PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *GAME EDUKATIF* UNTUK PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Agus Rianto

NIM: 06031181320035

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *GAME EDUKATIF* UNTUK PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA

SKRIPSI

oleh
Muhammad Agus Rianto
NIM 06031181320035
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Drs. Rusmin AR.,M.Pd	Deskoni, S.Pd., M.Pd
NIP. 195608261985031001	NIP. 197401012001121004

Mengetahui,

Ketua Jurusan,	Koordinator Program Studi,
Dr. Farida, M.Si	Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196009271987032002	NIP. 196408221990032005

Scanned with CamScanner

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Agus Rianto

NIM : 06031181320035

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya " ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nmor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan atau pengaduhan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Indralaya, Juni 2019
Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
03735AFF501028222
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Muhammad Agus Rianto
NIM 06031181320035

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirrohim….

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT Penulis persembahkan skripsi ini kepada:

Ayah dan Mamak tercinta, Suwarto dan Sari banun terimakasih atas limpahan kasih sayang dan do'a, dukungan serta motivasi baik secara moril maupun materil untuk selalu membahagiakanku. Semoga Allah senantiasa meridhoi tiap langkah Ayah dan Mamak baik di dunia maupun akhirat.

Saudara-saudaraku, Fredi Maulana dan Fhadil Ibrahim yang telah memberikan dukungan dan do'a dalam segala hal. Terus berikan yang terbaik untuk membahagiakan Ayah dan Mamak.

Dosen pembimbing, Bapak Drs. Rusmin AR., M.Pd. dan Bapak Deskoni S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan banyak ilmu dan nasihat selama penyelesaian tugas akhir ini.

Semua Dosen Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.

Sahabat-sahabat seperjuangan, Sukarman, Weny Sri Wahyuni, Rizka Permata Sari, Shinta Agustina, Indah Rafika Fury terimakasih telah melukis kenangan indah, semoga apa yang kalian cita-citakan terwujud. Berharap selamanya kita akan seperti ini, do'a dan sayangku selalu mengiringi langkah kalian dimanapun berada.

kakak-kakak tingkat Kms,Habibie,M. Anggi Prastio yang tidak pernah letih membantu dan mengingatkan skripsi serta murobbi yang telah membina selama beberapa tahun ini.

keluarga besar terkhusus mang ilham, bik zakia dan nenek yang slalu membantu dari segala hal.

Keluarga seperjuangan, Bem Km Fkip Unsri, Bem Km Unsri dan imakipsi tetap semangat dan terus berjuang.

Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya

Agama dan almamater yang kami banggakan.

Motto:

"Hai orang-orang mukmin, jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu. (QS. Muhammad 07)

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwjaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Rusmin AR., M.Pd. dan Bapak Deskoni, S.Pd M.Pd. sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Koordinator Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si., Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd.,

Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Riswan Jaenudin M.Pd., Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si. dan Bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd., sebagai penguji yang telah memberikan saran demi perbaikan skripsi ini, serta berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juni 2019
Penulis

Muhammad Agus Rianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL …… i

PERNYATAAN ……..…….....… ii

HALAMAN PERSEMBAHAN …….. iii

PRAKATA …….……...……..…. iv

DAFTAR ISI …….……..… v

DAFTAR TABEL ……..... vii

DAFTAR DIAGRAM ……..…….. viii

DAFTAR GAMBAR……. ix

DAFTAR LAMPIRAN ……..……. x

ABSTRAK ……..….. xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian …….. 1

1.2 Permasalahan Penelitian ……..... 4

1.3 Tujuan Penelitian ……..…….……..…... 4

1.4 Manfaat Hasil Penelitian ……...….. 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran …….……..……..……. 6

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran……..……...…….. 7

2.1.2 Pengertian jenis-jenis media pembelajaran …….……..…. 7

2.2 Multimedia …… ……..….……. 8

2.2.1 Pengertian Multimedia ……..…..…... 8

2.2.2 Kegunaan Multimedia……...….…….…...… 9

2.3 *Game Edukatif*……..…….…..……... 11

2.4 *Adobe Flash*……...……. 12

2.5 Mata Pelajaran Ekonomi……..……... 13
2.6 Hasil Belajar ……..…..……...……. 14
2.7 Analisis Materi Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonom…...……. 15

