

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Edunomic Adventure Pada Pembelajaran Ekonomi

Rahman^{1*}, Eriawaty², Fendy Hariatama H³, Kharisma Nugraha Putra⁴, Grace Evelina Buji⁵, Rinto Alexandro⁶

¹²³⁴⁵ Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR

⁶ Universitas Palangka Raya

* Correspondence author: rahman02@fkip.upr.ac.id Telp: +6281528869XX

Abstract: The problem that is often found in learning economics is that teachers still use little learning media, especially technology-based learning media. The purpose of this research is to produce learning media based on edunomic adventure interactive games that are categorized as feasible, easy and effective for use in economic learning activities. This study uses development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instrument used by researchers in this study is an expert validation sheet which will be validated by material experts and media experts to determine the level of quality and feasibility of edunomic adventure interactive game-based learning media that will be tested. Furthermore, giving questionnaires to students to determine the effectiveness of using learning media based on edunomic adventure interactive games. Based on the results of validation conducted by media experts on learning media based on interactive games edunomic adventure with a score of 86% in the category very valid to be used as a learning medium in economic lessons. Furthermore, the assessment of material experts on the material presented in the edunomic adventure interactive game-based learning media scored 85% in the category very valid for use as an economic learning media. The results of the assessment conducted by students on learning media based on interactive games edunomic adventure with a score of 88%, included in the category very feasible to use in economic learning.

Keywords: Development, Learning Media, Economic Learning

Abstrak: Permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran ekonomi adalah guru masih sedikit menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun tujuan dari penelitian yang di lakukan ini untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure yang di kategorikan layak, mudah dan efektif untuk di gunakan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Instrument yang di gunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli yang nantinya akan di validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kualitas dan kelayakan dari media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure yang akan di uji coba. Selanjutnya pemberian angket kepada mahasiswa untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game interaktif edunomic adventure*. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *game interaktif edunomic adventure* dengan skor 86% masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran ekonomi. Selanjutnya penilaian ahli materi pada materi yang di sajikan ke dalam media pembelajaran berbasis *game interaktif edunomic adventure* mendapat nilai 85% masuk pada kategori sangat valid untuk di gunakan sebagai media pembelajaran ekonomi. Hasil penilaian yang dilakukan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *game interaktif edunomic adventure* dengan perolehan nilai sebesar 88%, masuk pada kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Pembelajaran Ekonomi

1. Pendahuluan

Pada abad 21 ini, dapat kita lihat bersama begitu banyak perubahan dan perkembangan serta kemajuan di bidang teknologi. Tentu saja perubahan dan kemajuan tersebut sangat berdampak pada

pendidikan yang terjadi saat ini yaitu dengan hadirnya teknologi komputer serta internet mengharuskan guru untuk mampu menjadikannya sebagai penunjang dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang harus dilakukan sekarang ini, sudah bukan waktunya lagi pemberian pembelajaran di dalam kelas dilakukan masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Untuk itu, sudah saat nya mulai untuk membiasakan diri menggunakan fasilitas berbasis teknologi yaitu penggunaan media pembelajaran yang mana saat ini media pengajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan, ia tidak hanya notabennya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan - pesan pendidikan. (Nawangwulan et al., 2022; Sriwahyuni & Mardono, 2016).

Menurut (Nunuk, dalam Melati & Hakim, 2023) media pembelajaran ialah alat penyajian materi yang dibentuk sesuai teori pembelajaran dan dipergunakan menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta rasa ingin tahu peserta didik sehingga dapat terjadi proses pembelajaran yang terkendali dan bertujuan guna menggapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran, tentu saja dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang tentu saja bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru, melainkan juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain serta dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. (Aziz dalam Melati & Hakim, 2023; Widyastuti & Puspita, 2020)

