

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KODULAR*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATERI PENGANTAR ILMU EKONOMI
KELAS X SMA NEGERI 2 PRINGSEWU**

(Skripsi)

Oleh

INE FEBIANTI

2113031063



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KODULAR* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PENGANTAR ILMU EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 PRINGSEWU

**Oleh
INE FEBIANTI**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan belum memaksimalkan perkembangan digital saat ini dalam kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 2 Pringsewu.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *kodular* dan mengetahui keefektifitasan produk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi di SMA Negeri 2 Pringsewu. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen ahli untuk tahap validasi ahli, guru ahli praktisi dan siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu yang diambil secara *purposive* dengan jumlah 3 orang untuk tahap uji satu-satu dan 25 siswa pada tahap uji kelas. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan RND (*research and development*) dengan desain instruksional ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *kodular* yaitu EKOSTART dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi di SMA Negeri 2 Pringsewu. Nilai *posttest* motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Pengantar Ilmu Ekonomi, Media Pembelajaran, Kodular, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF KODULAR-BASED LEARNING MEDIA IN INCREASING STUDENT LEARNING MOTIVATION ON INTRODUCTORY ECONOMIC SCIENCE MATERIAL CLASS X SMA NEGERI 2 PRINGSEWU

**By
INE FEBIANTI**

This research is motivated by the low motivation of students to learn the material of Introduction to Economics as well as the lack of use of interactive learning media and has not maximized current digital developments in teaching and learning activities at SMA Negeri 2 Pringsewu.

This study aims to develop a codular-based interactive learning media and determine the effectiveness of the product in increasing student learning motivation in the material of Introduction to Economics at SMA Negeri 2 Pringsewu. The test subjects in this development research were expert lecturers for the expert validation stage, expert practitioner teachers and class X students of SMA Negeri 2 Pringsewu who were taken purposively with a total of 3 people for the one-on-one test stage and 25 students at the class test stage. Data analysis in this study used descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. This research uses the research and development (RND) method with ADDIE instructional design (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

The results of this development research are codular-based interactive learning media, namely EKOSTART, which is declared effective for increasing student learning motivation in the material of Introduction to Economics at SMA Negeri 2 Pringsewu. The posttest score of student learning motivation obtained a higher average score than the average pretest score of student learning motivation.

Keywords: *Introduction to Economics, Learning Media, Kodular, Learning Motivation.*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KODULAR*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATERI PENGANTAR ILMU EKONOMI
KELAS X SMA NEGERI 2 PRINGSEWU**

Oleh

INE FEBIANTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KODULAR DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATERI PENGANTAR ILMU
EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2
PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa

: Ine Febianti

NPM

: 2113031063

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19770808 200604 2 001

Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19930122 202421 2 027

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

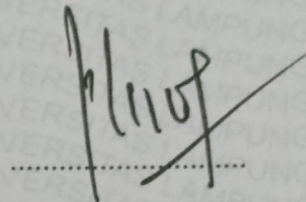
Suroto, S.Pd., M.Pd.

NIP 19930713 201903 1 016

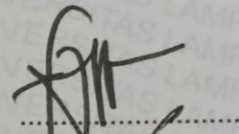
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

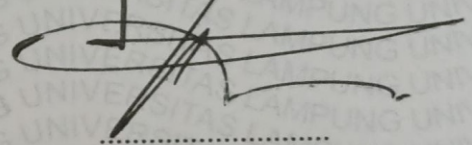
Ketua : **Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**



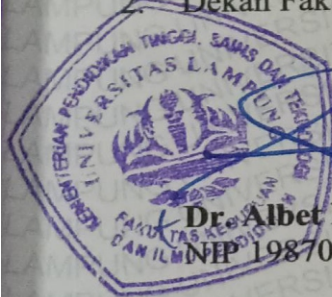
Sekretaris : **Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 27 Mei 2025

SURAT PERNYATAAN

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ine Febianti
NPM : 2113031063
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian atau implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik. Pada karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini.

Bandar Lampung, 27 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



Ine Febianti
NPM. 2113031063

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ine Febianti dan kerap disapa Ine. Lahir di Pringsewu pada 15 Februari 2003. Penulis merupakan putri kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sugianto dan Ibu Kasriani . Riwayat pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Pringsewu, lulus pada tahun 2015. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Pringsewu, lulus pada tahun 2018. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Pringsewu, lulus pada tahun 2021. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) pada tahun 2021. Pada tahun 2023, penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke beberapa daerah seperti Jakarta, Yogyakarta, Bali, Malang, dan Surabaya. Selanjutnya, pada tahun 2024, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Canggung, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan dan juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Canggung Kabupaten Lampung Selatan. Selain itu, penulis juga mengikuti kegiatan non akademik Keluarga Mahasiswa Nahdlatul Ulama (KMNU) Universitas Lampung dan menjadi Ketua Departemen Kewirausahaan KMNU pada tahun 2024. Selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Lampung, penulis memiliki prestasi diantaranya sebagai Juara Muli Photogenic, Juara Muli Berbakat, dan Juara Muli Kulit Sehat (Muli Mekhanai Kabupaten Pringsewu) pada tahun 2022. Penulis juga memiliki Hak Cipta karyanya berupa program komputer berbentuk sebuah Aplikasi Pembelajaran Ekonomi untuk siswa/i SMA. Kemudian penulis pernah menjadi Pemakalah dalam kegiatan Seminar Nasional FKIP Universitas Lampung 2025. Demikian riwayat singkat penulis, semoga bermanfaat dan menjadi motivasi, penulis mengucapkan terimakasih banyak.

MOTTO

"Maka jangan sekali-kali membiarkan kehidupan dunia ini memperdayakan kamu."

~ ***Q.S Fatir: 5*** ~

“Keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

~ ***B.J Habibie*** ~

“Kekuatan terbentuk ketika kita berhasil melawan keraguan, maka dari itu belajar dari kesalahan dan tumbuh lah darinya!”

