang, mengeluarkan uang kertas, atau membantu menyimpan uang.

Menurut **UU No.10 Tahun 1998** Bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan mengeluarkannya dalam bentuk kredit dan/atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat banyak.

Menurut **Somary**, Bank adalah suatu badan yang berfungsi sebagai sebagai pengambil dan pemberi kredit, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang.

Prof. G.M Verryn Stuart mendefinisikan bank adalah suatu badan usaha yang bertujuan untuk member kredit, baik dengan uang sendiri maupun uang yang dipinjam dari orang lain, dan mengedarkan alat penukar berupa uang kertas serta uang giral.

B. Fungsi Bank

Menurut UU No.10 tahun 1998 tentang perbankan, “fungsi utama perbankan Indonesia adalah sebagai penghimpun dan penyalur dana masyarakat”. Bank juga berfungsi sebagai pelayan.

1. Penghimpun dana dari masyarakat
2. Penyalur dana ke masyarakat
3. Pelayanan masyarakat

C. Jenis, Prinsip Kegiatan Usaha, dan Produk Perbankan

1. Jenis Bank

Jenis bank di Indonesia telah diatur dalam peraturan undang-undang adapun jenis bank dibedakan sebagai berikut

- a. Jenis bank berdasarkan fungsinya
 - 1) Bank Sentral
 - 2) Bank Umum
 - 3) Bank Perkreditan Rakyat (BPR)
- b. Jenis bank berdasarkan kepemilikannya
 - 1) Bank Milik Pemerintah

- 2) Bank Milik Swasta Nasional
 - 3) Bank Milik Asing
- c. Jenis Bank Berdasarkan Kegiatan Operasionalnya
 - 1) Bank Konvensional
 - 2) Bank Syariah
2. Prinsip Kegiatan Usaha Bank

- a. Kegiatan usaha bank umum konvensional

Berikut beberapa kegiatan usaha bank umum konvensional :

- 1) Menghimpun dana dari masyarakat
 - 2) Memberikan kredit
 - 3) Menerbitkan surat pengakuan hutang
 - 4) Membeli, menjual atau menjamin atas resiko sendiri maupun kepentingan nasabah seperti wesel, SBI, obligasi, dll
 - 5) Menyediakan tempat untuk menyimpan barang dan surat
- b. Kegiatan usaha bank umum syariah

Berikut beberapa kegiatan usaha bank umum syariah :

- 1) Menghimpun dana berbentuk giro, tabungan berdasar akad wadi'ah
 - 2) Menghimpun dana dalam bentuk investasi berdasar akad mudharabah
 - 3) Menyalurkan pembiayaan bagi hasil berdasar akad mudharabah, musyarakahmelakukan pengambilalihan berdasar akad hawalah
 - 4) Melakukan usaha kartu debit dan kartu pembiayaan berdasar prinsip syariah
- c. Kegiatan usaha BPR konvensional

Beberapa kegiatan usaha yang boleh dilakukan BPR konvensional diantaranya :

- 1) Menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan berupa deposito berjangka, tabungan, dll.
 - 2) Memberikan kredit
 - 3) Menempatkan dana dalam bentuk sertifikat BI (SBI), deposito berjangka, sertifikat deposito
- d. Kegiatan usaha BPR syariah

Beberapa kegiatan usaha yang boleh dilakukan BPR syariah diantaranya :

- 1) Menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk :

- a) Tabungan berdasar akad wadi'ah
 - b) Investasi berdasar akad mudharabah
- 2) Menyalurkan dana kepada masyarakat dalam bentuk :
- a) Pembiayaan bagi hasil berdasar akad mudharabah atau musyarakah
 - b) Pembiayaan untuk transaksi jual-beli berdasar akad murabahah, salam, istishna
 - c) Pembiayaan penyewaan bergerak atau tidak bergerak berdasar akad ijarah
 - d) Pengambilan utang berdasar akad hawalah
- 3) Menyediakan produk bank atau kegiatan usaha lainnya sesuai dengan prinsip syariah.
3. Produk-produk bank
- a. Produk-produk bank umum konvensional
 - 1) Simpanan dibank dalam bentuk giro, deposito berjangka, sertifikat deposito, tabungan
 - 2) Memberikan jasa lalu lintas pembayaran dan peredaran uang seperti inkaso, transfer, L/C(letter of credit)
 - 3) Pemberian kredit
 - 4) Jasa-jasa perbankan lainnya dalam bentuk travelers cheque, bank note, credit card, jual beli valuta asing, pembayaran listrik, telepon, gaji, pajak, safe deposit box
 - b. Produk-produk bank syariah
 - 1) Fungsi penghimpun dana, berdasar prinsip wadiah, mudharabah
 - 2) Fungsi penyaluran dana, berdasar tiga kategori bagi hasil, jual beli, sewa
 - 3) Jasa perbankan, dalam menjalankan usahanya menggunakan akad :
 - a) Wakalah (perwakilan)
 - b) Kafalah (penjamin)
 - c) Hawalah (pengalihan piutang)
 - d) Sarf (pertukaran mata uang)

Materi Lembaga Keuangan Bukan Bank

A. Pengertian Lembaga Keuangan Bukan Bank

Lembaga keuangan bukan bank adalah badan usaha yang bukan bank yang melakukan kegiatan dalam bidang keuangan secara langsung maupun tidak langsung menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurnaknya kembali kepada masyarakat.

B. Fungsi Lembaga Keuangan Bukan Bank

Adapun fungsi lembaga keuangan bukan bank adalah sebagai berikut :

1. Memperlancar penyaluran dan distribusi barang
2. Memperluas terbukanya lapangan pekerjaan
3. Membantu kegiatan usaha dalam meningkatkan produktivitas barang dan jasa

C. Jenis, Kegiatan Usaha, dan Produk Lembaga Keuangan Bukan Bank

Usaha-usaha yang dilakukan oleh lembaga keuangan bukan adalah sebagai berikut :

1. Menghimpun dana dengan cara mengeluarkan kertas berharga
2. Sebagai perantara untuk mendapatkan dana dalam mendukung lancarnya usaha

Jenis-jenis lembaga keuangan bukan bank diantaranya :

1. Asuransi

Menurut Willet, asuransi adalah alat sosial untuk pemupukan dana dalam mengatasi kerugian modal yang tidak tentu dan dilaksanakan melalui pemindahan risiko dari banyak individu kepada seseorang atau kelompok orang.

Contoh perusahaan asuransi : Asuransi Jiwasraya, Asuransi Bumi Putra, Askes, dll.

2. Koperasi Kredit

Kegiatan koperasi kredit adalah menerima simpanan dan memberikan pinjaman uang kepada para anggota yang memerlukan dana dengan syarat-syarat yang mudah dan bunga ringan.

3. Perusahaan Umum Pegadaian (Perum Pegadaian)

Pegadaian adalah perusahaan yang memberikan pinjaman didasarkan pada nilai barang jaminannya. Dalam memberikan kredit pegadaian tidak memperhatikan penggunaan dari uang tersebut. Jaminan kredit dapat berupa benda-benda bergerak dan tidak bergerak.

4. PT Taspen

Pensiun adalah jaminan pegawai di hari tua dan hal ini diatur dalam UU No.8 Tahun 1974. Tujuan utama PT Taspen adalah untuk menambah dan meningkatkan kesejahteraan pegawai yang ditentukan dalam perundang-undangan beserta keluarganya melalui asuransi sosial. Dana pensiun diperoleh dari pemotongan gaji pegawai setiap bulan selama seseorang masih aktif bekerja, kemudian dibayarkan kembali kepada pegawai tersebut setelah pensiun.

5. Perusahaan Sewa Guna

Sewa Guna (Leasing) merupakan pembelian secara angsuran, namun sebelum angsurannya selesai (lunas), hak barang yang diperjualbelikan masih dimiliki penjual. Namun setelah kontrak leasing ditandatangani, segala fasilitas dan kegunaan barang tersebut boleh digunakan oleh pembeli.

BANK SENTRAL

1. Pengertian bank sentral

Bank sentral memiliki pengertian sebuah badan keuangan, yang pada umumnya dimiliki pemerintah, yang bertugas untuk mengatur kestabilan badan-badan keuangan, serta menjamin agar kegiatan badan-badan keuangan tersebut dapat menciptakan tingkat kegiatan ekonomi yang tinggi dan stabil.

Bank indonesia adalah lembaga negara yang independen dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, bebas dari campur tangan pemerintah dan pihak lain, kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang.

Bank indonesia sebagai bank sentral bertujuan untuk mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah. Untuk mencapai tujuan tersebut, bank indonesia melaksanakan kebijakan moneter secara berkelanjutan, konsisten, transparan, dan harus mempertimbangkan kebijakan umum pemerintah di bidang perekonomian.

2. Fungsi, Tugas, dan Wewenang Bank Indonesia Sebagai Bank Sentral Republik Indonesia

a. Tugas Bank Indonesia

Bank Indonesia memiliki tujuan tunggal yaitu mencapai kestabilan nilai rupiah. Kestabilan nilai rupiah terdiri dari dua aspek yaitu, kestabilan nilai mata uang terhadap barang dan jasa, serta kestabilan terhadap mata uang negara lain.