Penggunaan Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan di rasa sangat efektif di era teknologi seperti sekarang ini, tentu saja penggunaan media tersebut dapat membuat siswa senang dan tidak mudah jenuh serta dengan bantuan media diharapkan siswa dapat menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal (Anugrah et al., 2022). Proses belajar yang menyenangkan untuk peserta didik dapat diciptakan dengan media pembelajaran berupa permainan (*game*) (Sriwahyuni & Mardono, 2016). Pendapat yang serupa juga di sampaikan oleh (Dewi & Ganing, 2022) membuat siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang menarik. Game interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan ini adalah hal baru dalam pembelajaran ekonomi. Game interaktif ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media secara lebih komunikatif saat digunakan. Peranan game terhadap peserta didik yaitu, lebih konsentrasi dan dapat melatih sikap sportif dan dapat memecahkan masalah karena di dalam game edukasi terdapat masalah yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat (Sannuri, 2022)

Game interaktif edunomics adventure ini merupakan suatu aplikasi yang memiliki fitur interaktif dan tampilan gambar berupa animasi yang memungkinkan dapat terjadinya komunikasi berupa dua arah atau lebih. Permainan dalam pendidikan ini dapat membantu peserta didik lebih memotivasi, membuat anak berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Clara et al., 2018)

Pada pembelajaran ekonomi sendiri, masih sering ditemukan ketika pada saat proses pembelajaran, guru yang mengajar hanya menggunakan media seadanya seperti hanya gambar, foto, video, dan lainnya. Begitu sedikit sekali ditemukan bahwa ketika dalam proses pembelajaran yang di lakukan dikelas adanya guru yang ketika menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti sebuah aplikasi game tentu hal ini dapat menarik perhatian siswa untuk fokus ketika guru sedang menjelaskan, karena penggunaan game ini sifatnya pemberian edukasi bagi siswa seperti halnya penggunaan teknologi terbaru yaitu media pembelajaran game interaktif edunomics adventure ini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Pujiono, 2018) dalam pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Construct 2* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X, penelitian yang melibatkan tim ahli dan guru mata pelajaran menyimpulkan hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara teknis masuk pada kategori layak untuk digunakan dengan nilai 94 % dan guru mata pelajaran sejarah

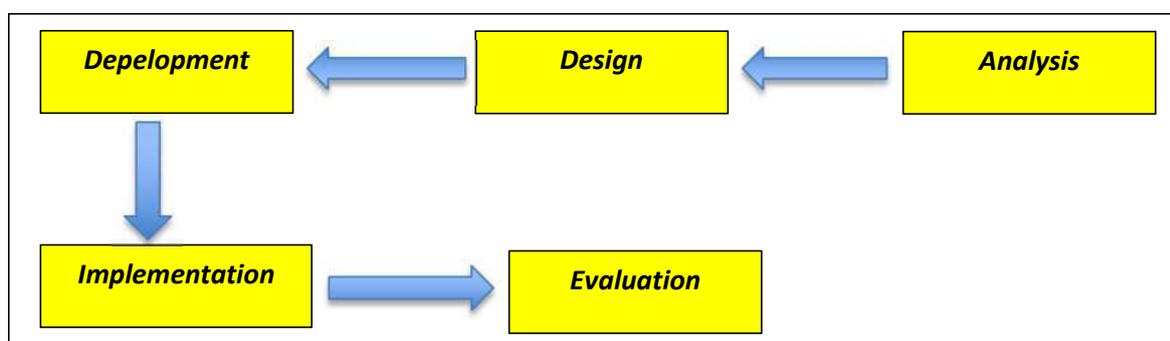
memberikan nilai 91 % yang berarti multimedia interaktif sejarah Indonesia pada materi kerajaan Hindu-Budha layak digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti sangat berharap melalui pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disebut dengan *game interaktif edunomics adventure* dapat memberikan solusi yang tepat dalam pembelajaran ekonomi sebagai bahan untuk pembelajaran dikelas dan untuk mewujudkan hal tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dalam bentuk Pengembangan *Research & Development* dengan judul “Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Interaktif Edunomic Adventure* Pada Pembelajaran Ekonomi”. Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu peneliti melakukan pengembangan serta menguji kelayakan dan keefektifan dari Media Pembelajaran Berbasis *Game Interaktif Edunomic Adventure* Pada Pembelajaran Ekonomi

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di FKIP Universitas Palangka Raya, pada mahasiswa program studi pendidikan ekonomi yang berjumlah 40 orang, pada november 2023. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Pengembangan yang dimaksud peneliti disini berupa media pembelajaran berbasis aplikasi game Interaktif pada materi pembelajaran ekonomi. Media pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan mengetahui kelayakannya pada pembelajaran ekonomi.