~ ***Ine Febianti*** ~

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahilahi robbil alamin, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridhonya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Dengan rasa bangga dan syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada:

Kedua Orang Tua

Terimakasih kepada Bapak Sugianto dan Ibu Kasriani, yang telah merawat dan membesarkan saya dengan sabar dan kasih sayang, serta selalu ada dalam setiap langkah saya. Terimakasih untuk kalian atas setiap do'a, usaha, dan pengorbanan yang dicurahkan untuk mendukung setiap langkah dan proses anakmu ini untuk mencapai kesuksesan. Terimakasih untuk semua hal yang mungkin tidak dapat saya balas.

Keluarga Besar

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilan saya, semoga saya dapat menjadi kebanggaan kalian.

Bapak/Ibu Guru dan Dosen Pengajar

Terimakasih bapak/ibu atas segala kesabaran, arahan, dan bimbingan serta ilmu yang telah diberikan selama ini. Diucapkan terimakasih kepada para pahlawan tanpa tanda jasa.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kodular* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini, penulis banyak menerima masukan, arahan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut yang telah memberikan motivasi dan bimbingan yang bermanfaat dari awal pelaksanaan sampai terselesaikannya skripsi ini.

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA., IPM., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Lampung, beserta jajarannya yang telah memberikan dukungan dalam setiap aspek pendidikan di kampus tercinta ini;
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung;
5. Bapak Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Suroto, S. Pd., M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
8. Ibu Dr. Pujiati, S. Pd., M. Pd. selaku Pembimbing Akademik sekaligus dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, dukungan, bimbingan, pengalaman, dan motivasi yang tak pernah henti kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada ibu atas segala arahan, dukungan, pengalaman, dan motivasi yang diberikan selama perkuliahan dan ketika proses penyusunan skripsi ini. Sehat selalu untuk ibu, semoga Allah selalu memberikan keberkahan dan kemudahan dalam segala urusannya;
9. Ibu Fanni Rahmawati, S. Pd., M. Pd. selaku dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, dukungan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada ibu atas segala arahan, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama perkuliahan dan ketika proses penyusunan skripsi ini. Sehat selalu untuk ibu, semoga Allah selalu memberikan keberkahan dan kemudahan dalam segala urusannya;
10. Bapak Dr. Tedi Rusman, M. Si. dan Ibu Rahma Dianti Putri, S.E., M. Pd. selaku dosen Pembahas, yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan, kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada bapak dan ibu atas segala arahan, dukungan, dan bimbingan, yang diberikan selama perkuliahan dan ketika proses penyusunan skripsi ini. Sehat selalu untuk bapak dan ibu, semoga Allah selalu memberikan keberkahan dan kemudahan dalam segala urusannya;
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf administrasi Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung yang telah mendidik, memberikan berbagai ragam bekal ilmu pengetahuan, motivasi, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat dan berharga bagi penulis;
12. Teruntuk penulis yaitu diriku sendiri, yang bernama Ine Febianti. Anak perempuan kedua dalam keluarga, sosok yang kerap menebar canda dan tawa

di hadapan dunia, meski diam-diam menyimpan segudang harapan dan impian untuk dirinya sendiri dan keluarganya. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, atas kekuatan yang tak selalu terlihat, kesabaran yang tak jarang diuji, serta keberanian untuk terus bermimpi dan mengambil langkah, meski kadang ragu dan takut menghampiri. Terima kasih karena tak menyerah, dan terus melangkah di tengah badai demi pendidikan dan masa depan. Selamat atas setiap pencapaian kecil maupun besar yang telah diraih. Teruslah bertumbuh, jadi pribadi yang lebih kuat dan bijak dari hari ke hari. Semoga Allah senantiasa melimpahkan kelancaran, kemudahan, rahmat, dan ridha dalam setiap langkahmu. Semoga kesuksesan selalu setia menanti dan menyertaimu, hingga impian terindah itu menjadi nyata;

13. Bapak dan Ibu ku tercinta, Bapak Sugianto dan Ibu Kasriani yang sabar mendidiku dengan penuh kasih sayang dan cinta, berdoa dengan keikhlasan hati, selalu memberikan semangat, dan dukungan demi keberhasilanku sehingga anakmu ini bisa sampai di titik sekarang ini. Kalau bukan karna dukungan bapak dan doa ibu, saya tidak akan pernah sampai dititik saat ini;
14. Kedua saudaraku yang sangat kusayangi Desi Fatmawati dan Dicky Firmansyah serta keluarga besar yang telah memberikan doanya berkat kalian saya selalu semangat;
15. Kepada Sahabat Saya Putri Efendi, Muhammad Dahril, Jelita Sasi Kirani, M. Khoirul Agung Firmansyah, Syefiah Nurhanifah, Ade Hardiansyah, Miem Fattima Syaharani, Femas Ariansyah, Bagas Magana Iba, Fernanda Saputra, Aminata Zuhriyah, terima kasih atas segala waktu, dukungan tulus, persahabatan, serta kebersamaan yang kalian berikan selama ini, kalian adalah bagian penting dalam perjalanan akhir semester saya;
16. Kepada keluarga besar KMNU Unila khususnya Kabinet Insyaiyah, saya ucapkan beribu terima kasih atas hangatnya rasa kekeluargaan yang telah diberikan selama ini, suka duka yang telah dilalui bersama dan memberikan kesan yang begitu hebat bagi saya selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung, sekali lagi terimakasih banyak atas kasih sayang dan kerja samanya dalam segala hal keluarga ke 2 ku;