Untuk mencapai tujuan tersebut, Bank Indonesia memiliki tugas sebagai berikut:

- 1) Menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter
- 2) Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran.

b. Wewenang Bank Indonesia

Sejumlah wewenang Bank Indonesia:

- 1) Menetapkan sasaran-sasaran moneter dengan memperhatikan sasaran laju inflasi

- 2) Melakukan pengendalian moneter dengan menggunakan cara-cara yang termasuk tetapi tidak terbatas pada:
 - a) Operasi pasar terbuka di pasar uang baik rupiah maupun valuta asing
 - b) Penetapan tingkat diskonto
 - c) Penetapan cadangan wajib minimum
 - d) Pengaturan kredit atau pembiayaan

3. Peran Bank Indonesia dalam Stabilitas Sistem Keuangan

a. Pengertian stabilitas sistem keuangan

Stabilitas sistem keuangan belum memiliki definisi baku yang diterima secara internasional. Beberapa definisi mengenai SSK intinya bahwa suatu sistem keuangan memasuki tahap tidak stabil pada saat sistem tersebut telah membahayakan dan menghambat kegiatan ekonomi.

b. Pentingnya stabilitas sistem keuangan

Sistem keuangan berfungsi mengalokasikan dana dari pihak yang mengalami surplus kepada yang mengalami defisit. Jika sistem keuangan tidak stabil dan tidak berfungsi secara efisien, pengalokasian dana tidak akan berjalan dengan baik sehingga dapat menghambat pertumbuhan ekonomi.

c. Peran Bank Indonesia dalam stabilitas sistem keuangan

Bank Indonesia memiliki lima peran utama dalam menjaga stabilitas sistem keuangan. Kelima peran itu adalah:

- 1) Bank Indonesia memiliki tugas untuk menjaga stabilitas moneter antara lain melalui instrumen suku bunga dalam operasi pasar terbuka. Untuk menciptakan stabilitas moneter bank indonesia telah menerapkan suatu kebijakan inflation targeting framework
- 2) Bank Indonesia memiliki peran vital dalam menciptakan kinerja lembaga keuangan yang sehat, khususnya perbankan melalui mekanisme pengawasan dan regulasi
- 3) Bank Indonesia memiliki kewenangan untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran
- 4) Melalui fungsinya dalam riset pemantauan BI dapat mengakses informasi yang dinilai mengancam stabilitas keuangan

- 5) Bank indonesia memiliki fungsi sebagai jaring pengaman sistem keuangan.

OTORITAS JASA KEUANGAN (OJK)

1. Pengertian

Lembaga negara yang dibentuk berdasarkan UU Nomor 21 Tahun 2011 yang independen dan bebas dari campur tangan pihka lain, yang mempunyai fungsi, tugas, dan wewenang pengaturan, pengawasan, pemeriksaan, dan penyelidikan terhadap keseluruhan kegiatan di sektor jasa keuangan.

2. Tujuan

Tujuan dibentuk OJK adalah agar keseluruhan sektor jasa keuangan:

- a. Terselenggara secara teratur, adil, transparan dan akuntabel
- b. Mampu mewujudkan sistem keuangan yang tumbuh secara berkelanjutan dan stabil
- c. Mampu melindungi kepentingan konsumen dan masyarakat

3. Fungsi

OJK memiliki fungsi sebagai menyelenggarakan sistem pengaturan dan pengawasan yang terintegrasikan terhadap keseluruhan kegiatan di sektor jasa keuangan

4. Tugas

OJK bertugas mengatur dan mengawasi kegiatan di bidang antara lain:

- a. Jasa keuangan di sektor perbankan
- b. Jasa keuangan di sektor pasar modal
- c. Jasa keuangan di sektor asuransi, dana pensiun, lembaga pembiayaan, dan lembaga jasa keuangan lain

5. Wewenang

Dalam melaksanakan tugas OJK memiliki wewenang:

- a. Menetapkan pelaksanaan undang-undang yang berhubungan dengan jasa keuangan ini
- b. Menetapkan peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan
- c. Menetapkan keputusan OJK dan peraturan di sektor jasa keuangan
- d. Menetapkan peraturan yang berhubungan dengan pengawasan di sektor jasa keuangan
- e. Menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas OJK
- f. Menetapkan peraturan tentang tata cara pengelolaan pada lembaga jasa keuangan
- g. Mengelola, memelihara dan menatausahakan kekayaan dan kewajiban
- h. Menetapkan struktur organisasi dan infrastruktur
- i. Menetapkan peraturan tentang pengenaan sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan

6. Struktur dewan komisioner

OJK dipimpin oleh dewan komisioner yang bersifat kolektif dan kolegial. Dewan komisioner beranggotakan sembilan anggota yang ditetapkan dengan keputusan presiden. Mereka memiliki hak suara yang sama. Susunan anggotanya adalah sebagai berikut:

- a. Seorang ketua merangkap anggota
- b. Seorang wakil ketua sebagai ketua komite etik merangkap anggota
- c. Seorang kepala eksekutif pengawas perbankan merangkap anggota
- d. Seorang kepala eksekutif pengawas pasar modal merangkap anggota
- e. Seorang kepala eksekutif pengawas perasuransian, dan pensiun, lembaga pembiayaan dan lembaga jasa keuangan lainnya merangkap anggota
- f. Seorang ketua dewan audit merangkap anggota
- g. Seorang anggota yang membidangi edukasi dan perlindungan konsumen
- h. Seorang anggota ex-office dari bank indonesia yang merupakan anggota dewan gubernur bank indonesia
- i. Seorang anggota dewan ex-office dari kementrian keuangan yang merupakan pejabat stingkat eselon I kementrian keuangan.

7. Pelayanan OJK terhadap konsumen dan masyarakat

OJK berwenang melakukan tindakan pencegahan kerugian konsumen dan masyarakat, yang meliputi hal-hal:

- a. Memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat atas karakteristik sektor jasa keuangan, layanan, dan produknya
- b. Meminta jasa lembaga keuangan untuk menghentikan kegiatannya apabila kegiatan tersebut berpotensi merugikan masyarakat
- c. Tindakan lain yang dianggap perlu sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan

OJK juga melakukan pelayanan pengaduan konsumen yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Menyiapkan perangkat yang memadai untuk pelayanan pengaduan konsumen yang dirugikan oleh pelaku di lembaga jasa keuangan
- b. Membuat mekanisme pengaduan konsumen yang dirugikan oleh pelaku lembaga jasa keuangan
- c. Memfasilitasi penyelesaian pengaduan konsumen yang dirugikan oleh pelaku di lembaga jasa keuangan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di sektor jasa keuangan.

OJK berwenang melakukan pembelaan hukum, meliputi hal-hal sebagai berikut

- a. Memerintahkan atau melakukan tindakan tertentu kepada lembaga jasa keuangan untuk menyelesaikan pengaduan konsumen yang dirugikan lembaga jasa keuangan dimaksud
- b. Mengajukan gugatan:

- 1) Untuk memperoleh kembali harta kekayaan milik pihak yang dirugikan dari pihak yang menyebabkan kerugian, baik yang berada di bawah penguasaan pihak yang menyebabkan kerugian dimaksud maupun di bawah penguasaan pihak lain dengan itikad baik atau tidak baik
- 2) Untuk memperoleh ganti rugi dari pihak yang menyebabkan kerugian pada konsumen dan atau lembaga jasa keuangan sebagai akibat dari pelanggaran atas peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan

8. Hubungan kelembagaan

Dalam melaksanakan tugasnya OJK berkordinasi dengan Bank Indonesia dalam membuat peraturan pengawasan di bidang perbankan antara lain:

- a. Kewajiban pemerintahan modal minimum bank
- b. Sistem informasi perbankan yang terpadu
- c. Kebijakan penerimaan dana dari luar negeri, penerimaan dana valuta asing, dan pinjaman komersial luar negeri
- d. Produk perbankan, transaksi derivatif, kegiatan usaha bank lainnya.
- e. Penentuan institusi bank yang masuk kategori systemically important bank
- f. Data lain yang dikecualikan dari ketentuan tentang kerahasiaan informasi

9. Forum koordinasi stabilitas sistem keuangan

Untuk menjaga stabilitas sistem keuangan, dibentuk forum koordinasi stabilitas sistem keuangan dengan anggota terdiri atas:

- a. Menteri Keuangan selaku anggota merangkap koordinator
- b. Gubernur Bank Indonesia selaku anggota
- c. Ketua Dewan Komisioner OJK selaku anggota
- d. Ketua Dewan Komisioner Lembaga Peminjam Simpanan selaku anggota

Daftar Pustaka

- S. Alam.2013.*Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas X*.Jakarta: Esis.
- Wicaksono Erick, Endang Mulyadi.2013.*Ekonomi*.Jakarta : Yudhistira
- Sudremi Yuliana, Nurhadi.2013.*Lensa Kegiatan Ekonomi SMA/MA Kelas X*.Jakarta: PT Bumi Aksara.

Lampiran 6. Soal

SOAL

1. Bank adalah sebuah lembaga yang meminjamkan uang, mengeluarkan uang kertas, atau membantu menyimpan uang adalah pengertian bank menurut . .
 - a. UU No.10 tahun 1998
 - b. Kamus ekonomi**
 - c. Somary
 - d. G.M. Verryn Stuart
 - e. UU perbankan
2. Bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan mengeluarkannya dalam bentuk kredit dan/atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat banyak adalah pengertian bank menurut . .
 - a. G.M. Verryn Stuart
 - b. Somary
 - c. Kamus ekonomi
 - d. UU No.10 tahun 1998**
 - e. UU perbankan
3. Bank adalah suatu badan yang berfungsi sebagai sebagai pengambil dan pemberi kredit, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang adalah pengertian bank menurut . .
 - a. UU No. 10 tahun 1998
 - b. Kamus ekonomi
 - c. G.M. Verryn Stuart
 - d. Somary**
 - e. UU No. 3 tahun 2004
4. Prinsip yang menyatakan bahwa usaha bank dilandasi oleh hubungan kepercayaan antara bank dan nasabahnya, baik itu nasabah yang menyimpan dana di bank maupun nasabah debitör, prinsip kegiatan usaha bank diatas adalah merupakan . .
 - a. Prinsip kehati-hatian
 - b. Prinsip kepercayaan**
 - c. Prinsip kerahasiaan
 - d. Prinsip mengenal nasabah
 - e. Prinsip kekeluargaan
5. Dibawah ini termasuk prinsip dari kegiatan usaha perbankan adalah *kecuali* . .
 - a. Prinsip kehati-hatian
 - b. Prinsip kepercayaan
 - c. Prinsip kekeluargaan**
 - d. Prinsip kerahasiaan
 - e. Prinsip mengenal nasabah

6. Perhatikan hal-hal dibawah ini :
- 1) Melindungi dana masyarakat
 - 2) Penghimpun dana masyarakat
 - 3) Penyalur dana kepada masyarakat
 - 4) Mempercayai nasabahnya

Yang merupakan fungsi utama bank yang paling tepat adalah . . .