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian …….… 17
3.3 Subjek, tempat dan waktu Penelitian.……...… 17
3.3 Prosedur Penelitian ……..... 17
3.4.Alur Penelitian …….……..……..... 22
3.5 Teknik Pengumpulan Data……..…….…..... 23
3.5.1 *Walkthrough*……..…… 23
3.5.2 Wawancara ……..…... 24
3.5.3 Angket …….…… 24
3.5.4 Tes……..….. 24
3.5.4.1 Uji Validitas Tes.…….…..….. 25
3.5.4.2 Uji Realibilitas Tes….……..… 26
3.5.5 Dokumentasi…… 26
3.6 Teknik Analisis Data…….…….….. 27
3.6.1 Analisis Data Kevalidan *(Walkthrough*)….…….. 27
3.6.2 Analisis Data Angket ..…….. 28
3.6.2 Analisis Data hasil belajar ….…….……... 30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian ……..…….. 31
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian ……...…….. 31
4.1.2 Deskripsi Hasil Tahap Perencanaan Penelitian.……..... 31
4.1.2.1 Tahap Pengembangan ……..……..……. 32
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi …….….……. 42
4.1.3.1 Hasil *Self Evalution* ..……. 42

4.1.3.2 Penilaian Para Ahli ..…….…… 42
4.1.3.3 Evaluasi Satu-Satu…….……. 44
4.1.3.4 Kelompok Kecil…….…….…..……. 47
4.1.3.5 Penilian Uji Lapangan…… 50
4.2 Pembahasan……..…….….. 53

BAB V SIMPULAN DAN SARAN
5.1 Simpulan ……... 58
5.2 Saran ……..... 59

DAFTAR PUSTAKA ……... 60
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 (KI) dan (KD) Materi Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi…….. 15
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Intrumen Validasi …….……... 23
Tabel 3.2 Reliabilitas Insturmen Butir soal……..……... 26
Tabel 3.3 Kategori Nilai Validasi..…….……..… 27
Tabel 3.4 kategori Tingkat Kevalidan Multimedia …….… 28
Tabel 3.5 Sikap Peserta didik Terhadap Multimedia berdasarkan *Skala Likert*….. 28
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Multimedia…….…….……... 29
Tabel 3.7 Persentase Hasil Tes Berdasarkan Kategori Hasil Tes……... 29
Tabel 3.8 Kriteria ketuntasan Minimal…….……..…..... 30
Tabel.4.1 Tujuan Pembelajaran Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi 33
Tabel.4.1 Storyboard *Game Edukatif* untuk Pembelajaran Ekonomi……..... 36
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media…….…... 42
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi…… ... 43
Tabel 4.4 Kritik dan saran para ahli pada tahap *Expert Review*…… 43
Tabel 4.5 *Prototype* 1…….…... 45
Tabel 4.6 Kritik dan saran peserta didik pada tahap *One-to-one evaluation*..... 46
Tabel 4.7 Hasil Tanggapam peserta didik pada Tahap *Small group* ……..... 47
Tabel 4.8 Kritik dan saran peserta didik pada Tahap *Small Group* …..…….. 49
Tabel 4.9 Hasil *Pre-test* dan *posttest* pada Uji *Field Test*…… 50

