



PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCATION GAMES IFD- ECONOMIC BERBASIS ANDROID PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS VII SMP KALIJOGO WATES

Irma Fahriana Dewi¹, Tjejep Yusuf Afandi², Bayu Surindra³

UN PGRI Kediri¹, UN PGRI Kediri², UN PGRI Kediri³

Irmahfahriana47@gmail.com¹, tjetep@unpkediri.ac.id²,
bayusurindra@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop an Android-based learning media application called Education Games IFD-Economic which is used in economic activity material for grade VII students of SMP Kalijogo Wates. This study uses a quasi-experimental method with a one group pretest-posttest model. Validation was carried out by media experts and material experts and followed by limited trials and large-scale trials. The results of the validation of media and material experts showed a validity percentage of 95%, while the results of student responses reached 88.12%. The average pretest score of 54.83 increased to 75.16 in the posttest. These results indicate that the Android-based Education Games IFD-Economic learning media is feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: *learning media, Android applications, economic activities, IFD-Economic*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android bernama Education Games IFD-Economic yang digunakan pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan model one group pretest-posttest. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta diikuti oleh uji coba terbatas dan uji coba skala luas. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan persentase kevalidan sebesar 95%, sedangkan hasil respon siswa mencapai 88,12%. Rata-rata nilai pretest sebesar 54,83 meningkat menjadi 75,16 pada posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Education Games IFD-Economic berbasis Android layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *media pembelajaran, aplikasi Android, kegiatan ekonomi, IFD-Economic*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Rustandi, 2021). Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan menjadi populer di kalangan generasi



muda adalah perangkat mobile berbasis Android (Nurrita, 2020). Ketersediaan perangkat-perangkat ini memungkinkan adanya berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing pengguna (Putri et al., 2022). Sekolah menengah merupakan tahap kritis dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk ekonomi (Astuti et al., 2024). Meskipun mata pelajaran ini dianggap penting dalam pemahaman konsep-konsep dasar ekonomi, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disajikan karena kurangnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran yang konvensional (Rustandi, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti permainan edukatif telah menjadi perhatian yang meningkat (Prasetya et al., 2020). Permainan edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam dengan menggabungkan aspek hiburan dan tujuan pembelajaran (Putriani et al., 2017). Namun, masih terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukatif yang lebih beragam, terutama yang dapat diakses melalui perangkat mobile seperti Android, untuk memfasilitasi pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah (Dalimunthe et al., 2021). Dengan mempertimbangkan tren penggunaan teknologi Android yang semakin meluas di kalangan siswa dan potensi permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif (Zahwa, 2022).

Namun, dalam konteks pembelajaran ekonomi di sekolah menengah, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Menurut (Rustandi, 2021), pendidikan di era digital telah mengalami transformasi signifikan, di mana teknologi menjadi salah satu faktor utama dalam mengubah cara kita belajar dan mengajar (Said, 2023). Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pilihan, tetapi juga sebuah kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masyarakat global yang semakin terkoneksi (Prahara & Jamil, 2018). Sebagai contoh, platform Android telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memberikan akses



mudah dan fleksibel ke berbagai aplikasi, namun pembelajaran ekonomi sering kali menghadapi kesulitan dalam menarik minat siswa (Fakhruzzizi, 2018). Mata pelajaran ini sering dianggap abstrak dan sulit dipahami karena keterkaitannya dengan konsep-konsep teoritis yang kompleks dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Permatasari et al., 2024).

Dengan melihat permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII SMP Kalijogo Wates terkait dengan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu tantangan besar, di mana siswa yang tidak termotivasi cenderung tidak fokus dan hasil pembelajarannya tidak optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya keterkaitan materi dengan minat pribadi siswa atau cara pengajaran yang kurang menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton, seperti hanya menggunakan buku teks dan papan tulis, juga menghambat proses belajar yang efektif. Siswa membutuhkan media yang lebih variatif dan interaktif, seperti video atau aplikasi pembelajaran digital, agar materi lebih menarik dan mudah dipahami. Tak kalah penting, masalah lain yang turut mempengaruhi adalah kurangnya kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Banyak guru yang belum terbiasa atau kurang terampil dalam memanfaatkan perangkat dan aplikasi pendidikan modern, yang dapat membuat pembelajaran lebih efisien dan menarik. Keterbatasan dalam hal ini menghalangi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang optimal, serta menyebabkan ketidakseimbangan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, diperlukan usaha bersama yang melibatkan peningkatan motivasi siswa, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, serta pelatihan bagi guru agar lebih siap dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mengambil judul penelitian "Eksperimen Media Pembelajaran *Education Games Ifd-Economic* Berbasis Android Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII Smp Kalijogo Wates"



METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, yang memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android (Machali, 2021). Desain ini dipilih karena memberikan gambaran mengenai efektivitas intervensi tanpa memerlukan kelompok kontrol (Hastjarjo, 2019). Subjek uji coba terdiri dari dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan lima siswa kelas VII dan uji coba skala luas yang melibatkan dua belas siswa dari kelas yang sama. Pemilihan subjek dilakukan secara acak untuk mewakili populasi secara proporsional.

Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media yang menilai aspek tampilan, navigasi, dan fungsionalitas aplikasi, serta ahli materi yang menilai kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi untuk para ahli dan angket respon siswa yang dirancang menggunakan skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengukur persepsi dan tanggapan secara kuantitatif terhadap aspek kevalidan media, baik dari sisi isi, bahasa, maupun interaktivitasnya. Data yang terkumpul dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

mempelajari konten yang terkadang dianggap abstrak atau menantang untuk dipahami seperti konsep ekonomi, program ini disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Berikut merupakan tampilan awal aplikasi IFD-Economic.



Gambar 1 tampilan awal aplikasi *IFD Economic*



Validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa aplikasi IFD-Economic memperoleh skor 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi oleh ahli materi juga memperoleh skor 95% dengan kategori sangat valid. Uji coba terbatas menunjukkan respon positif dari siswa dengan nilai rata-rata 82,9%. Ini menunjukkan bahwa secara visual dan fungsional, aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah proses pembelajaran.

Pada tahap uji coba perluasan, hasil yang diperoleh semakin memperkuat temuan sebelumnya. Nilai rata-rata pretest sebesar 54,83 meningkat menjadi 75,16 pada posttest. Peningkatan ini mencerminkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi.

Selain itu, respon siswa terhadap media yang dikembangkan sangat positif, dengan persentase 88,12% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Respon ini menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut menarik, mudah digunakan, serta membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Tabel 1 Hasil Respon Siswa terhadap Aplikasi IFD-Economic

No.	Nama	Persentase	Kategori
1.	Afdal coky A.	85%	Sangat Valid
2.	Ainara Putri Vitamia	85%	Sangat Valid
3.	Aldo Syifa Angara	90%	Sangat Valid



4.	M. Irfan Iswahyudi	97,5%	Sangat Valid
5.	Mohamad Febrianto	95%	Sangat Valid
6.	Muhammad Afiansah	80%	Valid
7.	Muhammad Wildan	85%	Sangat Valid
8.	Muhammad Yunus	87,5%	Sangat Valid
9.	Prasetyo Sakhi H.	97,5%	Sangat Valid
10.	Santika	80%	Valid
11.	Wildan Milano P.	92,5%	Sangat Valid
12.	Yesika Vensi Nafa A.	82,5%	Sangat Valid

Selain dari segi kuantitatif, secara kualitatif siswa juga menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Aplikasi ini menyajikan materi dalam bentuk permainan yang interaktif, sehingga siswa merasa lebih tertantang dan tidak cepat merasa bosan. Fitur-fitur yang disediakan, seperti kuis, animasi, dan ilustrasi visual yang menarik, mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dari sisi guru, penggunaan media ini juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi. Guru tidak lagi harus bergantung pada metode ceramah semata, tetapi dapat memanfaatkan aplikasi sebagai alat bantu ajar yang efektif. Proses pembelajaran menjadi lebih variatif, dan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini juga berdampak pada suasana kelas yang menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Dengan demikian, media pembelajaran Education Games IFD-Economic tidak hanya memberikan manfaat dari segi peningkatan hasil belajar, tetapi juga dalam membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Efektivitas aplikasi ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan skor akademik siswa, tetapi juga oleh meningkatnya partisipasi, motivasi, dan kepuasan dalam proses pembelajaran.



KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran *Education Games IFD-Economic* berbasis Android terbukti sangat valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Keunggulan media ini terletak pada penyajian materi yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, sehingga mampu mendorong motivasi belajar siswa serta meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan dan tampilan yang menarik menjadikan media ini sangat layak diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Penelitian ini merekomendasikan agar media pembelajaran serupa dapat dikembangkan dan diterapkan dalam mata pelajaran lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan. Pengembangan lebih lanjut terhadap fitur-fitur aplikasi, seperti penambahan level permainan, animasi yang lebih variatif, serta integrasi umpan balik otomatis, juga sangat disarankan guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik media. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android seperti *Education Games IFD-Economic* berpotensi menjadi solusi pembelajaran digital yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di era modern.

Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan uji coba terhadap media pembelajaran *Education Games IFD- Economic* dengan skala yang lebih luas dan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Selain itu, media ini juga dapat diuji pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti tingkat sekolah dasar atau sekolah menengah atas, untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya di berbagai tingkat pendidikan.



DAFTAR RUJUKAN

- Nurrita, T. (2020). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 2(2), 121–126.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–10.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.
- Zahwa, F. A. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 19(01), 61–78.
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6183>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (3rd ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 10(April), 479–492.
- Prahara, R. S., & Jamil, A. S. (2018). Konsep Pembelajaran Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 1(1), 7–18. <https://doi.org/10.31538/iijse.v1i1.68>



- Putri, I. P., Nurasiah, I., & Sutisnawati, A. (2022). Media Pop-Up Book Berbasis Wayang Sukuraga: Dimensi Aneka Global Dalam Kurikulum Prototipe Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 543–551.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2417>
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>