- a. 2) dan 3)**
 - b. 2) dan 1)
 - c. 1) dan 3)
 - d. 1) dan 4)
 - e. 2) dan 4)
7. Jenis bank berdasarkan fungsi dan tugasnya diantaranya *kecuali* . . .
- a. Bank sentral
 - b. Bank perkreditan rakyat
 - c. Bank pembangunan**
 - d. Bank umum
 - e. Bank syariah
8. Bank yang dalam kegiatan operasional menetapkan suku bunga disebut bank . . .
- a. Bank syariah
 - b. Bank sentral
 - c. Bank Indonesia
 - d. Bank daerah
 - e. Bank konvensional**
9. Bank yang menjalankan usahanya berdasarkan prinsip syariah adalah . . .
- a. Bank umum
 - b. BPR
 - c. BPD
 - d. Bank syariah**
 - e. Bank Indonesia
10. Berdasarkan kepemilikannya Bank Mandiri, BNI, BTN termasuk bank milik . . .
- a. Swasta
 - b. Swasta nasional
 - c. Asing
 - d. Daerah
 - e. Pemerintah**

11. Prinsip untuk mengenal dan mengetahui identitas nasabah, memantau kegiatan transaksi nasabah dan melaporkan setiap transaksi yang mencurigakan. Merupakan prinsip kegiatan usaha perbankan . . .
- a. **Mengenal nasabah**
- b. Kerahasiaan
c. Kehati-hatian
d. Kekeluargaan
e. Kepercayaan
12. Pemberian kredit pemilikan kendaraan kepada bapak Sugando merupakan fungsi bank sebagai . . .
- a. Kreditor
b. Debitor
c. Penyalur dana
d. Penjamin
e. Menghimpun dana
13. Perhatikan data berikut !
1. Bank Niaga
 2. Bank Danamon
 3. Bank Negara Indonesia
 4. Bank Tabungan Negara
- Berdasarkan data diatas, yang merupakan bank umum milik swasta ditunjukkan pada nomor . . .
- a. 1, 2 dan 3**
b. 1, 2 dan 4
c. 1, 3 dan 4
d. 1, 3 dan 5
e. 2, 3 dan 4
14. Simpanan yang digunakan sebagai alat pembayaran dan penarikannya dapat dilakukan setiap saat dengan menggunakan cek, sarana perintah pembayaran lain, atau dengan cara memindah bukukan disebut . . .
- a. Surat berharga
b. Tabungan
c. Giro
d. Deposito berjangka
Sertifikat deposito

15. Berikut merupakan fungsi dari bank :

- 1) menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan giro, deposito berjangka, sertifikat deposito, tabungan.
 - 2) menjaga stabilitas harga
 - 3) memberikan kredit
 - 4) memindahkan uang, baik untuk kepentingan sendiri maupun kepentingan nasabah
- Diantara hal-hal diatas manakah yang termasuk fungsi dari bank umum . . .
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 1 dan 4**
 - d. 2 dan 3
 - e. 3 dan 4

16. Fungsi bank antara lain sebagai berikut :

- 1) Menjaga kestabilan nilai rupiah
- 2) Menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dalam bentuk deposito berjangka, tabungan.
- 3) Mengawasi dan menilai bank
- 4) Member pinjaman kepada masyarakat
- 5) Mengatur lalu lintas pembayaran

Fungsi bank perkreditan rakyat adalah . . .

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 1 dan 5
- d. 2 dan 4**
- e. 2 dan 5

17. Salah satu perbedaan bank syariah dan bank konvensional adalah . . .

- a. Bank konvensional menerima deposito, bank syariah tidak
- b. Bank konvensional menyalurkan kredit pedagang, bank syariah ke petani
- c. Bank konvensional mendapat bunga, bank syariah bagi-hasil**
- d. Bank konvensional milik pemerintah, bank syariah milik yayasan
- e. Bank konvensional dikelola atas motif laba, bank syariah tidak mengharapkan laba

18. Salah satu produk bank syariah yang akad usahanya dengan ketentuan salah satu pihak memberikan modal, sedangkan pihak lainnya memberikan keahlian berdasarkan kesepakatan bersama disebut . . .

- a. Sarf
- b. Kafalah
- c. Wakalah
- d. Wadiyah
- e. Mudharabah**

19. Menjaga dan mengatur stabilitas nilai uang merupakan tugas bank . . .
a.BPR
b.Asing
c.Umum
d.Sentral
e.Tabungan
20. Surat perintah untuk memindahbukukan rekening seseorang kepada orang lain yang mempunyai rekening di bank dinamakan . . .
a. Cek
b. Wesel
c. Giro bilyet
d. Telegraphic transfer
e. Anjungan tunai mandiri
21. Pelayaanan yang diselenggarakan bank dalam hal pengiriman uang kepada pihak lain disebut . . .
a. ATM
b. Transfer
c. Asuransi
d. Diskonto
e. Deposit box
22. Simpanan di bank yang hanya dapat diambil dalam jangka waktu tertentu disebut . . .
a. Wesel
b. Cek
c. Giro
d. Deposito
e. Tabungan
23. Jasa bank yang memberikan pelayanan dalam penyimpanan surat/barang-barang berharga dinamakan . . .
a. ATM
b. Inkaso
c. Safe deposit box
d. Kebijakan diskonto
e. Telegraphic transfer
24. Produk perbankan yang mempunyai manfaat membantu suatu perusahaan untuk membayar gaji karyawan dengan cara karyawan tersebut harus mempunyai rekening yang ditunjuk disebut . . .
a. Payroll
b. Cash ratio
c. Credit card
d. Save deposit box

- e. *Travellers cheque*
25. Badan usaha yang bergerak di bidang keuangan, yang secara langsung atau tidak langsung, menghimpun dan menyalurkan dana kepada masyarakat disebut . . .
- Bank
 - Lembaga keuangan nonbank**
 - Bank sentral
 - Bank umum
 - BPR
26. Perusahaan yang memberikan kredit dengan jaminan barang-barang bergerak adalah . . .
- Taspen
 - Asuransi
 - Tapelpram
 - Dana pensiun
 - Perum pegadaian**
27. Perusahaan yang memiliki kegiatan usaha dalam menghimpun dana melalui penarikan premi dengan menjanjikan akan member sejumlah uang sebagai ganti rugi kepada pihak yang membayar premi adalah terjadi suatu peristiwa yang merugikan pembayar premi disebut . . .
- Asuransi**
 - Koperasi kredit
 - Perusahaan sewa guna
 - Perum pegadaian
 - Perusahaan tabungan pensiun
28. Berikut adalah bank dan lembaga keuangan bukan bank
- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1) Bank Central Asia | 4) Koperasi kredit |
| 2) Asuransi | 5) Pegadaian |
| 3) Bank Rakyat Indonesia | |
- Yang termasuk lembaga keuangan nonbank adalah . . .
- 1,2,3
 - 1,3,4
 - 2,3,4
 - d. 2,4,5**
 - 3,4,5
29. Perusahaan yang memberikan jaminan hari tua bagi pegawai atau karyawan adalah . . .
- Taspen**
 - Asuransi
 - Tapelpram
 - Dana pensiun
 - Perum pegadaian

30. Pembelian secara angsuran, namun sebelum angsurannya selesai (lunas), hak barang yang diperjualbelikan masih dimiliki penjual. Perusahaan tersebut disebut . . .
- Koperasi kredit
 - Pegadaian
 - Asuransi
 - Taspen
 - e. leasing**
31. Lembaga keuangan yang menerima simpanan dan memberikan pinjaman uang kepada para anggota yang memerlukan dengan syarat-syarat yang mudah dan bunga ringan. Lembaga keuangan tersebut disebut . . .
- Asuransi
 - Leasing
 - c. Koperasi kredit**
 - Perum Pegadaian
 - PT. Taspen
32. Yang tidak termasuk lembaga keuangan bukan bank adalah . . .
- Taspen
 - Asuransi
 - Tapelpram
 - d. Dana pensiun**
 - Perum pegadaian
33. Iuran anggota atau nasabah untuk sebuah pertanggungan resiko pada asuransi disebut . . .
- Retribusi
 - Simpanan
 - Tabungan
 - Setoran
 - e. Premi**
34. PT. Taspen memperoleh dana untuk membayar karyawan yang sudah pensiun dari . . .
- Kredit
 - Jaminan barang
 - c. Pemotongan gaji pegawai selama masih aktif bekerja**
 - Simpanan sukarela
 - Subsidi

35. Dibawah ini fungsi lembaga keuangan bukan bank :

- 1) Memperlancar penyaluran atau distribusi barang
- 2) Membantu kegiatan usaha dalam meningkatkan produktivitas barang dan jasa
- 3) Mengatur lalu lintas pembayaran
- 4) Menjaga kestabilan nilai rupiah

Yang termasuk fungsi lembaga keuangan bukan bank adalah . . .

a. 1 dan 2

- b. 1 dan 4
- c. 1 dan 3
- d. 2 dan 3
- e. 2 dan 4

36. Bank Prekreditan Rakyat dilarang melakukan kegiatan . . .

- a. Menerima simpanan dalam bentuk deposito berjangka
- b. Memberikan kredit modal kerja
- c. Memberikan kredit investasi dan konsumsi
- d. Menerima simpanan dalam bentuk tabungan
- e. **Melakukan kegiatan usaha dalam valuta asing**

37. Badan keuangan yang pada umumnya dimiliki pemerintah, yang bertugas untuk mengatur kestabilan badan-badan keuangan, serta menjamin kegiatan badan-badan keuangan tersebut dapat menciptakan tingkat kegiatan ekonomi yang tinggi dan stabil. Merupakan pengertian dari . . .