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Perbandingan Diagram Hasil *Pre-Test* dan *Post Test*…… 49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap penelitian pengembangan produk menurut Model Rowntre…... 18
Gambar 3.2 Evaluasi Formatif Tessmer ……...……..... 20
Gambar 3.3 Alur Penelitian ……..... 22
Gambar 4.1 *Flowchart Game Edukatif* ……. 35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran ……..… 62
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ……..... 66
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Tes …… 78
Lampiran 4 Perhitungan Soal Tes ……... 84
Lampiran 5 Lembar Validasi Tahap *Expert Review* ……. 85
Lampiran 6 Lembar Angket Tahap *One-to-One* …….…….. 95
Lampiran 7 Lembar Angket Tahap *Small Group* …….… 97
Lampiran 8 Hasil Wawancara……....……...… 99
Lampiran 9 Hasil *Pre-Test* dan *Post Tes* ……...… 100
Lampiran 10 Absensi Siswa …….… 112
Lampiran 11 Usul Judul ……..…. 114
Lampiran 12 Kartu Bimbingan Skripsi ……..…. 115
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Validasi ……..... 118
Lampiran 14 Lembar Bukti Valid …….……... ... 121
Lampiran 15 SK Pembimbing ……..... 123
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian Fakultas …….. 125
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Diknas …… 126
Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Penelitian …… 127
Lampiran 19 Dokumentasi …… 127

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *GAME EDUKATIF* UNTUK PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA

Oleh
Muhammad Agus Rianto
NIM 06031181320035
Pembimbing: 1. Drs. Rusmin AR, M.Pd
2. Deskoni, S.Pd., M.Pd
Program Studi Pendidikan Ekonomi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Multimedia *Game Edukatif* untuk pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid dan praktis serta memiliki efektivitas terhadap hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *development research.* Teknik pengumpulan data dilakukan dengan *walkthrough,* tes, wawancara dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa persentase skor valid rata-rata dari ahli media dan materi sebesar 79,5% dengan kategori valid dan persentase kepraktisan dari *one-to-one* sebesar *82%, small group* sebesar 87% dengan kategori praktis serta memiliki efektivitas dengan persentase 96,7% dari hasil *field test.* Dengan demikian produk Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya telah dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efektivitas. Serta diharapkan Multimedia *Game Edukatif* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan media ini dikategorikan valid, praktis dan memiliki efektivitas terhadap hasil belajar dan kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media, memperluas materi serta memperbanyak pertanyaan didalam *game.*

Kata-Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, *Game Edukatif,*

Pembimbing 1,

Drs. Rusmin AR, M.Pd
NIP. 195608261985031001

Pembimbing 2,

Deskoni, S.Pd., M.Pd
NIP. 197401012001121004

Mengetahui
Koordinator Program Studi,

Dra. Dewi Kurniati, M.Pd
NIP. 196408221990032005

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Rajawali Pers

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Renika Cipta.

Baety Nur Rohmah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Fun spreadsheet Quiz* Berbasis *Adobe Flash Cs6.skripsi*.yogyakarta. journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/artic . (diakses 20 maret 2017).

Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutoririal Nurani Sejahtera.

Dimyati dan Mujdjiono.(2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.

Elgy dwi putra. (2014). Pengembangn multimedia pembelajaran fisika listrik dinamis untuk kelas X SMA. *Skripsi*. Universitas sriwijaya.

Handriyanti, eva. (2009). *Game Edukatif (Educational Games) Berbasis Computer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta :Penerbit Andi.

Ichwan K. (2015). *Membuat Metode Pembelajaran Dengan menggunakan Adobe* .Yogyakarta: CV Andi Offsset.

Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogjakarta: Penerbit Andi.

Kemendikbud. (2013). *Buku Panduan Guru Ekonomi SMA/MA diSusun Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

Madcoms. (2013). *Adobe Flash CS6 untuk Pemula*.Yogyakarta:Andi Publisher.

Nurtantio dan Syarif. (2013). *Kreasikan Animasi-mu Dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia*.Bandung: Rineka Cipta.

Nuruljanah. (2015). Pengembangan Media Pemebelajaran Matematika Berbantuan Komik Untuk Materi Peluang Kelas VII SMP. *Skripsi*. Universitas sriwijaya.

