

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA
MATERI KEBUTUHAN MANUSIA DAN KELANGKAAN SUMBER DAYA
KELAS X SMA NEGERI 1 METRO**

SKRIPSI



OLEH

**LUTFI MARFUAH
NPM. 19210024**

**PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2023**



**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA
MATERI KEBUTUHAN MANUSIA DAN KELANGKAAN SUMBER DAYA
KELAS X SMA NEGERI 1 METRO**

SKRIPSI

DIAJUKAN

**UNTUK MEMENUHI SALAH SATU PERSYARATAN
DALAM MENYELESAIKAN PROGRAM SARJANA
PENDIDIKAN EKONOMI**

OLEH

**LUTFI MARFUAH
NPM. 19210024**

**PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2023**

ABSTRAK

Marfuah, Lutfi. 2023. *Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Pada Materi Kebutuhan Manusia Dan Kelangkaan Sumber Daya Kelas X SMA Negeri 1 Metro*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (1) Tiara Anggia Dewi, M.Pd. (2) Fajri Arif Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : E-Modul, *Game Based Learning*

Media dan strategi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan tentunya berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Keterbatasan media yang ada menyebabkan kurang maksimalnya proses pembelajaran walaupun sudah diiringi dengan metode pembelajaran tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan e-modul berbasis *game based learning* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Metro yang valid dan praktis. E-modul berbasis *game based learning* yang dikembangkan sesuai dengan sistematika dan standar kriteria kelayakan media pembelajaran.

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, serta Evaluation)*. Proses untuk menghasilkan e-modul berbasis *game based learning* diawali dengan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. E-modul berbasis *game based learning* juga melalui proses uji coba di sekolah khususnya di kelas X SMA Negeri 1 Metro untuk mengukur respon peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis *game based learning* ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dimana hasil dari ahli media termasuk kriteria kuat dengan persentase 75%, hasil dari ahli materi termasuk kriteria sangat kuat dengan persentase 88,33%, sedangkan hasil dari uji coba ke peserta didik dalam kelompok kecil sejumlah 23 orang mendapatkan persentase sebesar 81,6% dengan kriteria sangat kuat. Berdasarkan persentase yang didapat dari rata-rata validasi ahli sebesar 81,66% dengan kriteria sangat kuat dan respon peserta didik sebesar 81,6% dengan kriteria sangat kuat, maka e-modul berbasis *game based learning* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

Marfuah, Lutfi. 2023. *Development of Game-Based Learning E-Modules on Human Needs and Resources Scarcity for Grade X SMA Negeri 1 Metro. An Undergraduate Thesis. Economic Education Study Program, Teachers Training and Education Faculty (FKIP) Muhammadiyah University of Metro. Advisors: (1) Tiara Anggia Dewi, M.Pd. (2) Fajri Arif Wibawa, S.Pd., M.Pd.*

Keywords: *E-Module, Game Based Learning*

Learning media and strategies have a very important role and certainly influence the learning process. The limitations of the existing media cause the learning process to be less than optimal even though it has been accompanied by certain learning methods. The purpose of this research was to produce game-based learning e-modules as learning media in SMA Negeri 1 Metro that were valid and practical. Game-based learning-based e-modules developed in accordance with systematics and standard eligibility criteria for learning media.

The type of research conducted by researchers was a type of research and development or research and development. This research used the ADDIE research model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The process for producing game-based learning-based e-modules began with the validation stage by media experts and material experts. Game-based learning e-modules also went through a trial process in schools, especially in class X SMA Negeri 1 Metro to measure students' responses.

The results of the study showed that game-based learning e-modules were appropriate for use in learning. This was shown from the validation results of media experts and material experts where the results of media experts included strong criteria with a percentage of 75%, the results of material experts included very strong criteria with a percentage of 88.33%, while the results of trials on students in small groups a number of 23 people got a percentage of 81.6% with very strong criteria. Based on the percentage obtained from the average expert validation of 81.66% with very strong criteria and student responses of 81.6% with very strong criteria, then e-modules based on game based learning were declared valid and practical to use as learning media .