- a. Bank umum
- b. Bank daerah
- c. BPR
- d. Bank sentral**
- e. Bank mandiri

38. Bank yang bertugas membantu pemerintah dalam mengatur dan memelihara stabilitas nilai uang adalah bank . . .

- a. Sentral**
- b. Tabungan
- c. Umum
- d. Mandiri
- e. Perkreditan rakyat

39. Bank Indonesia merupakan lembaga independen, artinya Bank Indonesia . . .

- a. Bisa bebas dari campur tangan pihak manapun**
- b. Bisa dipengaruhi oleh DPR
- c. Bisa mengikuti apa yang digariskan Departemen Keuangan
- d. Bebas campur tangan DPR, tetapi tidak bebas dari pemerintah
- e. Merupakan lembaga otonom yang bisa dikendalikan pemerintah

40. Bank indonesia adalah pemegang hak tunggal dalam pengedaran uang logam dan kertas sebagai alat pembayaran yang sah yang disebut dengan hak . . .
- Guna
 - Cipta
 - Pledo
 - d. Oktroi**
 - Bankers
41. Berikut ini adalah tugas dari perbankan di Indonesia :
- Memberikan kredit jangka pendek
 - Menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter
 - Menghimpun dana masyarakat
 - Menerima dan membayar kembali uang dalam bentuk rekening koran
 - Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran
- Dari pernyataan di atas yang merupakan tugas Bank Indonesia yaitu . . .
- 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 1 dan 4
 - d. 2 dan 5**
 - 2 dan 4
42. Menjaga dan mengatur stabilitas nilai uang merupakan tugas bank . . .
- BPR
 - Asing
 - Umum
 - d. Sentral**
 - Tabungan
43. Wewenang bank sentral dalam melakukan pengendalian moneter diantaranya *kecuali* . . .
- Operasi pasar terbuka
 - b. Menetapkan pajak**
 - Penetapan tingkat diskonto
 - Penetapan cadangan minimum
 - Pengaturan kredit atau pembiayaan
44. Ketika jumlah uang beredar di masyarakat terlalu banyak kenijakan moneter yang harus di lakukan adalah . . .
- a. Menjual surat berharga**
 - Membeli surat berharga
 - Menaikkan pajak
 - Pengurangan cdangan minimum
 - Menurunkan suku bunga bank

45. Lembaga keuangan yang mencetak jenis uang kertas rupiah di indonesia adalah . . .
- Perum Peruri
 - Bank Indonesia**
 - Bank Negara Indonesia
 - Bank Rakyat Indonesia
 - Bank Central Asia
46. Undang-undang yang mengatur fungsi bank sentral adalah . . .
- Undang-undang No. 13 tahun 1966
 - Undang-undang No. 23 tahun 1966
 - Undang-undang No. 23 tahun 2004
 - Undang-undang No. 3 tahun 2004**
 - Undang-undang No. 13 tahun 2004
47. Apabila terdapat bank yang kesulitan likuiditas jangka pendek yang disebabkan oleh terjadinya mismatch dalam pengelolaan dana maka Bank Indonesia dapat memberikan kredit atau pembiayaan kepada bank tersebut. Pengendalian moneter secara tidak langsung tersebut disebut . . .
- Operasi pasar terbuka
 - Penetapan cadangan wajib minimum
 - Lender of the last resort**
 - Kebijakan nilai tukar
 - Pengelolaan cadangan devisa
48. Bank sentral menetapkan tingkat bunga pada bank-bank umum atas pinjaman dana yang diberikan, hal tersebut disebut sebagai kebijakan . . .
- Operasi pasar terbuka
 - Penetapan cadangan wajib minimum
 - Pengawasan kredit selektif
 - Penetapan tingkat diskonto**
 - Pembujukan moral
49. Kondisi dimana mekanisme ekonomi dalam penetapan harga, alokasi dana, dan pengelolaan resiko berfungsi secara baik dan mendukung pertumbuhan ekonomi disebut .
- Stabilitas sistem keuangan**
 - Stabilitas sistem perbankan
 - Stabilitas sistem perekonomian
 - Gejolak perekonomian
 - Pengamanan sistem keuangan
50. Lembaga Negara yang dibentuk untuk mengatur dan mengawasi keseluruhan kegiatan dalam sektor jasa keuangan disebut . . .
- Asuransi
 - Perum pegadaian
 - Bank Perkreditan Rakyat

d. Otoritas Jasa Keuangan (OJK)

e. Tabungan Asuransi Pensiun

51. Sebelum OJK dibentuk siapakah yang mengatur dan mengawasi kegiatan di sektor jasa keuangan . . .

- a. Bank Central Asia
- b. Bank Nasional Indonesia
- c. Bank Rakyat Indonesia

d. Bank Indonesia

e. Bank Century

52. Dibawah ini yang termasuk peran OJK dalam perlindungan konsumen . . .

- a. Menetapkan keputusan OJK
- b. Menetapkan peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan
- c. Member informasi dan edukasi kepada masyarakat atas karakteristik jasa keuangan**

d. Menetapkan kebijakan operasional pengawasan jasa keuangan

e. Mengawasi kesehatan bank

53. Penyelenggaraan sistem pengaturan dan pengawasan yang terintegrasi terhadap keseluruhan kegiatan disektor jasa keuangan disebut . . .

- a. Tujuan OJK
- b. Hak OJK
- c. Wewenang OJK
- d. Kewajiban OJK

e. Fungsi OJK

54. OJK bertugas mengatur dan mengawasi kegiatan jasa keuangan pada bidang dibawah ini *kecuali* . . .

- a. Sektor perbankan
- b. Sektor pasar modal
- c. Sektor bisnis**
- d. Sektor asuransi
- e. Sektor dana pensiun

55. Di bawah ini merupakan Jasa keuangan yang diawasi oleh OJK *kecuali* . . .

- a. Bank sentral**
- b. Bank umum
- c. Sektor pasar modal
- d. Asuransi
- e. Dana pensiun

56. Menetapkan peraturan tentang pengenaan sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan disektor jasa keuangan merupakan wewenang dari . . .

- a. Bank sentral
- b. Bank umum
- c. **OJK**
- d. BPR
- e. Bank Indonesia

57. Berikut wewenang OJK :

- 1) Peraturan dan pengawasan mengenai lembaga keuangan
- 2) Pengaturan dan pengawasan kesehatan bank
- 3) Memutar dana masyarakat
- 4) Pemeriksaan bank
- 5) Menghimpun dana masyarakat

Yang merupakan wewenang dari OJK adalah . . .

- a. 1,2,3
- b. **1,2,4**
- c. 2,3,4
- d. 1,3,5
- e. 2,3,5

58. Undang-undang yang mengatur fungsi OJK adalah . . .

- a. Undang-undang No. 21 tahun 2001
- b. Undang-undang No. 11 tahun 2001
- c. Undang-undang No. 11 tahun 2011
- d. **Undang-undang No. 21 tahun 2011**
- e. Undang-undang No. 1 tahun 2011

59. Berikut merupakan wewenang OJK di sektor jasa keuangan :

- 1. Menetapkan peraturan perundang-undangan.
- 2. Melakukan pemeriksaan terhadap lembaga jasa keuangan.
- 3. Menetapkan peraturan pengawasan.
- 4. Menetapkan peraturan tentang pengenaan sanksi.
- 5. melakukan tugas pengawasan.

Dari pernyataan diatas yang termasuk wewenang OJK dalam melaksanakan tugas pengaturan adalah . . .