Adapun tahapan dalam pengembangan media interaktif berbasis game edunomic adventure ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) yaitu :



Gambar 1. Alur Desain Model Pengembangan ADDIE

- 1) **Analysis** yaitu mengidentifikasi kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran
- 2) **Design** yaitu merancang Media Pembelajaran (*Storyboard, Sistem Navigasi, & User Interface*)
- 3) **Development** yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Game Interaktif (Menu halaman awal, Layout Stage Game), evensheet atau perintah, dan perancangan button atau tombol, kemudian divalidasi oleh ahli untuk memenguji kelayakan produk
- 4) **Implementation** yaitu tahap uji coba produk pada subjek berjumlah 40 siswa. Untuk mengetahui keefektifan dan kevalidan game dalam pembelajaran ekonomi
- 5) **Evaluation** yaitu evaluasi kelebihan dan kekurangan produk dan revisi akhir produk.

Teknik analisis data

Teknik analisis data hasil validasi dari para ahli akan peneliti olah ke dalam rumus untuk memperoleh hasil perhitungan hingga diperoleh hasil akhir presentase. Rumus yang digunakan (Ningtia, 2022) sebagai berikut :

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang di cari

X = Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian

Xi = Jumlah skor ideal

Kemudian, dari hasil persentase yang diperoleh menggunakan rumus tersebut di atas, selanjutnya dikategorikan berdasarkan nilai yang di peroleh sesuai dengan kriteria angka kevalidan yang telah ditentukan sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Kriteria Hasil Validasi

Kriteria validitas	Tingkat validitas
83,33 % - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
66,66 % - 83,32%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
50 % - 66,65 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
33,33 % - 49 %	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber: (Sundayana, dalam Ningtia, 2022)

Analisis data dari sebaran angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif *edunomic adventure* kemudian diolah dalam bentuk deskriptif persentase. penulis menggunakan rumus distribusi frekuensi (Ningtia, 2022) yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang di cari

X = Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian

Xi= Jumlah Skor ideal

Kemudian hasil nilai yang diperoleh tersebut dikonversikan kedalam persentase dengan mengkategorikan berdasarkan tingkat respon siswa menggunakan tabel (Ningtia, 2022), adapun tabel konversi data tersebut sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase Kriteria Kelayakan Media

Nilai Skala	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Sumber: (Sundayana, dalam Ningtia, 2022)

Selanjutnya, setelah data tersebut diatas diolah, kemudian peneliti melakukan penarikan kesimpulan terkait dengan tingkat kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran game interaktif *edunomic adventure*.

3. Hasil dan Pembahasan

Edunomic Adventure adalah sebuah game pendidikan yang menggabungkan elemen petualangan dengan pembelajaran ekonomi yang menyenangkan. Dalam game ini, pemain akan

diajak untuk menjelajahi dunia virtual yang penuh dengan tantangan dan teka-teki ekonomi yang menarik. Melalui permainan ini, pemain akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep dan nilai ekonomi sambil menikmati pengalaman bermain yang seru dan mendidik.

Game interaktif edunomic adventure dirancang dengan game yang berjenis adventure game, yang mana pada game ini mengusung *story board* (jalan cerita) bernuansakan nilai-nilai budaya yang ada di Provinsi Kalimantan Tengah yaitu dengan jalan cerita pertualangan seorang karakter yang menjelajahi wilayah kota dan kabupaten di Kalimantan Tengah. Pada game ini, bermain peran sebagai seorang petualang yang di haruskan mencari dan mengumpulkan batu kecubung yang menjadi poin dari penilaian skor total untuk dapat memperoleh materi pembelajaran yang sudah di susun di dalam permainan serta menuntaskan misi dengan adanya evaluasi dari materi pembelajaran yang sudah diperoleh untuk mencapai stage selanjutnya.