Randel., dkk. (2000). *Educational Game App*. NJ: Pearson Education,Inc.

Riva Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah.*Yogyakarta:

FlashBooks.

Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan Dan Peniliti Pemula*.Bandung: Alfabeta

Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru.*Jakarta : RajaGrafindo Persada.

Sadiman, Arief S., dkk. (2014). *Media Pendidian: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.*Jakarta : Rajawali Pers.

Sadirman, N. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Samuel Henry.,dkk. (2010). *Cerdas dengan Game.* Jakarta: PT GraMedia Pustaka Utama.

Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian hasil belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif* dan *R&D.* Bandung: Alfabert.

Suyanto, M. (2013). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Vaughan,. (2009). *Multimedia Making Work*. Yogyakarta: Penerbit Andi .

Tessmer, M. (1993).*Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page Limited.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implmentasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)***.** Jakarta:Kencana.

Warsita, Bambang. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Yulia Hb. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran.*Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan semakin maju dan berkembang dalam setiap waktunya, perbaikan dan pembaharuan dilakukan pada semua aspek dalam meningkatkan mutu dan kualitas guna memperbaiki pendidikan yang ada. Perkembangan ini mulai menyesuaikan dengan kemajuan dengan menggunakan pendidikan yang berbasis Teknologi Informasi, Pada era Teknologi Informasi memungkinkan siswa lebih mengetahui materi diban-dingkan dengan gurunya. Azhar (2013:2) Mengemukakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan alat-alat tersebut sesuai perkembangan dan tuntutan zaman. Hal ini yang menyebabkan agar guru-guru mempunyai kekreatifan dalam membuat strategi-strategi pembelajaran yang menyesuaikan kemajuan teknologi informasi, perkembang Teknologi Informasi juga membantu mempermudah pembelajaran, dengan Teknologi Informasi sekarang, banyak sekali kemudahan-kemudahan yang dirasakan dalam berinteraksi, berbagi informasi dan pengetahuan tanpa ada batasan dimanapun serta kapanpun kita dapat menggunakannya dalam keperluan sehari-hari baik tugas sekolah ataupun hanya untuk memperluas jendela pengetahuan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana penunjang pendidikan. Dalam proses pembelajaran pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan minat, motivasi maupun prestasi siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan

memandatkan informasi. Oleh karena itu guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran dapat menarik peserta didik .

Pembelajaran menggunakan komputer berbasis *game edukatif* masih jarang ditemui disekolah-sekolah, meskipun sudah ada tidak cukup banyak, tidak sebanding dengan jumlah *game* yang bersifat hiburan. Pemanfaatan *game* dengan menggunakan komputer dalam proses belajar mengajar pada saat ini masih belum banyak dikembang-kan khususnya pada lingkup mata pelajaran ekonomi dan akuntansi. Jika dibandingkan dengan pengembangan media pembelajaran seperti komik, *game* lebih menarik dan menghibur bagi peserta didik. Karena *game* bersifat *entertain* atau dalam bahasa Indonesia berarti menghibur, dan ada unsur *addicted* jika seorang memainkan *game* sering timbul perasaan ingin melakukan lagi. Samuel (2010:56-57) Mengemukakan tentang dampak positif dari *game* yaitu 1. *Game* membuat anak mengenal teknologi komputer 2. *Game* memberikan pengajaran tentang mengikuti arahan dan peraturan 3. *Game* memberikan latihan dalam memecahkan masalah dan logika 4. *Game* melatih menggunakan saraf mo-torik dan saptial skill 5. *Game* menjadi saran interaksi antara orang tua dan anak, ketika bermain bersama 6. *Game* mengenalkan teknologi serta fitur-fiturnya 7. *Game* menyenangkan dan menghiburkan. Maka dari itu jika *game* digunakan sebagai media pembelajaran akan sangat bermanfaat dalam proses pem-belajaran.