- a. 1, 2 dan 3
- b. **1, 3 dan 4**
- c. 1, 4 dan 5
- d. 2, 3 dan 4
- e. 2, 4 dan 5

60. Yang merupakan wewenang OJK dalam pengaturan dan pengawasan bank mengenai aspek kehati-hatian bank *kecuali . . .*
- Pemeriksaan bank
 - Prinsip mengenal nasabah
 - c. Standar akuntansi bank**
 - Menejemen resiko
 - Tata kelola bank
61. Yang merupakan wewenang OJK dalam pengaturan dan pengawasan bank mengenai kelembagaan bank adalah . . .
- Laporan yang terkait dengan kesehatan bank
 - Pencegahan pembiayaan terorisme
 - Tandar akuntansi bank
 - d. Pencabutan izin usaha bank**
 - Prinsip mengenal nasabah
62. Berikut merupakan wewenang OJK di bidang jasa keuangan:
- Menetapkan peraturan perundang-undangan.
 - Melakukan pemeriksaan.
 - Menetapkan struktur organisasi dan infrastruktur.
 - Menetapkan kebijakan operasional pengawasan.
 - Mengawasi pelaksanaan tugas pengawasan.
- Dari pernyataan diatas yang termasuk wewenang OJK dalam melaksanakan tugas pengawasan adalah . . .
- a.1, 2 dan 3
 - b.1, 3 dan 5
 - c.2, 3 dan 4
 - d.2, 3 dan 5
 - e.2, 4 dan 5**
63. Dibawah ini termasuk tujuan dari dibentuknya OJK kecuali . . .
- Kegiatan di sektor jasa keuangan terselenggara secara akuntabel
 - Melindungi kepentingan konsumen
 - c. Melakukan pengawasan kegiatan operasional di sektor jasa keuangan**
 - Mewujudkan sistem keuangan yang tumbuh secara berkelanjutan
 - Kegiatan di sektor jasa keuangan terselenggara secara transparan
64. Yang tidak termasuk wewenang OJK dalam pengaturan dan pengawasan bank mengenai kesehatan bank adalah . . .
- Sistem informasi debitor
 - Pengujian Kredit
 - Standar akuntansi bank
 - Likuiditas
 - e. Tata kelola bank**

Lampiran 7. Peraturan**PERATURAN**

1. Game dijalankan oleh 2 sampai 8 pemain .
2. Semua pemain dimulai dari start.
3. Lemparan dadu pertama dimulai dari pemain pertama dan selanjutnya bergantian dengan pemain kedua, begitu seterusnya.
4. Pemain yang akan maju sesuai dengan angka dadu yang muncul.
5. Pemain diwajibkan menjawab pertanyaan yang muncul pada petak yang terpilih setelah melempar dadu.
6. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, bila pemain dapat menjawab soal dengan benar maka pemain tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut. Namun apabila pemain tidak dapat menjawab soal dan jawaban salah maka pemain tidak berhak maju sampai petak yang ditunjuk oleh kaki tangga.
7. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, bila pemain dapat menjawab soal dengan benar maka pemain tersebut tidak harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut. Bila pemain tidak dapat menjawab soal dengan benar maka pemain tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
8. Setiap jawaban benar diberi skor 10 dan jawaban salah diberi skor 0.
9. Pemain dapat mendapat tambahan poin apabila :
 - a. Melewati finish pertama mendapat tambahan poin 100
 - b. Melewati finish kedua mendapat tambahan poin 90
 - c. Melewati finish ketiga mendapat tambahan poin 80
 - d. Melewati finish keempat mendapat tambahan poin 70
 - e. Melewati finish kelima mendapat tambahan poin 60
 - f. Melewati finish keenam mendapat tambahan poin 50
 - g. Melewati finish ketujuh mendapat tambahan poin 40
 - h. Melewati finish kedelapan mendapat tambahan poin 30
10. Apabila pemain telah melewati finish maka pemain akan kembali ke petak awal.
11. Permainan akan berakhir apabila waktu habis.
12. Permainan akan berakhir apabila soal telah terjawab semua.
13. Pemain yang dinyatakan menang adalah yang memperoleh skor tertinggi.

Lampiran 8. Profil**PROFIL**

Nama : Titi Wijayanti
Tempat, Tanggal Lahir : Klaten, 20 Juni 1994
Pendidikan : Pendidikan Ekonomi UNY 2012
Alamat : Gumpang, Bogor, Cawas, Klaten
Email : titiestukara@gmail.com

Lampiran 9. Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Sedayu Kelas X IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Titi Wijayanti

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media.
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberi tanda (✓).
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Netral (N) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

A. Penilaian Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Game</i> mudah dijalankan					
2	Alur penggunaan <i>game</i> jelas					
3	Pengoperasian sesuai petunjuk					
4	Kemudahan <i>game</i> dalam praktik belajar dan pembelajaran					
5	Kreatifitas penyusunan materi dan soal					
6	Kreatif menuangkan ide dan gagasan					
7	Kreatifitas desain tampilan <i>game</i>					
8	Kemenarikan desain <i>game</i>					

9	Kesederhanaan desain <i>game</i>					
10	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> yang digunakan dalam <i>game</i>					
11	Penggunaan suara dalam <i>game</i> tidak mengganggu					
12	Tampilan yang digunakan dalam <i>game</i> menarik					
13	Ketepatan tata letak teks dan gambar					
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
15	Pemilihan jenis huruf tepat					
16	Pemilihan ukuran huruf tepat					
17	Komposisi warna background sudah tepat					
18	Komposisi warna tulisan terhadap background sudah tepat					
19	Komposisi warna pada papan permainan sudah tepat					

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar / Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, Januari 2016

Validator

Lampiran 10. Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Sedayu Kelas X IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Titi Wijayanti

Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar validasi di isi oleh ahli materi.
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (✓).
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :
 - Sangat Setuju (SS)
 - Setuju (S)
 - Netral (N)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

A. Penilaian Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD					
3	Kedalaman tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari <i>game</i>					
4	Kesesuaian materi <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran					
5	Materi yang disampaikan dalam <i>game actual</i>					
6	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai perkembangan mutakhir					

7	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari				
8	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> lengkap				
9	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> jelas				
10	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> mudah dipahami				
11	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> dikemas secara menarik				
12	Soal yang disediakan dalam <i>game</i> lengkap				
13	Soal dalam <i>game</i> dirumuskan dengan jelas				
14	Soal dalam <i>game</i> sesuai dengan teori dan konsep				
15	Metode penyampaian materi dalam <i>game</i> efektif				
16	Metode penyampaian yang digunakan dalam <i>game</i> tepat				
17	Penyampaian materi dalam <i>game</i> konsisten				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

3. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar / Saran

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

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 4. Layak digunakan untuk penelitian
- 5. Layak digunakan susuai dengan revisi
- 6. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, Januari 2016

Validator,

Lampiran 11. Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama :

No. Absen/kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Pada angket ini terdapat pernyataan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah digunakan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan dan sesuai dengan pilihan pernyataan.
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :
 - Sangat Setuju (SS)
 - Setuju (S)
 - Netral (N)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa penggunaan <i>game</i> sangat mudah					
2	<i>Game</i> memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas sehingga saya tidak bingung					
3	Aturan main dalam <i>game</i> jelas sehingga saya tidak bingung bermain <i>game</i>					
4	Saya merasa materi yang disajikan dalam <i>game</i> runtut					
5	Saya merasa materi yang disajikan <i>game</i> mudah dipahami					
6	Saya merasa soal pada <i>game</i> sesuai dengan materi sehingga saya mudah menyelesaikan					
7	Saya merasa desain <i>game</i> kreatif sehingga saya merasa senang belajar					
8	Saya merasa tata letak gambar dan tulisan dalam <i>game</i> tepat sehingga membuat saya nyaman bermain <i>game</i>					
9	Saya merasa tampilan <i>game</i> menarik					
10	Saya merasa tulisan/teks dalam <i>game</i> jelas dan mudah dibaca					
11	Saya merasa backsound dalam <i>game</i> menarik sehingga membuat saya semangat belajar					

12	Saya merasa backsound dalam <i>game</i> tidak mengganggu				
13	Saya merasa komposisi warna dalam <i>game</i> tepat sehingga membuat saya nyaman bermain <i>game</i>				

Komentar, kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 12. Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT PESERTA DIDIK

Nama :

No. absen/kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Pada angket ini terdapat pernyataan yang berkaitan dengan minat setelah menggunakan media pembelajaran.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan dan sesuai dengan pilihan pernyataan.
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :
 - Sangat Setuju (SS)
 - Setuju (S)
 - Netral (N)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Setelah Menggunakan Game Ular Tangga Ekonomi						
1	Saya lebih berkonsentrasi penuh saat pembelajaran ekonomi					
2	Saya menjadi kurang suka memperhatikan penjelasan materi ekonomi					
3	Saya lebih memperhatikan guru dalam penyelesaian soal					
4	Saya menjadi lebih aktif bertanya ketika pemahaman materi kurang saya pahami					
5	Saya menjadi kurang aktif berpendapat dalam pembelajaran ekonomi					
6	Saya lebih bersemangat dalam menyelesaikan soal-soal					
7	Saya merasa pembelajaran ekonomi menjadi lebih menyenangkan					
8	Saya merasa materi ekonomi menjadi lebih mudah dipahami					
9	Saya menghindari pelajaran ekonomi					

10	Saya tidak mengantuk saat guru menjelaskan materi ekonomi					
11	Saya tidak suka membolos pada saat jam pelajaran ekonomi					

Komentar, kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 13. Validasi Ahli Media Oleh Kiromim Baroroh, M.Pd



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274)554902, 586168 pesawat 817, FAX (0274)554902
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kiromim Baroroh, S.Pd.,M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu.