17. Teman-teman seperjuangan seluruh mahasiswa/i S1 Pendidikan Ekonomi 2021, terima kasih atas segala kebersamaannya selama ini, mulai dari masa mahasiswa baru yang belum mengenal satu sama lain, kemudian diakrabkan dengan kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh Assets seperti desa binaan dan kegiatan-kegiatan lainnya. Canda, tawa, suka, duka akan menjadi kenangan indah dan pengalaman yang luar biasa. Sampai jumpa di pertemuan-pertemuan tak terduga selanjutnya. Semoga kalian semua menjadi orang-orang yang sukses dalam dunia pekerjaan dan karir. Sekali diucapkan terimakasih kepada mahasiswa/i seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2021;
18. Teman-teman seperjuangan ketika melakukan KKN dan PLP Unila tahun 2024 di Desa Canggung, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan, terima kasih atas kebersamaannya, dukungan, semangat dan doa-doa terbaik;
19. Serta semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini;

Semoga Allah Swt. Membalas semua budi baik pihak yang telah membantu penulis. Penulis juga mohon maaf apabila terdapat salah kata, kekurangan, dan kekhilafan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Ekonomi. Aamiin.

Bandar Lampung, 27 Mei 2025
Penulis,

Ine Febianti
NPM 2113031063

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Penelitian Pengembangan	11
G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan	12
H. Spesifikasi Produk	13
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	14
A. Tinjauan Pustaka	14
1. Motivasi Belajar	14
2. Media Pembelajaran	20
3. Media Pembelajaran Berbasis Kodular	23
4. Pengantar Ilmu Ekonomi	27
B. Penelitian Relevan	34
C. Kerangka Pikir	37
III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Jenis Penelitian	42
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	43
2. <i>Design</i> (Perancangan)	44
3. <i>Develope</i> (Pengembangan)	44
4. <i>Implement</i> (Implementasi)	45
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	45
B. Tahapan Penelitian Pengembangan	46
C. Subjek Uji Coba	47

D.	Jenis Data dan Teknik Analisis Data	49
1.	Jenis Data	49
2.	Teknik Analisis Data	49
D.	Teknik Pengumpulan Data	54
1.	Wawancara	54
2.	Dokumentasi	54
3.	Angket (Kuisisioner)	55
4.	Tes	55
E.	Instrumen Pengumpulan Data	56
1.	Lembar Validasi Ahli Media	56
2.	Lembar Validasi Ahli Materi	57
3.	Lembar Validasi Ahli Praktisi	58
4.	Lembar Validasi Ahli Bahasa	59
5.	Angket Respon Subjek Uji Coba (Siswa/Pengguna)	60
F.	Definisi Operasional Variabel	61
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	63
A.	Analisis Kebutuhan (<i>Needs Assesment</i>)	63
B.	Hasil Penelitian Pengembangan	66
1.	Analisis (<i>Analyze</i>)	67
2.	Desain (<i>Design</i>)	67
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	75
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	78
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	89
C.	Analisis Statistik Inferensial	91
1.	Uji Prasyarat Analisis	91
2.	Uji Efektivitas	93
D.	Pembahasan	95
V.	SIMPULAN DAN SARAN	106
A.	Simpulan	106
B.	Implikasi	107
C.	Saran	108
	DAFTAR PUSTAKA	111
	LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Relevan	34
2. Kriteria Kelayakan Skor Validasi Ahli.....	50
3. Skor Penilaian Berdasarkan Skala Likert	51
4. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa	51
5. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	56
6. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	57
7. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi	58
8. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	59
9. Kisi-Kisi Uji Satu-Satu dan Kelompok Kecil.	60
10. Definisi Operasional Variabel.	61
11. Hasil Validasi Ahli Media	79
12. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	80
13. Hasil Validasi Ahli Materi.....	81
14. Hasil Validasi Praktisi Ahli	82
15. Hasil Uji Kelayakan Instrumen Media Pembelajaran Untuk Uji Satu-Satu.....	84
16. Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Siswa	85
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Tes (Uji Kelas)	86
18. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	87
19. Komentar dan Saran Dalam Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran.	89
20. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Motivasi Belajar.	92
21. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Motivasi Belajar.	93
22. Uji t Nilai Pretest dan Nilai Posttest Motivasi Belajar Siswa	94
23. Uji paired sample t-test Nilai Pretest dan Nilai Posttest Motivasi Belajar Siswa ..	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Data Pengguna Android di Indonesia Agustus, Stat Counter (2024).....	3
2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tahun 2024	8
3. Tampilan Awal Website Kodular.....	24
4. Tampilan Block Programming pada Aplikasi Kodular.	26
5. Bagan Kerangka Pikir.....	41
6. Desain Pengembangan ADDIE	43
7. Halaman Awal dan Menu Utama	68
8. Halaman Pendahuluan	69
9. Halaman Materi	70
10. Halaman Video	71
11. Halaman Evaluasi.....	72
12. Halaman Referensi	73
13. Halaman Tentang Aplikasi.....	74
14. Outline dan Prototipe Aplikasi EKOSTART	75
15. Tampilan Proses Export desain menjadi Apk.	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	120
2. Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah.....	121
3. Hak Cipta Aplikasi Pembelajaran EKOSTART.....	122
4. Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	123
5. Daftar Nama Siswa Kelas X Tahun 2024-2025	127
6. Kuisioner/Angket Penelitian Pendahuluan.	130
7. Hasil Pretest Motivasi Belajar Siswa	131
8. Hasil Posttest Motivasi Belajar Siswa	132
9. Angket Validasi Ahli Media.....	133
10. Angket Validasi Ahli Bahasa	138
11. Angket Validasi Ahli Materi	141
12. Angket Validasi Ahli Praktisi.....	146
13. Instrumen Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa terhadap Media pembelajaran yang digunakan	164
14. Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar Siswa	167
15. Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar Siswa	170
16. Uji Normalitas Instrumen Motivasi Belajar	171
17. Uji Homogenitas Instrumen Motivasi Belajar Siswa	177
18. Uji Paired Sample t Test Pretest-Posttest	178
19. Hasil Wawancara.....	179
20. Formulir Kuisioner/Angket Penelitian Pendahuluan.....	181
21. Dokumentasi.....	183
22. Buku Kurikulum.....	185
23. Produk Media Pembelajaran (EKOSTART)	187