1) Analisis (Analisis)

Pada tahap analisis ini, lebih di fokuskan pada penetapan dan mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait media yang cocok untuk pembelajaran ekonomi, merumuskan tujuan pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sering di alami pada pembelajaran ekonomi, untuk itu langkah awal ini perlu untuk di lakukan sebagai pandangan apakah perlu adanya terobosan baru dalam pembelajaran ekonomi berkaitan penggunaan media pembelajaran. Untuk saat ini masih banyak guru ekonomi dalam pembelajarannya hanya menggunakan sumber media berupa buku, tanpa menggunakan media yang bervariasi, sehingga mengakibatkan siswa mengantuk, kurang semangat dan merasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung.

2) Design (Desain)

Pada tahap 2 ini, yaitu design yang mana peneliti merancang media pembelajaran game edunomic adventure dengan desain secara menyeluruh. Penyesusunan di mulai dari StoryBoard dilanjutkan dengan perancangan Sistem Navigasi, User Interface serta menampilkan media pembelajaran game edunomic adventure dari awal sampai akhir.

Adapun tampilan design media pembelajaran game edunomic adventure dari awal sampai akhir dimulai dari klik logo aplikasi, yaitu :

1. Splash Screen

Splash screen merupakan tampilan awal sebelum menampilkan halaman game



Gambar 2 . Tampilan *splash screen*

2. Halaman Utama

Halaman utama terdapat menu play untuk memulai aplikasi. Terdapat *button* suara untuk mengalur suara latar (*background*). *Button* suara ditampilkan sepanjang halaman game



Gambar 3. Halaman utama

3. Menu Awal

Menu awal game dengan 3 pilihan menu yaitu :

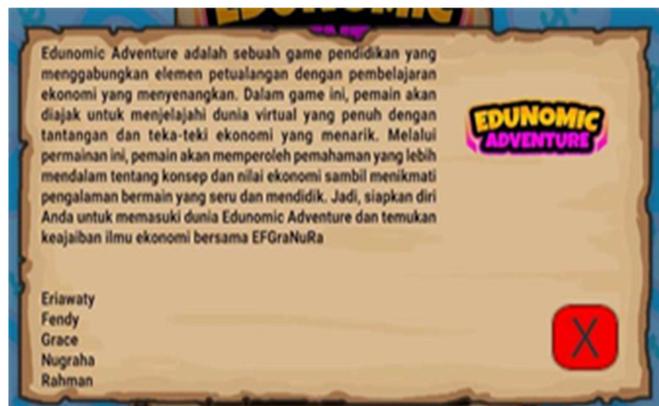
- a) Mulai game
- b) Tentang
- c) Keluar untuk keluar dari aplikasi



Gambar 4. Menu awal

4. Menu Tentang

Menu tentang menampilkan informasi game Terdapat *button* keluar untuk keluar dari menu tentang dan kembali ke menu awal



Gambar 5. Menu tentang

5. Menu Stage

Menu stage menampilkan pilihan *stage*. Terdapat 7 *stage* yang berisi materi dan kuis yang berbeda dari masing-masing *stage*. Untuk pertama kali, stage 1 terbuka dan siap dimainkan. Sedangkan stage lainnya terkunci



Gambar 6. Menu stage

6. Stage

Menampilkan background kota Palangka Raya dengan 1 *user* yang akan mencari 8 koin

dan menemui 8 batu kecubung dan user penyampai materi yang ditemui sepanjang perjalanan setiap *stage*.



Gambar 7. Stage

7. Mencari Koin

Pengguna melakukan petualangan dengan mengelilingi area sekitar untuk mendapatkan koin, batu kecubung dan *user* penyampai materi



Gambar 8. Mencari Koin

8. Materi

Jika berhasil mengumpulkan koin dan batu kecubung, maka akan bisa untuk masuk ke portal/gerbang selanjutnya dengan melalui menjawab soal pertanyaan. Soal berasal dari materi yang tampil saat menemui *user* penyampai materi.