Dari mahasiswa :

Nama : Titi Wijayanti
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
NIM : 12804244010

(Sudah siap atau belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. *Perbaikan pd pemilihan horor dan penyusunan kalimat sesuai dengan horor yg pernah diajarkan*
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Validator

Kiromim Baroroh, S.Pd.,M.Pd
NIP. 197906282005012001

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 14. Penilaian Ahli Media Oleh Kiromim Baroroh, M.Pd

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Sedayu Kelas X IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Titi Wijayanti

Ahli Media : Kiromim Baroroh, S.Pd.,M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media.
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberi tanda (✓).
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Netral (N) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

A. Penilaian Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Game</i> mudah dijalankan	✓				
2	Alur penggunaan <i>game</i> jelas	✓				
3	Pengoperasian sesuai petunjuk	✓				
4	Kemudahan <i>game</i> dalam praktik belajar dan pembelajaran	✓				
5	Kreatifitas penyusunan materi dan soal	✓				
6	Kreatif menuangkan ide dan gagasan			✓		
7	Kreatifitas desain tampilan <i>game</i>	✓				
8	Kemenarikan desain <i>game</i>	✓				

9	Kesederhanaan desain game		✓		
10	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> yang digunakan dalam game		✓		
11	Penggunaan suara dalam game tidak mengganggu		✓		
12	Tampilan yang digunakan dalam game menarik	✓			
13	Ketepatan tata letak teks dan gambar		✓		
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik			✓	
15	Pemilihan jenis huruf tepat				✓
16	Pemilihan ukuran huruf tepat		✓		
17	Komposisi warna background sudah tepat		✓		
18	Komposisi warna tulisan terhadap background sudah tepat	✓			
19	Komposisi warna pada papan permainan sudah tepat	✓			

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

3. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1	uraian time new Roman	arial
2	pencetakan indonésia ^{raga} huruf besar	Indonesia, Somary (huruf besar diawali kata J) - kalimat pertanyaan panjang jawaban yang singkat
3	format dalam pilihan jawaban dituliskan tidak lengkap tuliskan poinnya	-

C. Komentar / Saran

Perlu penambahan petunjuk penggunaan (peraturan) di bagian
ini / urutan dimulai dari awan mati peraturan dibuat yg
sistematik

D. Kesimpulan

- Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan
- 4. Layak digunakan untuk penelitian
 - 5. Layak digunakan ~~susuai~~ dengan revisi
 - 6. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, Januari 2016

Validator



Kiromim Baroroh, S.Pd.,M.Pd

NIP. 197906282005012001

Lampiran 15. Validasi Ahli Media Oleh Daru Wahyuni, S.E.,M.Si



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274)554902, 586168 pesawat 817, FAX (0274)554902
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Daru Wahyuni, S.E.,M.Si
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen
 Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu.

Dari mahasiswa :

Nama : Titi Wijayanti
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 NIM : 12804244010

(Sudah siap atau belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Tata tulis dirapikan

.....
 2. Cadangan soal perlu ada

.....
 Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Validator

Daru Wahyuni, S.E.,M.Si

NIP. 196811091994032001

* coret yang tidak perlu

Lampiran 16. Penilaian Ahli Media Oleh Daru Wahyuni, S.E.,M.Si

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Sedayu Kelas X IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Titi Wijayanti

Ahli Media : Daru Wahyuni, S.E.,M.Si

Petunjuk :

5. Lembar validasi diisi oleh ahli media.
6. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberi tanda (✓).
7. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Netral (N) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

8. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

A. Penilaian Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Game</i> mudah dijalankan	✓				
2	Alur penggunaan <i>game</i> jelas	✓				
3	Pengoperasian sesuai petunjuk	✓				
4	Kemudahan <i>game</i> dalam praktik belajar dan pembelajaran	✓				
5	Kreatifitas penyusunan materi dan soal		✓			
6	Kreatif menuangkan ide dan gagasan		✓			
7	Kreativitas desain <i>game</i>	✓				
8	Kemenarikan desain <i>game</i>	✓				

9	Kesederhanaan desain game	✓			
10	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> yang digunakan dalam game		✓		
11	Penggunaan suara dalam game tidak mengganggu	✓			
12	Tampilan yang digunakan dalam game menarik	✓			
13	Ketepatan tata letak teks dan gambar	✓			
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓			
15	Pemilihan jenis huruf tepat		✓		
16	Pemilihan ukuran huruf tepat	✓			
17	Komposisi warna background sudah tepat	✓			
18	Komposisi warna tulisan terhadap background sudah tepat	✓			
19	Komposisi warna pada papan permainan sudah tepat	✓			

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1	Kegrafiscaan	Diatur ulang tata per- tulisan naskah soal agar lebih rapi

C. Komentar / Saran

Gunakan pilihan huruf yang lebih artistik.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 7. Layak digunakan untuk penelitian
- 8. Layak digunakan susuai dengan revisi
- 9. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, Januari 2016

Validator



Daru Wahyuni, S.E.,M.Si

NIP. 196811091994032001

Lampiran 17. Validasi Ahli Materi Oleh Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, S.E.,M.Si



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274)554902, 586168 pesawat 817, FAX (0274)554902
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu.

Dari mahasiswa :

Nama : Titi Wijayanti
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
NIM : 12804244010

(Sudah siap atau belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. *Bentuknya bagus dan mudah dimengerti*.....
.....
2.
.....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Validator

Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si
NIP. 19751028 200501 1 002

* coret yang tidak perlu

Lampiran 18. Penilaian Ahli Materi Oleh Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, S.E.,M.Si

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas X SMA N 1 Sedayu

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Sedayu Kelas X IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Titi Wijayanti

Ahli Materi : Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si

Petunjuk :

1. Lembar validasi di isi oleh ahli materi.
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (✓).
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :
 - Sangat Setuju (SS)
 - Setuju (S)
 - Netral (N)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

A. Penilaian Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	✓				
3	Kedalaman tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari <i>game</i>			✓		
4	Kesesuaian materi <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	✓				
5	Materi yang disampaikan dalam <i>game actual</i>	✓				
6	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai perkembangan mutakhir		✓			

7	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari		<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> lengkap		<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> jelas	<input checked="" type="checkbox"/>			
10	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>			
11	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> dikemas secara menarik	<input checked="" type="checkbox"/>			
12	Soal yang disediakan dalam <i>game</i> lengkap		<input checked="" type="checkbox"/>		
13	Soal dalam <i>game</i> dirumuskan dengan jelas	<input checked="" type="checkbox"/>			
14	Soal dalam <i>game</i> sesuai dengan teori dan konsep	<input checked="" type="checkbox"/>			
15	Metode penyampaian materi dalam <i>game</i> efektif		<input checked="" type="checkbox"/>		
16	Metode penyampaian yang digunakan dalam <i>game</i> tepat	<input checked="" type="checkbox"/>			
17	Penyampaian materi dalam <i>game</i> konsisten	<input checked="" type="checkbox"/>			

F. Kebenaran Materi

Petunjuk :

3. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar / Saran

Congratulation & continue

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan susuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, Januari 2016

Validator,



Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si

NIP. 19751028 200501 1 002

Lampiran 19. Validasi Ahli Materi Oleh Heru Subandri, S.E



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
 Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon (0274)554902, 586168 pesawat 817, FAX (0274)554902
 Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Heru Subandri, S.E
 Jabatan/Pekerjaan : Guru
 Instansi Asal : SMA N 1 Sedayu

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu.

Dari mahasiswa :

Nama : Titi Wijayanti
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 NIM : 12804244010

(Sudah siap atau belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1.
-
2.
-

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Validator

Heru Subandri, S.E
 NIP. 196404111992031013

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 20. Penilaian Ahli Materi Oleh Heru Subandri, S.E

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas X SMA N 1 Sedayu

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Sedayu Kelas X IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Titi Wijayanti

Ahli Materi : Heru Subandri, S.E

Petunjuk :

1. Lembar validasi di isi oleh ahli materi.
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (✓).
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Netral (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

E. Penilaian Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	✓				
3	Kedalaman tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari <i>game</i>					
4	Kesesuaian materi <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran		✓			
5	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> actual	✓				
6	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai perkembangan mutakhir	✓				

7	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari	✓				
8	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> lengkap	✓				
9	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> jelas	✓				
10	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> mudah dipahami	✓				
11	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> dikemas secara menarik	✓				
12	Soal yang disediakan dalam <i>game</i> lengkap	✓				
13	Soal dalam <i>game</i> dirumuskan dengan jelas	✓				
14	Soal dalam <i>game</i> sesuai dengan teori dan konsep	✓				
15	Metode penyampaian materi dalam <i>game</i> efektif	✓				
16	Metode penyampaian yang digunakan dalam <i>game</i> tepat	✓				
17	Penyampaian materi dalam <i>game</i> konsisten	✓				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

G. Komentar / Saran

Media Game olah tangga, ekonomi bisa
meningkatkan minat berolahraga dan berkegiatan
di kehidupan sehari-hari.

H. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 4. Layak digunakan untuk penelitian
- 5. Layak digunakan susuai dengan revisi
- 6. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, Januari 2016

Validator,



Heru Subandri, S.E

NIP. 196404111992031013

Lampiran 21. Validasi Instrumen Minat Belajar Ekonomi oleh Kiromim Baroroh, M.Pd



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274)554902, 586168 pesawat 817, FAX (0274)554902
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kiromim Baroroh, S.Pd.,M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu.

Dari mahasiswa :

Nama : Titi Wijayanti
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
NIM : 12804244010

(Sudah siap atau belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Menggunakan kata yang lebih bervariasi dan mengembangkan teknik canggih
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Validator

Kiromim Baroroh, S.Pd.,M.Pd

NIP. 197906282005012001

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 22. Validasi Instrumen Minat Belajar Ekonomi Oleh Barkah Lestari, M.Pd



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274)554902, 586168 pesawat 817, FAX (0274)554902
Laman : fe.uny.ac.id E-mail : fe@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Barkah Lestari, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul :

Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu.