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor krusial yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 13 mengenai tanggung jawab seorang pendidik, yang dimana makna dari ayat tersebut yaitu seorang pendidik harus menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kreatif, memotivasi peserta didik, dan menyenangkan. Motivasi belajar juga bisa diartikan sebagai dorongan eksternal dan internal yang mampu menjadikan siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan akademik. Hal tersebut ditegaskan oleh Sardiman (2018:75) bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang tumbuh dalam diri siswa, yang mendorong terjadinya aktivitas belajar secara berkesinambungan, sekaligus menjamin arah serta keberlanjutan proses tersebut, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Uno (2017) juga menambahkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk belajar, menumbuhkan semangat, serta mengarahkan perubahan perilaku menuju pencapaian tujuan pembelajaran secara aktif, sadar, dan berkesinambungan.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan tantangan dalam pendidikan semakin kompleks. Siswa tidak hanya dihadapkan pada tuntutan akademik yang semakin tinggi, tetapi juga distraksi yang dapat berpengaruh pada motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Dampak globalisasi membawa pengaruh besar dalam pendidikan, khususnya melalui media pembelajaran interaktif yang mulai diterapkan di berbagai jenjang, namun penerapannya di SMA Negeri 2 Pringsewu masih belum maksimal dan perlu pengembangan lebih lanjut.

SMA Negeri 2 Pringsewu, yang berlokasi di Jalan Mekarsari, Desa Rejosari, Kabupaten Pringsewu, merupakan salah satu dari 22 Sekolah Menengah Atas yang terletak wilayah Pringsewu dan telah lama dikenal sebagai institusi pendidikan unggulan serta menjadi pilihan favorit para pelajar. Namun, hasil dari analisis dan observasi terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah ini masih belum optimal. Salah satu guru mata pelajaran Ekonomi menyampaikan pentingnya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Android, khususnya untuk mata pelajaran Ekonomi. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa banyak siswa mulai merasa bosan dan jenuh dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada buku paket. Di sisi lain, para guru, termasuk guru Ekonomi, mengakui bahwa mereka mengalami kesulitan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dan dukungan teknologi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif demi menciptakan generasi pembelajar yang adaptif dan siap menghadapi tantangan zaman.

Pemahaman yang mendalam mengenai motivasi belajar sangatlah penting bagi seorang guru atau tenaga pendidik yang dituntut untuk cerdas dalam merancang strategi sebuah pembelajaran yang menarik dan kreatif. Motivasi belajar dapat muncul karena dua faktor, yang pertama yaitu faktor ekstrinsik, yang dimana faktor ini meliputi adanya lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang kreatif dan menarik, serta penghargaan, sedangkan faktor instrinsiknya meliputi harapan akan cita-cita, kebutuhan belajar, dan dorongan semangat dalam diri jika media dalam pembelajaran yang digunakan menarik dan inovatif.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah menciptakan sebuah sistem operasi android di era digital saat ini, Sistem operasi Android merupakan platform yang sangat populer dan dominan di kalangan masyarakat, salah satunya di sektor pendidikan terkhusus di kalangan peserta didik Sekolah Menengan Atas (SMA). Hal ini dikarenakan android menawarkan antarmuka yang *user-friendly*, bersifat

open source, serta kompatibel dengan berbagai jenis perangkat, terutama *smartphone* dan tablet. Menurut data *Stat Counter* pada tahun 2024, pengguna android di Indonesia sampai Agustus 2024 mencapai 88,16% dari seluruh pengguna *smartphone*.



Gambar. 1 Data Pengguna Android di Indonesia Agustus, Stat Counter (2024).

Smartphone saat ini telah banyak digunakan di berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, yang memungkinkan akses informasi dan pembelajaran secara lebih mudah dan fleksibel. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Calimag, et. al., (2014) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke-21 yang sangat relevan. Media ini tidak hanya mendukung akses pembelajaran yang lebih fleksibel, tetapi juga efektif dalam meningkatkan performa akademik siswa, terutama dalam hasil belajar dan pengembangan ranah kognitif. Dengan aplikasi yang interaktif dan mudah diakses, siswa dapat belajar secara mandiri, memacu kreativitas, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran ini biasanya berbentuk sebuah aplikasi elektronik yang diciptakan menggunakan inovasi dan kreasi melalui sistem operasi android dari berbagai *website* yang memuat materi dan bahan ajar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran

dan dapat diunduh melalui *gadget* dan *smartphone*, biasanya juga sudah tersedia di *Google Play* atau *Play Store*.

Aplikasi pembelajaran berbasis android telah memberikan Aplikasi berbasis Android membawa warna baru dalam perkembangan media pembelajaran di bidang pendidikan, membuat proses pembelajaran lebih menarik, beragam, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam belajar. Dalam dunia pendidikan penggunaan aplikasi pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria dalam pendidikan. Surjono (2017) menyatakan bahwa Kriteria kualitas multimedia pembelajaran interaktif dapat dibagi menjadi tiga aspek utama, yaitu (1) Aspek isi, meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran struktur materi, keakuratan isi materi, kebenaran tata bahasa, ejaan, istilah, tanda baca, serta kesesuaian tingkat kesulitan dengan level siswa, (2) Aspek instruksiona, meliputi ketepatan tema, cara penyajian, interaktivitas, kapasitas kognitif, strategi pembelajaran, kontrol pengguna, kualitas pertanyaan yang diajukan, serta kualitas umpan balik yang diberikan, (3) Aspek tampilan, Meliputi tata letak, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kualitas teks dan gambar, serta fungsi navigasi yang mempermudah pengguna dalam mengakses materi pembelajaran dengan efisien. Ketiga aspek ini harus diperhatikan secara menyeluruh untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sejalan dengan pendapat Sunaryo dan Sunarto (2015) bahwa kualitas kriteria media pembelajaran interaktif dibagi menjadi beberapa aspek yaitu aspek tampilan media, aspek pemrograman, aspek pembelajaran, dan aspek isi. Berdasarkan kriteria penilaian kualitas media pembelajaran interaktif yang telah dinyatakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengetahui kriteria media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu desain tampilan, navigasi, dan program.