Gambar 9. Materi

9. *Pause*

Menampilkan 3 pilihan menu yaitu :

- a) Lanjutkan untuk kembali ke permainan
- b) Ulangi untuk mengulang level yang dimainkan
- c) Keluar game untuk keluar dari game



Gambar 10. *Pause*

10. *Kuis*

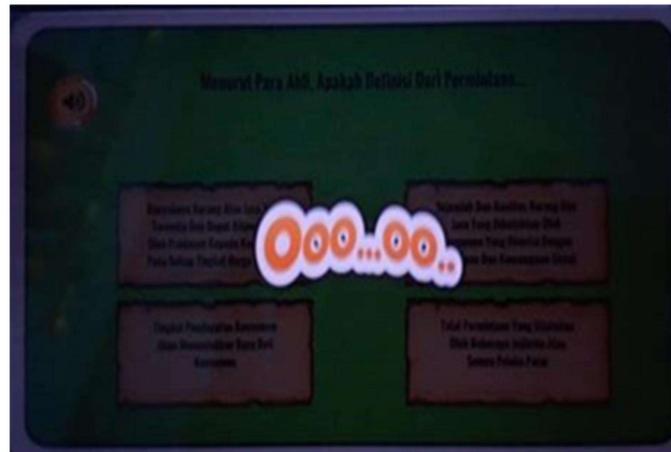
Setelah selesai mengumpulkan 8 koin dan batu kecubung. Kemudian ditampilkan halaman kuis sebanyak 8 kuis menyesuaikan materi yang telah diberikan pada user penyampai materi.



Gambar 11. *Kuis*

11. *Jawaban Kuis*

Jawaban kuis akan diakumulasi berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan jumlah jawaban yang salah. Jika salah saat menjawab, maka akan ada tampilan pesan “Ooo..oo..”. jika jawaban benar maka akan tampil “Hebat” disertai suara.



Gambar 12. Jawaban Kuis

12. Hasil Kuis

Menampilkan hasil kuis berupa nilai berdasarkan jumlah soal yang benar dan salah.



Gambar 13. Hasil Kuis

Dalam pengembangan game ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi serta penilaian yang dilakukan siswa.

3) **Depelopment**

Pada tahap ke 3 ini yaitu, tahap pengembangan dimana dalam pengembangan perlu adanya penilaian terhadap media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan untuk mengukur dan mengetahui seberapa efektif kualitas media pembelajaran game edunomic adventure yang telah di desain sebelum dilakukan uji cobakan. Masukan dan saran yang diberikan oleh setiap para ahli akan menjadi koreksi dan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure selanjutnya. Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, serta penilaian mahasiswa.

a. **Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu dosen teknik informatika dari STMIK Palangka Raya yaitu ibu Lili Rusdiana, M.Kom, yang berkompeten dibidangnya. Validasi ini bertujuan untuk mengkaji dan menilai media yang di kembangkan apakah sudah layak atau valid untuk di lakukan uji coba pada pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil validasi media disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria validitas	Tingkat validitas
Kualitas Desain	92%	Sangat valid
Kualitas tata letak	83%	Cukup valid
Kualitas Tipografi	83%	Cukup valid
Kualitas Ilustrasi	86%	Sangat valid
Skor Rata – Rata	86%	Sangat valid

il penilaian yang diperoleh dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure dengan skor 86%. Jadi media ini masuk dalam kategori Sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran ekonomi.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen dari pendidikan ekonomi yaitu Bapak Prof. Dr. Tonich, M.Si. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi :

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria validitas	Tingkat validitas
Materi atau Isi	86%	Sangat valid
Manfaat	83%	Cukup valid
Bahasa	86%	Sangat valid
Skor Rata – Rata	85%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel 2. Menunjukkan bahwa penilaian rata-rata keseluruhan yang dilakukan oleh ahli materi terhadap aspek aspek materi atau isi memperoleh nilai 86% yang merupakan kategori Sangat valid. Pada aspek manfaat diperoleh hasil rata-rata keseluruhan dengan nilai 83% yang merupakan kategori Sangat valid. Sedangkan, pada aspek bahasa dengan nilai 86% masuk pada kategori Sangat valid. Secara keseluruhan penilaian ahli materi pada materi yang di sajikan ke dalam media pembelajaran berbasis *game interaktif edunomic adventure* mendapat nilai 85% masuk pada kategori Sangat valid untuk di gunakan sebagai media pembelajaran ekonomi

c. Penilaian Mahasiswa

Adapun hasil penilaian untuk mengukur tingkat efektivitas media. Penilaian ini dilakukan oleh mahasiswa untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran berbasis interaktif edunomic adventure yang telah di gunakan. Perolehan hasil penggunaan media interaktif sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Penilaian Mahasiswa

Aspek	Persentase	Kategori
Materi atau Isi	91%	Sangat Layak
Manfaat	85%	Sangat Layak
Skor Rata – Rata	88%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 3. hasil penilaian yang telah diperoleh sebesar 88%, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penilaian masuk pada kategori sangat layak. Untuk itu, media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure sangat

layak digunakan pada pembelajaran ekonomi.

4) **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi ini, merupakan tahap uji coba produk terhadap mahasiswa pendidikan ekonomi semester 5 dengan memberikan angket yang telah di buat untuk di isi oleh mahasiswa yang berjumlah 40 orang untuk mengetahui respon siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure.

5) **Evaluation (Evaluasi)**

Peneliti pada tahap ini melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure yang telah diimplementasikan sebelumnya. Setelah di lakukannya implementasi kepada mahasiswa dapat peneliti lihat bahwa saran dan juga komentar yang masuk dari mahasiswa sebagian besar mahasiswa menyukai media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure. Pada pelaksanaan di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Palangara Raya, terlihat mahasiswa begitu antusias dan bersemangat ketika menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure. Terdapat juga beberapa dari mahasiswa begitu semangatnya ingin mengulang latihan soal untuk mendapatkan nilai tinggi. Berdasarkan saran dan komentar yang masuk dari mahasiswa maka media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure masuk pada kategori sangat layak untuk di gunakan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti paparkan di atas berkaitan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Adapun tahapan dalam Pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure terdapat lima tahapan yaitu *Analysis (Analisis)*, *Design (Desain)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)*, *Evaluation (Evaluasi)*.
2. Adapun hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure masuk pada kategori Sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.
3. Pada saat implementasi media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure kepada mahasiswa pendidikan ekonomi, terlihat mahasiswa begitu antusias dan sangat bersemangat, dan di lihat dari jawaban angket yang telah di isi mahasiswa, mereka sangat senang dengan media pembelajaran berbasis game interaktif edunomic adventure.

5. Daftar Pustaka

- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–2016. <https://Jurnal.Educ3.Org/Index.Php>
- Clara, Y., Supriyati, Y., Situmorang, R., & Jakarta, U. N. (2018). *Pengembangan Game Interaktif Pada*. 94–98.
- Melati, N. L., & Hakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Android Game Petualangan Syariahku Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(2), 96–107. <https://Doi.Org/10.26740/Jpak.V11n2.P96-107>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Ningtia, W. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi

- Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 10 No 06 (2022)*, 1304–1318. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/47174>
- Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha Untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Sannuri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ma Mambaul Ulum Desa Bira Timur Kecamatan Sokobanah Kabupaten Sampang. *Tata Arta*. http://Repo.Stkipgri-Bkl.Ac.Id/1884/%0Ahttp://Repo.Stkipgri-Bkl.Ac.Id/1884/1/Artikel_Sannuri_1822211062_Ekonomi_2022.Pdf
- Setya Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri MALANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 09(2), 116–127. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/UM014v09i22016p0116>
- Sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r & d*. Bandung : alfabeta.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/P.V22i1.7084>