Dari mahasiswa :

Nama : Titi Wijayanti
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
NIM : 12804244010

(Sudah siap atau belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut :

1. *Bentuk oval no 1, 2, 3, 4, 5 dan tulok di perbaiki*
2. *Indikator dina pengaruh pada*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Validator

Barkah Lestari, M.Pd

NIP. 195408091980032001

* coret yang tidak perlu

Lampiran 23. Surat Izin Penelitian dari FE UNY



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS EKONOMI

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902

Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

No : 2671/UN.3418/LT/2015

30 Desember 2015

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth
 Kepala BAPPEDA Bantul
 Komplek Parasamnya Jl.RW. Mongonsidi No.1, Bantul
 Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bpk/Ibu, bahwa mahasiswa dari Jurusan Ekonomi angkatan tahun 2012 bermaksud mencari data untuk Tugas Akhir Skripsi, adapun mahasiswa tersebut adalah:

Nama/NIM	:	Titi Wijayanti/ 12804244010
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Ekonomi
Keperluan	:	Mencari data guna Penyusunan Tugas Akhir Skripsi
Judul	:	PENGEMBANGAN MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI KELAS X SMA N 1 SEDAYU.

untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bpk/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih


 Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.
 NIP 19691404 199403 1 002

Lampiran 24. Surat Ijin Penelitian dari Bappeda Bantul



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0036 / S1 / 2016

Menunjuk Surat Mengingat	: <table border="0"> <tr> <td>Dari :</td><td>FAKULTAS EKONOMI UNY</td><td>Nomor : 2671/UN.3418/LT/2015</td></tr> <tr> <td>Tanggal :</td><td>30 Desember 2015</td><td>Perihal : Surat Ijin Penelitian</td></tr> </table>	Dari :	FAKULTAS EKONOMI UNY	Nomor : 2671/UN.3418/LT/2015	Tanggal :	30 Desember 2015	Perihal : Surat Ijin Penelitian
Dari :	FAKULTAS EKONOMI UNY	Nomor : 2671/UN.3418/LT/2015					
Tanggal :	30 Desember 2015	Perihal : Surat Ijin Penelitian					
	a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;						
	b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No nor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;						
	c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.						
Diizinkan kepada							
Nama	TITI WIJAYANTI						
P. T / Alamat	FAKULTAS EKONOMI UNY KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281						
NIP/NIM/No. KTP	12804244010						
Nomor Telp./HP	085729291175						
Tema/Judul Kegiatan	PENGEMBANGAN MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI KELAS X SMA N 1 SEDAYU						
Lokasi	SMA NEGERI 1 SEDAYU						
Waktu	06 Januari 2016 s/d 06 April 2016						

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 06 Januari 2016



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Sedayu
5. Dekan Fakultas Ekonomi UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 25. Surat Selesai Penelitian dari SMA N 1 Sedayu



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NONFORMAL
SMA N 1 SEDAYU**
Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta
Kode Pos. 55753, Telepon/Fax : 0274-798487

SURAT KETERANGAN
Nomro : 58/I.13.2/SMA.02/KL/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMA N 1 Sedayu Bantu :

Nama	:	Drs. EDISON AHMAD JAMLI
NIP	:	19581129 198503 1 011
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Pangkat/Golongan	:	Pembina/IVa
Instansi	:	SMA N 1 Sedayu
Alamat	:	Argomulyo, Sedayu, Bantul, Yogyakarta

Menyatakan bahwa :

Nama	:	TITI WIJAYANTI
NIM	:	12804244010
Asal Perguruan Tinggi: Universitas Negeri Yogyakarta		
Jenjang	:	S1
Jurusan/Prodi	:	Pendidikan Ekonomi

Telah melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu”

Waktu Penelitian : 26 Januari 2016 – 1 Maret 2016

Demikian surat ini di buat agar digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 26. Presensi Uji Kelompok Kecil

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK UJI COBA KELOMPOK KECIL
MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI**

Hari/Tanggal : Rabu, 10 Februari 2016

Pukul : 13.50

No	Nama	Kelas	TTD
1	Yuni Putri Lestari	X	<i>Titi</i>
2	Frisantiika	X	<i>Titi</i>
3	Yunita Tima A	10	<i>CSE</i>
4	Wulan Nurul K	10	<i>Wulan</i>
5	Khaerine Jane Y	10	<i>Mamik</i>
6	Khairun Nisa	10	<i>Amir</i>
7			
8			

Yogyakarta, 16 Februari 2016

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Heru Subandri, S.E

NIP. 196404111992031013

Pengembang

Titi Wijayanti

NIM. 12804244010

Lampiran 27. Presensi Uji Kelompok Besar

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK UJI COBA LAPANGAN
MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI

No	Nama	Kelas	TTD		
			16/3 2016	23/3 2016	1/3 2016
1	ACHMAD ZIDHAN BAHAWERES	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
2	ADINDA CHAIRUNISA PRATIWI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
3	ADITYA BONDAN BIRAWA	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
4	ALFIOLYNETA RAHMAH BELLASAPUTRI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
5	ASFARINA ZAHROTUL JANNAH	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
6	BERNADETTE WAHYUNINGTYAS	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
7	DANING PUSPA SAFITRI DEWI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
8	DESI NUR ENDAH PRATIWI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
9	DONY GUSMAWAN	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
10	ERNA DEWI SETYAFANI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
11	ERRINDA DWI SAPUTRI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
12	ERVINA KURNIASARI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
13	FADHILA FITRI RAHMASARI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
14	GILANG TAUFIQ AL HAKIM	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
15	IKHWAN OKTAVIAN HERYANTO	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
16	JEFFRY CAESARIO RAMA PUTRA G.	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
17	LAURENSIUS CANDRA SAKTI M.	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
18	MELANIA MEGA AMBARWATI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
19	MUCHAMAD IZULHAQ	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
20	MUHAMAD RHAKA KAMESWARA	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
21	NOVA DWI ANDRIYANTO	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
22	NUR RISA WULANDARI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
23	RAGATIAN TALENTA PUTRA	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
24	RINDA PRAATMAJA PUTRA	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
25	RISKI FEBRIAN DWI CAHYA	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
26	RIVO NIA TRI KUNTARI SETIYANTI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
27	SHINTA FATMASARI	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
28	WAYAN YOKA HANDIKA	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
29	YOGHA PUTRA MAHARDIKA	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
30	YOVIE ADVEN PRASETYAWAN	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
31	YUDA DWINUGROHO	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]
32	YUSWAHAPSARI MELLYANA P M.	X IPS 1	[Signature]	[Signature]	[Signature]

Sedayu, Maret 2016

Megetahui

Guru Mata Pelajaran



Heru Subandri, S.E

NIP. 196404111992031013

Mahasiswa



Titi Wijayanti

NIM. 12804244010

Lampiran 28. Penilaian Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : EPUWA KUPWIAJAPU
No. Absen/kelas : 12 / X IPS 2

Petunjuk Pengisian :

1. Pada angket ini terdapat pernyataan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah digunakan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan dan sesuai dengan pilihan pernyataan.
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

 - Sangat Setuju (SS)
 - Setuju (S)
 - Nutra (N)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa penggunaan game sangat mudah					
2	Game memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas sehingga saya tidak bingung	✓				
3	Akuan main dalam game jelas sehingga saya tidak bingung bermain game	✓				
4	Saya merasa materi yang disajikan dalam game rumit	✓				
5	Saya merasa materi yang disajikan game mudah dipahami	✓				
6	Saya merasa soal pada game sesuai dengan materi sehingga saya mudah menyelesaikannya	✓				
7	Saya merasa desain game kreatif sehingga saya merasa senang belajar	✓				
8	Saya merasa tata letak gambar dan tulisan dalam game tepat sehingga membuat saya nyaman bermain game	✓				
9	Saya merasa tampilan game menarik	✓				
10	Saya merasa tulisan/teks dalam game jelas dan mudah diaca	✓				
11	Saya merasa backsound dalam game menarik sehingga membuat saya semangat belajar	✓				

12	Saya merasa backsound dalam game tidak mengganggu	✓				
13	Saya merasa komposisi warna dalam game tepat sehingga membuat saya nyaman bermain game	✓				

Komentar, kritik dan saran

Lampiran 29. Penilaian Minat Belajar

ANGKET MINAT PESERTA DIDIK

Nama : **MUHAMMAD ZUWIAH**
No. absen/kelas : **19/ X IRSI**

Petunjuk Pengisian :

1. Pada angket ini terdapat pernyataan yang berkaitan dengan minat setelah menggunakan media pembelajaran.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan dan sesuai dengan pilihan pernyataan.
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Nutra (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Setelah Menggunakan Game Ular Tangga Ekonomi						
1	Saya lebih berkesempatan penulis saat pembelajaran ekonomi	✓				
2	Saya menjadi kurang suka memperhatikan penjelasan materi ekonomi			✓		
3	Saya lebih memperhatikan guru dalam penyelesaian soal	✓				
4	Saya menjadi lebih aktif bertanya ketika pemahaman materi kurang saya pahami	✓				
5	Saya menjadi kurang aktif berpendapat dalam pembelajaran ekonomi		✓			
6	Saya lebih bersungguhan dalam menyelesaikan soal-soal	✓				
7	Saya merasa pembelajaran ekonomi menjadi lebih menyenangkan	✓				
8	Saya merasa materi ekonomi menjadi lebih mudah dipahami	✓				
9	Saya menghindari pelajaran ekonomi				✓	

10	Saya tidak mengamuk saat guru menjelaskan materi ekonomi	✓				
11	Saya tidak suka membobos pada saat jam pelajaran ekonomi	✓				

Komentar, kritik dan saran

Lampiran 30. Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliability

[DataSet1] F:\setelah seminar\LAMPIRAN\Validitas dan Reliabilitas.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Valid	32	100,0
Cases 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
,763	11

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	36,9688	9,064	,508	,732
b2	36,9375	8,770	,597	,719
b3	37,0313	9,902	,378	,749
b4	37,0938	9,378	,492	,735
b5	37,0938	9,184	,487	,735
b6	36,6875	10,351	,241	,764
b7	36,3750	10,435	,434	,750
b8	36,6875	9,770	,438	,743
b9	36,5313	9,418	,324	,761
b10	36,9375	9,996	,343	,753
b11	36,3438	9,394	,377	,751