Ilmu Pengantar Ekonomi merupakan materi dasar ilmu ekonomi yang menjadi salah satu mata pelajaran yang berada dijenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali dan memberikan pemahaman bagi siswa agar mampu memahami dan menelaah masalah ekonomi secara umum dan mampu menyelesaikan masalah ekonomi secara efisien dan bertanggung jawab, serta mampu memahami dampak dari dinamika perekonomian (Jeklin, 2016).

Peneliti akan menciptakan dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif berbasis android yang diciptakan melalui *website* bernama *Kodular*. *Kodular* adalah *platform* revolusioner yang memungkinkan siapa pun menciptakan aplikasi Android tanpa menulis kode secara manual. Dengan sistem pemrograman *blok drag-drop* yang intuitif, *kodular* menghadirkan kemudahan dan kreativitas dalam satu tempat, menjadikan proses pembuatan aplikasi cepat, efisien, dan menyenangkan bagi semua kalangan.

Media pembelajaran berbasis *Kodular* ini merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang dimana media TIK ini merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) mampu menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dan siswa, baik saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan melalui *Kodular*. *Platform* ini memungkinkan pembuatan aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik tanpa perlu menulis kode secara manual. Keunggulan utamanya adalah dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung fleksibilitas dan kontinuitas belajar siswa (Setiawan, 2020).

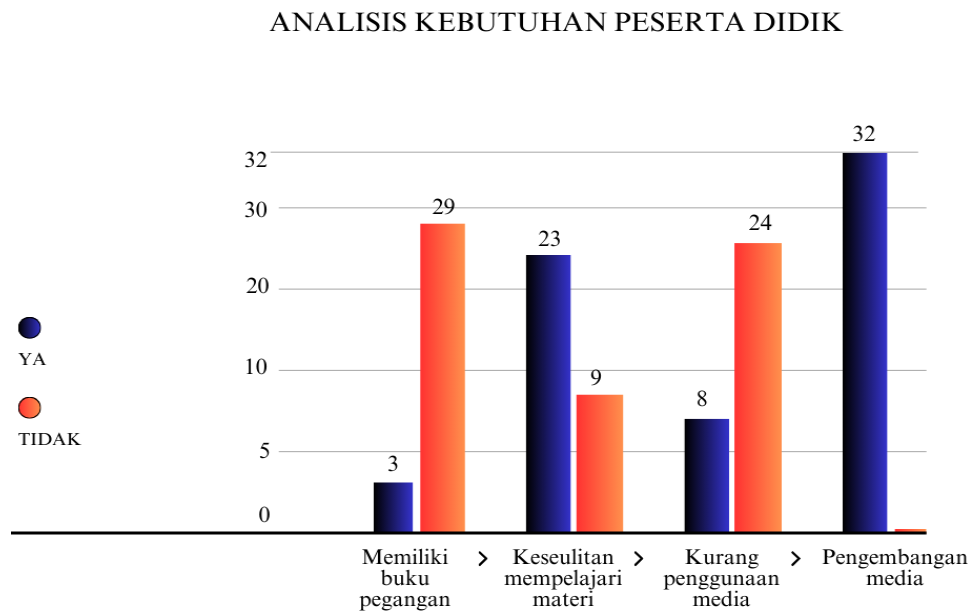
Harapannya peserta didik tidak hanya melakukan atau mengandalkan media pembelajaran yang hanya berada di sekolah saja tetapi juga dapat menambah rasa semangat dan motivasi yang tinggi untuk belajar di luar sekolah pada mata pelajaran ekonomi pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi menggunakan aplikasi

pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus (2024), dengan menyebar sebuah angket/kuisisioner menggunakan sampel 32 responden siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu, dan telah didapatkan sebuah hasil bahwa siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu pada mata pelajaran ekonomi khususnya materi Pengantar Ilmu Ekonomi, siswa kesulitan dalam memahami materi dan menyesuaikan pembelajaran secara langsung maupun daring. Hal tersebut terjadi karena kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru kurang optimal, ditambah dengan metode pembelajaran yang kurang menarik. Proses belajar yang bersifat satu arah, di mana guru hanya mengandalkan buku cetak pelajaran ekonomi khususnya pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi dan metode ceramah, membuat siswa menjadi pasif. Kurangnya interaksi dan variasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh, sehingga minat belajar mereka menurun selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Wawancara yang telah dilakukan terhadap guru dan siswa SMA Negeri 2 Pringsewu menunjukkan bahwa guru kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar karena materi yang didapat kurang jelas. Materi Pengantar Ilmu Ekonomi menjadi materi wajib yang dipelajari siswa sekolah menengah kelas X mata pelajaran ekonomi. Pada materi ini ini biasanya memerlukan gambar atau video untuk menunjang siswa dalam memahami materi. Pengembangan media pembelajaran ini sangatlah cocok untuk materi Pengantar Ilmu Ekonomi agar pembelajaran lebih menarik dan siswa akan tertarik dalam memahami materi Pengantar Ilmu Ekonomi melalui pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran berbasis *website* android. Selain itu, dalam aplikasi tersebut akan ditambahkan video animasi *Youtube* guna mempermudah peserta didik dalam mengakses video pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran materi Pengantar Ilmu Ekonomi di SMA Negeri 2 Pringsewu menjadi salah satu kebutuhan dalam proses pembelajaran, mengingat belum adanya media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi tersebut. Fakta ini terungkap melalui hasil analisis yang dilakukan dengan metode wawancara dan penyebaran angket kepada 32 sampel peserta didik, yang memberikan gambaran jelas mengenai kesenjangan yang ada dalam proses pembelajaran. *Pertama*, hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa 29 peserta didik (90,6%) mengaku tidak memiliki buku pegangan yang sesuai dengan materi Pengantar Ilmu Ekonomi, padahal buku merupakan sumber utama yang sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep dasar dalam ekonomi. Selain itu, 23 peserta didik (71,9%) mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, yang menunjukkan adanya tantangan besar dalam cara penyampaian yang kurang efektif. Lebih lanjut, 24 peserta didik (75%) merasakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini, yaitu media pembelajaran luring, tidak cukup efektif dan efisien dalam membantu mereka menyerap materi. Hal ini memperburuk proses pembelajaran yang seharusnya dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Berdasarkan data tersebut, sangat jelas bahwa ada kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mudah diakses, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi Pengantar Ilmu Ekonomi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi langkah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan memaksimalkan potensi siswa di SMA Negeri 2 Pringsewu.