RINGKASAN

Marfuah, Lutfi. 2023. *Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Pada Materi Kebutuhan Manusia Dan Kelangkaan Sumber Daya Kelas X SMA Negeri 1 Metro*. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (1) Tiara Anggia Dewi, M.Pd. (2) Fajri Arif Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : E-Modul, *Game Based Learning*

Proses kegiatan pembelajaran di Indonesia menerapkan kurikulum yang membebaskan guru untuk melakukan hal kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajarannya atau yang dikenal dengan kurikulum merdeka belajar. Media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Metro yang digunakan masih berupa buku dan *smartphone* karena keberadaan buku materi kurikulum merdeka belajar hanya dimiliki oleh guru sehingga peserta didik terkadang kurang paham dengan materi dimana hal tersebut karena peserta didik kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi meskipun guru sudah menyampaikan materi dengan beberapa macam metode.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan e-modul berbasis *game based learning* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Metro yang valid dan praktis. E-modul berbasis *game based learning* diharapkan nantinya dapat menjadi sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan menyenangkan.

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian yaitu metode penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development* dengan model pengembangannya *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*). Tahap prosedur pengembangan hanya sebatas pada tahap *implementation* dikarenakan produk yang dikembangkan oleh peneliti hanya sampai produk menjadi valid dan praktis.

Berdasarkan data validasi ahli dan respon peserta didik didapatkan jumlah keseluruhan penilaian yaitu sebesar 81,64% dengan kriteria sangat kuat dan produk layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli media, ahli materi serta respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *game based learning* yang sudah dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas.

PERSETUJUAN

Skripsi oleh **LUTFI MARFUAH** ini,
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji

Metro, 18 Juli 2023

Pembimbing I



Tiara Anggia Dewi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0219019102

Pembimbing II



Fajri Arif Wibawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0203039301

Ketua Program Studi



Fajri Arif Wibawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0203039301

PENGESAHAN

Skripsi oleh **LUTFI MARFUAH** ini
Telah dipertahankan di depan tim penguji
Pada tanggal 26 Juli 2023

Tim Penguji



_____, Penguji I
Tiara Anggia Dewi, M.Pd



_____, Penguji II
Fajri Arif Wibawa, S.Pd., M.Pd



_____, Penguji Utama
Bobi Hidayat, M.Pd

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Dr. Ari Rahman Aththibby, M.Pd.Si.
NIDN 0203128801

MOTTO

اَحْرِضْ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَعِذْ بِاللَّهِ وَلَا تَعْجِزْ

Artinya: “Bersemangatlah melakukan hal yang bermanfaat untukmu dan meminta tolonglah pada Allah, serta janganlah engkau malas.”

(HR. Muslim)

Hidup itu sulit jika tidak dilakukan dengan ikhtiar (usaha) dan do'a.

(Lutfi Marfuah)

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh...

Atas rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan nikmat dalam menempuh pendidikan ini serta dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibunda tercinta Siti Zaoharoh dan Ayahanda Ahmad Bonimin yang sudah memberikan do'a dan dukungan untuk anak sulungnya dalam menempuh pendidikan.
2. Kedua adikku Isna Mutia Rohmah dan Rafan Amsyar Mumtaz yang memberiku semangat dalam menempuh pendidikan.
3. Keluarga besarku yang mendukung dan menantikan keberhasilanku.
4. Rekan-rekan seperjuanganku Nadia Qoiriatul Hidayah, Husnul Khotimah, Eka Nur Afrida, Kintan Herlina, Khulli Yatur Rofingah, Mas Ayu Nabilah, Ni Sayu Made Indah Wulandari dan Iwan yang selalu memberikan dukungan, semangat dan selalu menjadi tempat bercerita.
5. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro yang telah memberikan semangat dan dukungan.
6. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Metro.
7. Keluarga besar SMA Negeri 1 Metro yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan penelitian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh...

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro. Skripsi ini berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning pada Materi Kebutuhan Manusia dan Kelangkaan Sumber Daya Kelas X SMA Negeri 1 Metro. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang dengan tulus memberikan banyak doa, saran dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepatutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Nyoto Suseno, M.Si., Rektor Universitas Muhammadiyah Metro.
2. Bapak Dr. Arif Rahman Aththibby, M.Pd.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Fajri Arif Wibawa, S. Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro sekaligus sebagai pembimbing II penulisan skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Tiara Anggia Dewi, M.Pd., sebagai pembimbing 1 penulisan skripsi yang telah banyak memberikan pengalaman, bimbingan, petunjuk, dan saran kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen di Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro, khususnya dosen pada Program Studi Pendidikan Ekonomi.
6. Bapak M. Kholid, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Metro.
7. Ibu Dra. Hurustiati, M.Pd selaku guru bidang studi Ekonomi SMA Negeri 1 Metro.
8. Sahabat-sahabatku yang telah banyak membantu baik dalam mencari ilmu maupun dukungan.

9. Rekan-rekan Mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 yang selalu memberikan inspirasi dan ilmu baru.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala amal dan kebaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung penulisan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan.