Lampiran 32. Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Media

HASIL UJI KELAYAKAN MEDIA GAME ULAR TANGGA EKONOMI

Validator Media	Skor Tiap Butir																			Jumlah	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	2	4	4	5	5	75	3,95
2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	73	3,84
Jumlah																			148	3,89	

Lampiran 33. Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Materi

HASIL UJI KELAYAKAN MATERI GAME ULAR TANGGA EKONOMI

Validator Materi	Skor Tiap Butir																	Jumlah	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	62	3,65
2	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	4
Jumlah																		126	3,82

lampiran 34. Hasil Penialain Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

**HASIL PENIALAIAN PESERTA DIDIK UJI KELOMPOK KECIL
TERHADAP MEDIA GAME ULAR TANGGA EKONOMI**

No	Responden	No Butir Soal													Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	R1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	47	3,62
2	R2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	42	3,23
3	R3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	45	3,46
4	R4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	50	3,85
5	R5	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	48	3,69
6	R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	4,00
Jumlah															284	3,64

lampiran 35. Hasil Penialain Respon Peserta Didik Kelompok Besar

**HASIL PENIALAIAN PESERTA DIDIK UJI KELOMPOK BESAR
TERHADAP MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI**

No	Responden	Skor Tiap Butir													Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	R1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	59	4,54
2	R2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	48	3,69
3	R3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	46	3,54
4	R4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	48	3,69
5	R5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	50	3,85
6	R6	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	47	3,62
7	R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	4,00
8	R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	4,00
9	R9	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	52	4,00
10	R10	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	45	3,46
11	R11	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	59	4,54
12	R12	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	61	4,69
13	R13	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	49	3,77
14	R14	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	47	3,62
15	R15	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	45	3,46
16	R16	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	49	3,77
17	R17	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	43	3,31
18	R18	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	47	3,62
19	R19	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	54	4,15
20	R20	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	5	3	50	3,85
21	R21	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	49	3,77
22	R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51	3,92
23	R23	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	43	3,31
24	R24	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	43	3,31
25	R25	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	45	3,46
26	R26	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	46	3,54
27	R27	5	5	5	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	51	3,92
28	R28	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	47	3,62
29	R29	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	49	3,77
30	R30	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	46	3,54
31	R31	4	4	4	3	4	5	3	4	3	3	3	3	3	46	3,54
32	R32	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	46	3,54
Jumlah															1565	3,76

lampiran 36. Hasil Analisis Data Penialain Minat Belajar Ekonomi

**HASIL PENIALAIAN MINAT BELAJAR EKONOMI
TERHADAP MEDIA GAME UALAR TANGGA EKONOMI**

No	Responden	Skor Tiap Butir											Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	R1	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	45	4,09
2	R2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	44	4,00
3	R3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	43	3,91
4	R4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	47	4,27
5	R5	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	36	3,27
6	R6	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	38	3,45
7	R7	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	43	3,91
8	R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	44	4,00
9	R9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	43	3,91
10	R10	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	41	3,73
11	R11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	43	3,91
12	R12	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	53	4,82
13	R13	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	44	4,00
14	R14	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	43	3,91
15	R15	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	42	3,82
16	R16	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	5	44	4,00
17	R17	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	45	4,09
18	R18	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	38	3,45
19	R19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45	4,09
20	R20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4,00
21	R21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	43	3,91
22	R22	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	45	4,09
23	R23	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	41	3,73
24	R24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	42	3,82
25	R25	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	42	3,82
26	R26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4,00
27	R27	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	44	4,00
28	R28	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	42	3,82
29	R29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	43	3,91
30	R30	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	42	3,82
31	R31	4	5	4	4	5	4	4	4	5	3	5	47	4,27
32	R32	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	36	3,27
Jumlah												1376	3,91	

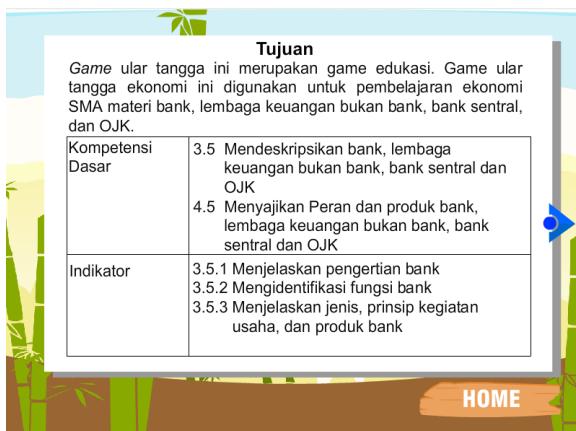
Lampiran 36. ScreenShot Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 1. ScreenShot Halaman Pembuka Game Ular Tangga Ekonomi



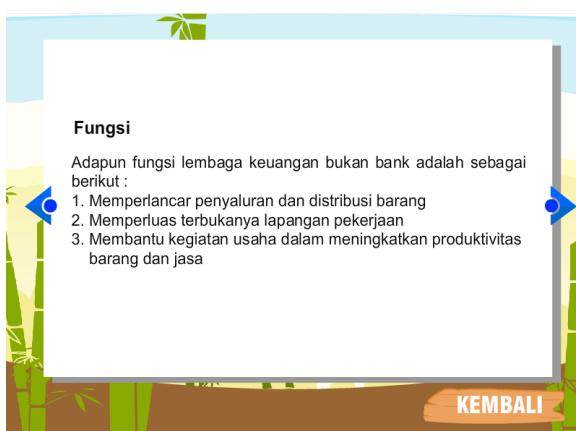
Gambar 2. ScreenShot Halaman Menu Utama Game Ular Tangga Ekonomi



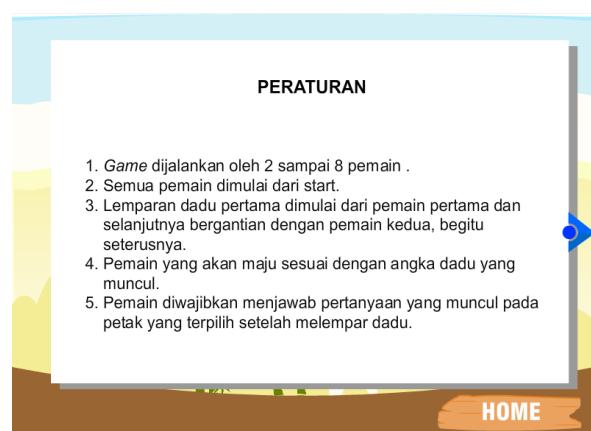
Gambar 3. ScreenShot Halaman Tentang Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 4. ScreenShot Halaman Materi Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 5. ScreenShot Halaman Tampilan dalam Materi Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 6. ScreenShot Halaman Peraturan Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 7. ScreenShot Halaman Main 1
Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 8. ScreenShot Halaman Main 2
Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 9. ScreenShot Halaman Tampilan Saat Main Game Ular Tangga Ekonomi

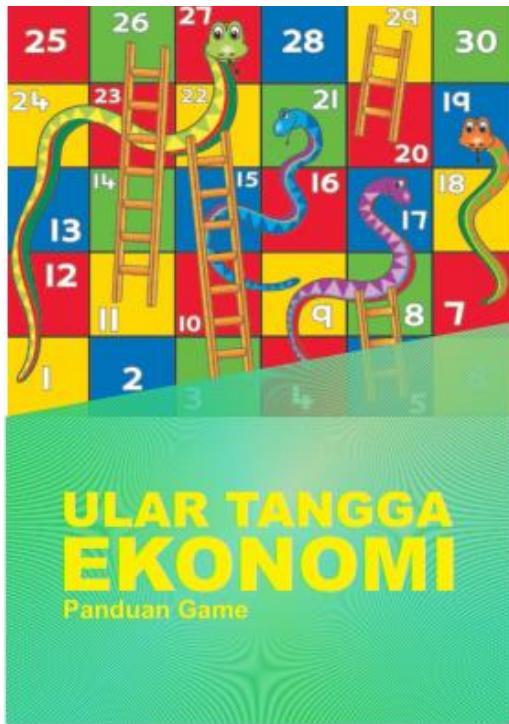


Gambar 10. ScreenShot Halaman Tampilan Saat Permainan Berakhir Game Ular Tangga Ekonomi



Gambar 11. ScreenShot Halaman Profil
Game Ular Tangga Ekonomi

Lampiran 37. ScreenShoot Buku Panduan



Gambar 1. Cover Buku Panduan

A. PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ULAR TANGGA EKONOMI

Untuk memulai penggunaan Game Ular Tangga Ekonomi sangat mudah, cukup ikuti langkah berikut :

1. Buka folder "GAME ULAR TANGGA EKONOMI" yang terdapat pada CD-ROM.
2. Pilih dan double click GAME ULAR TANGGA EKONOMI yang bertipe Flash Movie, seperti gambar dibawah ini :

3. Untuk masuk ke halaman masuk Game Ular Tangga Ekonomi
4. Pilih :
 - a. "Tujuan" untuk melihat kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.
 - b. "Materi" untuk melihat materi pelajaran.
 - c. "Peraturan" untuk melihat peraturan dalam permainan.
 - d. "Main" untuk memulai permainan.
 - e. "Profil" untuk melihat profil pembuat Game Ular Tangga Ekonomi.

Buku Panduan
Page 1

Gambar 2. Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Halaman Penjelasan Tombol



Gambar 4. Cover Belakang Buku Panduan

Lampiran 38. Dokumentasi

Peserta didik uji kelompok kecil membaca buku panduan



Mulai permainan saat uji kelompok kecil



Pembagian angket pada uji kelompok kecil



Peserta didik uji kelompok besar membaca buku panduan



Peserta didik uji kelompok besar saat menjawab soal



Peserta didik saat mengisi angket yang telah dibagikan