Hasil dari rekapitulasi analisis kebutuhan peserta didik sebagai berikut:



Gambar. 2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Tahun 2024

Kedua, hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa (1) guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didiknya, (2) materi Pengantar Ilmu Ekonomi sulit dijelaskan pada saat pembelajaran menggunakan via *Whatsapp Group*, (3) proses pembelajaran menjadi sangat monoton jika medianya hanya menggunakan buku paket saja, (4) belum banyak sumber belajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran, (5) keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pemaparan analisis permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih belum bervariasi dan peserta didik masih mengalami kesulitan saat memahami materi pembelajaran, khususnya materi Pengantar Ilmu Ekonomi serta guru pengampu mata pelajaran ekonomi belum mampu untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, dilaksanakan penelitian pendahuluan kepada 32 responden di SMA

Negeri 2 Pringsewu yang dimana diperlukannya sebuah bahan ajar berupa aplikasi media pembelajaran interaktif menarik yang diciptakan melalui *website* berbasis *Kodular* agar peserta didik merasa senang dan motivasi belajar dalam memahami materi Pengantar Ilmu Ekonomi meningkat. Dengan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kodular* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 2 Pringsewu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi Pengantar Ilmu Ekonomi, dengan persentase 71,9 dari keseluruhan siswa yang telah mengisi kuisioner (32 siswa).
2. Kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, khususnya materi Pengantar Ilmu Ekonomi.
3. Para siswa merasa bosan mempelajari materi Ilmu Pengantar Ekonomi dikarenakan metode pembelajarannya hanya berfokus pada guru dan media pembelajarannya hanya menggunakan buku paket dan *WhatsApp Group*.
4. Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku paket dan *WhatsApp Group*, baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi.
5. Proses pembelajaran belum memaksimalkan penggunaan teknologi komunikasi.
6. Media pembelajaran ekonomi berbasis android masih belum banyak digunakan.
7. Keterbatasan waktu guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Kodular* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Kodular* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.
2. Apakah media pembelajaran berbasis *Kodular* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Kodular* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.
2. Mengetahui efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Kodular* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pembelajaran Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan portofolio tentang hasil belajar melalui media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *Website Kodular*, baik pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas ataupun pembelajaran yang dilakukan secara mandiri oleh siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular* yang telah diciptakan dan dikembangkan sebagai produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber alternatif belajar untuk membantu guru pada kegiatan pembelajaran siswa.

- b. Bagi Peserta Didik

Hasil Penelitian Pengembangan ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang menarik dan bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi Pengantar Ilmu Ekonomi.

- c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan untuk menambah referensi bagi peneliti lain atau penelitian selanjutnya dan masih bisa dikembangkan lagi.

- d. Bagi Program Studi Pendidikan Ekonomi

Secara praktis hasil penelitian pengembangan ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi mahasiswa/i baik dalam melakukan penelitian pengembangan dengan objek yang sama ataupun permasalahan yang sama.

G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini pengembangan ini ialah Media Pembelajaran Berbasis *Kodular*.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu, praktisi, dan guru ahli.

3. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pringsewu. Alasan peneliti melakukan penelitian pengembangan ini di tempat ini adalah karena terdapat sebuah masalah atau problematika dalam memahami pelajaran Ekonomi pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi. Sedangkan materi tersebut merupakan materi wajib yang harus dipahami oleh siswa kelas X di SMA Negeri 2 Pringsewu.

4. Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di SMA Negeri 2 Pringsewu.

5. Ilmu Penelitian

Termasuk kedalam ruang lingkup ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Ekonomi.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis *Kodular* berupa aplikasi yang mendukung fasilitas pembelajaran berupa materi, audio, video, dan animasi yang menarik. Aplikasi pembelajaran ini akan memuat: 1) Materi Pengantar Ilmu Ekonomi, 2) Latihan soal terkait materi sebagai evaluasi.