Metro, 20 Februari 2023



Lutfi Marfuah
19210024

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfi Marfuah
NPM : 19210024
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA MATERI KEBUTUHAN MANUSIA DAN KELANGKAAN SUMBER DAYA KELAS X SMA NEGERI 1 METRO"** adalah benar hasil karya saya dan bukan hasil dari plagiat.

Apabila dikemudian hari terdapat unsur plagiat dalam skripsi tersebut saya menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik sarjana dan akan mempertanggung jawabkan secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Metro, 18 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



Lutfi Marfuah
19210024



**UNIT PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
METRO**

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

Nomor: 319/II.3.AU/F/UPI-UK/2023

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : LUTFI MARFUAH
NPM : 19210024
Jenis Dokumen : SKRIPSI

Judul:

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAME BASED
LEARNING PADA MATERI KEBUTUHAN MANUSIA DAN
KELANGKAAN SUMBER DAYA KELAS X SMA NEGERI 1
METRO**

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Tumitin*. Dokumen telah diperiksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase $\leq 20\%$. Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 02 Agustus 2023
Kepala Unit,



Dr. Eko Susanto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0213068302

Alamat:

Jl. Ki Hajar Dewantara No.116
Iringmulyo, Kec. Metro Timur Kota Metro,
Lampung, Indonesia

Website: www.upi.ummetro.ac.id
E-mail: help@upi.ummetro.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
ABSTRAK.....	iv
RINGKASAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
HALAMAN MOTTO.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR	xi
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	xiii
SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (<i>SIMILARITY CHECK</i>).....	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan Produk.....	6
D. Kegunaan Pengembangan Produk	6
E. Spesifikasi Pengembangan Produk.....	7
F. Urgensi Pengembangan	9
G. Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	11
A. Pengembangan	11
B. Model Pengembangan ADDIE	11
C. E-Modul	13
D. <i>Game Based Learning</i>	18
E. E-Modul Berbasis <i>Game Based Learning</i>	22
F. Penelitian Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Instrument Pengembangan.....	28

D. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	35
A. Penyajian Hasil Pengembangan	35
B. Analisis Data	43
C. Pembahasan Produk Akhir	48
1. Deskripsi Produk	48
2. Alamat Keberadaan Produk	52
BAB V PENUTUP	53
D. Kesimpulan	53
E. Saran	55
1. Pemanfaatan	55
2. Pengembangan	55
DAFTAR LITERATUR	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil pra survei wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Metro.....	2
2. Kriteria skala likert berdasarkan sikap pernyataan positif sebagai skor jawaban untuk angket.	32
3. Kriteria penilaian valid dari suatu produk.....	33
4. Kriteria penilaian praktis dari suatu produk.....	34
5. Data Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Media Tahun 2023	39
6. Data Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Materi Tahun 2023	40
7. Data Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik Tahun 2023.....	41
8. Analisis Data Angket Validasi Oleh Ahli Media.....	44
9. Analisis Data Angket Validasi Oleh Ahli Materi	45
10. Analisis Data Angket Kepraktisan Peserta Didik Tahun 2023.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Pengembangan ADDIE	25
2. Grafik Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik.....	48
3. Cover E-Modul Berbasis <i>Game Based Learning</i>	49
4. Tampilan Menu dan Petunjuk Penggunaan.....	50
5. Identitas E- Modul Berbasis Game Based Learning dan Peta Konsep	50
6. Tampilan Materi Dalam E-Modul Berbasis <i>Game Based Learning</i>	51
7. Contoh Tampilan Permainan.....	52
8. Barcode E-modul berbasis <i>game based learning</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Pengajuan Judul	56
2. Surat Izin Pra Survei	57
3. Surat Balasan Izin Pra Survei	58
4. Surat Keterangan telah Melaksanakan Pra Survei	59
5. Pedoman Wawancara.....	60
6. Hasil Wawancara Pra Survei dengan Guru.....	61
7. Hasil Wawancara Pra Survei dengan Peserta Didik.....	62
8. Lembar Pengesahan Proposal.....	68
9. Surat Keputusan Pembimbing	69
10. Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Oleh Ahli Media	70
11. Angket Validasi Ahli Media.....	72
12. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media	76
13. Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Oleh Ahli Materi.....	77
14. Angket Validasi Ahli Materi	80
15. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi	85
16. Surat Izin Penelitian	86
17. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
18. Kisi-Kisi Instrument Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	88
19. Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	91
20. Dokumentasi Pra Survei	106
21. Dokumentasi Uji Coba	108
22. Kartu Bimbingan	109
23. Produk Valid	115