Ekonomi merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan kepada peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) jurusan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Mata pelajaran ini diberikan agar dapat membekali lulusan IPS yang mengusai serta memahami materi pembangunan dan pertumbuhan ekonomi. Dari Mata pelajaran Ekonomi terdapat materi akuntansi, sedikit berbeda dengan (SMK) Sekolah Menengah Kejuruan yang mempunyai kekhusus dalam membahas materi sampai dengan tingkatan yang lebih tinggi dan juga menjadi materi pokok yang ada. Sedangkan di SMA Ekonomi menjadi salah satu materi atau pokok bahasan dalam mata pelajaran Ekonomi. Materi Ekonomi dirasa menyulitkan bagi peserta didik Karena dibutuhkan ketelitian. Dengan peman-

faatan dari media Teknologi Informasi serta pertimbangan dari sulitnya materi Ekonomi maka peneliti memutuskan untuk melakukan Pengembangan Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Indralaya pemilihan *game edukatif* dengan berdasarkan penelitian pemikiran siswa ketika mendengar kata Ekonomi adalah kesulitan maka dari itu digunakannya *game edukatif* dapat merubah semangat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Multimedia *game edukatif* yang dikembangkan hanya berbentuk pilihan ganda yang mengadopsi seperti kuis *who wants to be millionaire* yang berisikan pertanyaan dan setiap jawaban benar akan mendapatkan nominal uang tertentu sampai pada titik tertinggi dan mempunyai kesempatan membawa uang. Multimedia *game edukatif* dikembangkan hanya terfokus pada materi pembangunan dan pertumbuhan ekonomi, didalam *game edukatif* berisi 15 pertanyaan yang secara acak akan tampil pada *game edukatif*. Pengembangan multimedia *game edukatif* akan dilakukan untuk peserta didik di SMA kelas 11 IPS semester ganjil.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Negeri 1 Indralaya sebagian peserta didik kurang tertarik untuk mempelajari dan memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran, hal tersebut juga disebabkan dari sulitnya materi dan sekolah masih menggunakan metode pembelajaran *teacher centered* dan sesekali menggunakan *power poin* Serta buku teks masih menjadi penunjang dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Juga belum ada Pengembangan Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan untuk penelitian ini yaitu skripsi Baety Nur Rohmah (2017) Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz* Berbasis *Adobe Flash Cs6*.

Elgy Dwi Putra (2014) Program Studi Fisika Fakultas Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Listrik Dinamis untuk Sekolah Menengah Atas valid/layak sebagai media pembelajaran."

Setelah mempertimbangankan beberapa ,masalah diatas maka dipandang perlu dikembangkan sebuah Pengembangan Multimedia g*ame edukatif* untuk pembelajaran ekonomi untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih menarik minat belajar peserta didik.

1.2 Permasalahan penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana Mengembangkan Multimedia *Game Edukatif* untuk pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid ?
2. Bagaimana Mengembangkan Multimedia *Game Edukatif* untuk Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya yang praktis ?
3. Bagaimana efektifitas Pengembangan Multimedia *Game Edukatif* untuk Pembelajaran Ekonomi terhadap hasil belajar Peserta Didik di SMA Negeri 1 Indralaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid
2. Menghasilkan Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya yang praktis
3. Mengetahui Efektifitas Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi yang telah dikembangkan terhadap hsil belajar di SMA Negeri 1 Indralaya

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi khususnya kelas penjurusan IPS.
2. Bagi guru, menambah pengetahuan dan sebagai alternatif lain guru dalam memilih Pengembangan Multimedia *Game Edukatif* Untuk Pembelajaran Ekonomi dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mendukung proses pembelajaran guru disekolah agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Bagi penelitian, dapat memberikan pengalaman lapangan serta meningkatkan wawasan untuk menjadi bekal dalam mempersiapkan diri menjadi calon pendidik.