Aplikasi yang dirancang menggunakan *website Kodular* memiliki sejumlah keunggulan yang menjadi pilihan populer untuk pengembangan aplikasi Android, terutama bagi peneliti yang ingin membuat aplikasi tanpa perlu menulis kode secara mendalam. Berikut keunggulan dari aplikasi yang dibuat menggunakan *website Kodular*: 1) Pengembangan tanpa kode, 2) *Kodular* menawarkan antarmuka pengguna yang ramah bagi pemula, dengan desain yang mudah dipahami dan diakses, 3) Fitur lengkap dan beragam, 4) *Kodular* adalah *platform* yang gratis untuk digunakan, sehingga mengurangi biaya pengembangan aplikasi. Aplikasi pembelajaran yang dikembangkan tersebut diharapkan mampu menjadi sarana bantu yang efektif dan efisien bagi peserta didik dalam memahami materi. Aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular* ini dirancang sedemikian rupa agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dari dalam diri peserta didik. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah: 1) Menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki siswa, 2) Menyelidiki masalah atau kesenjangan pembelajaran, dan 3) Mencari klarifikasi desain program pembelajaran. Rancangan awal aplikasi yang dibuat akan menggambarkan sebuah desain dasar dan fungsi dari aplikasi yang disebut dengan *prototipe*. *Prototipe* yang telah dirancang digunakan untuk membantu akses pengguna dalam menjalankan aplikasi pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Motivasi Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan dan pengalaman yang berkelanjutan. Dalam proses ini, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, salah satunya adalah motivasi. Motivasi berperan sebagai penggerak internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, mempertahankan semangat, serta mengarahkan usaha mereka menuju pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Tanpa motivasi, proses belajar cenderung menjadi pasif dan kurang bermakna. Motivasi belajar sangat penting karena menjadi pendorong utama yang membangkitkan semangat, minat, dan konsistensi siswa dalam memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sedangkan menurut Hamalik (2020) Motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya perasaan, dorongan, dan keinginan kuat untuk bertindak. Hal ini mendorong seseorang agar fokus dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara sadar. Motivasi mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu (1) perubahan energi dalam diri, yang menjadi awal timbulnya dorongan untuk bertindak, (2) munculnya perasaan, seperti harapan, semangat, atau dorongan emosional yang mengarahkan seseorang pada tujuan, (3) respon atau tindakan, yakni perilaku nyata yang dilakukan sebagai usaha untuk mencapai tujuan tersebut, di mana motivasi berfungsi sebagai pendorong utama terjadinya perbuatan atau tindakan.

Kesungguhan atau keinginan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor internal yang sangat berperan dalam proses belajar adalah motivasi dari dalam diri, yang mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan berkomitmen dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wahyuni, 2021). Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk bersemangat mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan dan meraih prestasi tertentu. Motivasi ini membantu siswa tetap fokus, tekun, dan berusaha keras meski menghadapi berbagai hambatan dalam perjalanan belajarnya (Novianti, dkk., 2022). Motivasi memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi, seseorang akan kehilangan dorongan untuk belajar, sehingga tidak dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Motivasi menciptakan hasrat dan energi untuk mengejar tujuan, meraih pengetahuan, dan mengatasi tantangan, menjadikannya kunci kesuksesan dalam pembelajaran yang efektif (Prananda dan Hadiyanto, 2019).

Tingkat motivasi yang ada dalam diri seseorang sangat menentukan kualitas perilaku yang ditampilkan, baik dalam konteks bekerja maupun belajar. Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, dorongan untuk bertindak demi mencapai tujuan pembelajaran akan muncul dengan sendirinya. Motivasi ini memiliki kekuatan luar biasa dalam merubah energi internal, membangkitkan semangat, dan meningkatkan fokus siswa dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, motivasi menjadi pendorong utama yang mengarahkan peserta didik untuk terus berusaha, berkembang, dan mencapai prestasi luar biasa dalam proses pembelajaran (Rahman, 2021). Proses belajar adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, dengan waktu yang tak terbatas, memberi peluang tanpa henti untuk berkembang.

Pendapat tersebut juga dinyatakan oleh Suharni (2021) bahwa motivasi dalam belajar sangatlah penting sebab adanya motivasi dapat mendorong motivasi belajar, jika kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Peran utama motivasi belajar adalah membangkitkan keinginan kuat untuk belajar, meningkatkan semangat, dan menciptakan kebahagiaan dalam proses pembelajaran. Semakin tepat dan kuat motivasi yang diberikan, semakin optimal hasil belajar yang dicapai. Motivasi menjadi kunci untuk menentukan intensitas usaha belajar siswa, yang berpengaruh langsung pada peningkatan kualitas dan prestasi belajar mereka, membawa mereka menuju pencapaian yang lebih tinggi dan sukses dalam Pendidikan (Palupi, 2014). Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Bakar, 2014). Dari berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses belajar, mengubah perilaku, dan menyesuaikan tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat. Tanpa motivasi, pencapaian dalam pembelajaran menjadi sangat sulit, karena motivasi berperan penting dalam mempengaruhi cara berpikir dan bertindak siswa, menjadikannya kunci utama dalam meraih keberhasilan dalam pendidikan.

a. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Berbagai jenis motivasi yang mempengaruhi cara seseorang belajar, yang dapat dibedakan berdasarkan sumber dan tujuan motivasinya. Berikut ini adalah beberapa jenis motivasi belajar yang dapat mempengaruhi prestasi dan cara belajar seseorang. Syah (1999) menyatakan bahwa motivasi belajar diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Seseorang yang termotivasi secara intrinsik akan belajar karena rasa ingin tahu, kepuasan pribadi, atau minat yang mendalam terhadap materi yang dipelajari. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal

dari dalam diri seseorang. Hal tersebut juga dipertegas oleh Djamarah (2015) bahwa motivasi intrinsik adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk bertindak tanpa memerlukan rangsangan eksternal, karena setiap orang memiliki keinginan dan hasrat alami untuk melakukan sesuatu. Ini menciptakan semangat dan ketekunan dalam mencapai tujuan secara mandiri dan penuh gairah. Motivasi intrinsik sebagai motivasi yang menggerakkan individu berdasarkan kebutuhan, kebutuhan yang mencakup kebutuhan untuk menjadi orang yang berpendidikan dan berpengalaman (Sadirman, 2018).

2) Motivasi Ekstrinsik

Seseorang yang memiliki motivasi ekstrinsik cenderung berusaha belajar untuk mencapai tujuan tertentu atau memperoleh imbalan dari pihak lain. Menurut Ena dan Djami (2021) motivasi intrinsik adalah motif-motif yang tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada kesadaran atau dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam proses belajar, motivasi ekstrinsik mencakup faktor-faktor seperti pembelajaran yang dirasa bermanfaat, materi yang disampaikan secara menarik, serta lingkungan belajar yang menyenangkan. Motivasi ini berasal dari dorongan luar diri individu, seperti harapan mendapat penghargaan, nilai yang tinggi, atau pengakuan dari orang lain. Dengan kata lain, motivasi ekstrinsik merupakan bentuk dorongan yang timbul bukan dari keinginan pribadi, melainkan dipicu oleh faktor eksternal yang berpengaruh terhadap semangat belajar seseorang.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sangat beragam dan dapat bervariasi antar individu. Beberapa faktor utama yang sering dianggap memengaruhi motivasi belajar antara lain faktor internal seperti minat, tujuan pribadi, dan rasa percaya diri, serta faktor eksternal seperti

lingkungan sosial, dukungan keluarga, dan kualitas pengajaran yang diterima. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor ini dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Pemahaman terhadap faktor-faktor sangat penting untuk menciptakan kondisi yang dapat mendorong individu untuk lebih termotivasi dan mencapai tujuan belajar secara optimal. Dimiyati dan Mudjiono (2015) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut: (1) Cita-cita atau aspirasi siswa, hal ini merupakan tujuan atau harapan yang ingin dicapai oleh seorang pelajar di masa depan, baik dalam bidang pendidikan, karier, maupun kehidupan pribadi. Cita-cita ini mencerminkan impian dan motivasi seseorang untuk meraih kesuksesan atau memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. (2) Kemampuan siswa, hal ini merujuk pada berbagai potensi, keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dimiliki oleh seorang pelajar untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik, menghadapi tantangan, dan berkembang dalam kehidupan sosial. Kemampuan ini dapat terlihat dalam berbagai aspek, baik dari sisi kognitif (pengetahuan dan intelektual), afektif (sikap dan nilai-nilai), maupun psikomotor (keterampilan fisik dan praktis). (3) Kondisi siswa, hal ini merupakan keadaan atau situasi yang dihadapi oleh seorang pelajar baik dari sisi fisik, psikologis, sosial, maupun akademik. Kondisi ini mempengaruhi bagaimana siswa belajar, berinteraksi dengan teman-teman dan guru, serta menjalani kehidupan sehari-hari. Kondisi siswa dapat beragam dan sangat dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. (4) Media pembelajaran yang menarik, hal ini berkaitan dengan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Media ini bisa berupa audio-visual (seperti video, film

pendidikan, atau animasi), teknologi digital (seperti aplikasi pembelajaran, kuis interaktif, dan permainan edukasi), atau materi berbasis visual (seperti gambar, infografis, dan peta konsep). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara meningkatkan keterlibatan, mempermudah pemahaman, menumbuhkan rasa penasaran, dan memberikan variasi dalam pembelajaran. (5) Upaya guru dalam membelajarkan siswa, Upaya guru dalam membelajarkan siswa sangat berhubungan erat dengan motivasi belajar, karena cara guru mengelola pembelajaran dapat mempengaruhi sejauh mana siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Guru yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan umpan balik positif, serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa, akan meningkatkan rasa percaya diri dan minat belajar siswa. Selain itu, guru yang memberikan tantangan yang sesuai dan mendukung pencapaian tujuan belajar siswa juga dapat memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk terus berusaha dan belajar.

Berdasarkan faktor-faktor diatas, media pembelajaran juga berperan penting dalam proses belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan rasa semangat dan membangkitkan motivasi belajar pada diri peserta didik. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mengatasi persoalan kebosanan di kelas (Ariani dan Ujjianti, 2021).

2. Media Pembelajaran

Secara sistematis, dalam mengidentifikasi tujuan pendidikan dan keragaman kebutuhan pembelajaran, dibutuhkan sebuah komponen yang menarik dalam proses pembelajaran. Komponen ini berfungsi untuk menarik minat siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan metode yang inovatif dan relevan, seperti penggunaan teknologi atau pendekatan pembelajaran yang interaktif, proses belajar akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, serta mampu memenuhi beragam kebutuhan pembelajaran yang ada. Salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam mendukung proses belajar mengajar adalah sebuah media. Menurut Sadiman & Arief S. (2014) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media juga bisa menunjang untuk membawa informasi dari seorang guru kepada peserta didiknya ataupun sebaliknya. Oleh karena itu, media merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, materi yang abstrak pun dapat lebih mudah dipahami dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa.

Suasana belajar dapat menjadi lebih dinamis dan interaktif dengan penerapan teknologi dalam media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan peningkatan kualitas dan kapasitas media pelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Magdalena et al., 2021). Pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Khairani & Febrinal (2016) yang berpendapat bahwa Pembelajaran akan lebih berhasil ketika media yang digunakan menarik, kreatif, dan mampu menyampaikan pesan secara efektif. Media pembelajaran berperan penting dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik, mendorong mereka untuk lebih terlibat dan bersemangat. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efektif, mendalam, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan optimal.

Secara umum, media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu yang menyampaikan pesan, penguat pembelajaran, serta perwakilan guru dalam menyampaikan informasi. Dengan media, pembelajaran menjadi lebih terstruktur, jelas, dan menarik, memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Sedangkan dalam buku “Ragam Media Pembelajaran” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus (Ega, 2016).

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media dalam suatu pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam penyampaian sebuah informasi dan materi yang diberikan kepada siswa. Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dalam proses pembelajaran. Pendapat bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa positif siswa terhadap materi juga dinyatakan oleh Nursamsu (2017) yang berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan positif siswa terhadap materi dan informasi. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyampaikan materi apabila dapat memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan baik.

a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Ashyar, dkk., (2021) membagi jenis media pembelajaran menjadi empat bagian, yaitu:

1) Media Visual

Penggunaan media visual dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan mendalam, karena kemampuan manusia untuk mengingat informasi visual biasanya lebih kuat dibandingkan informasi verbal.

Dijelaskan lebih rinci mengenai media visual oleh Ega Rima Wati (2016: 21) yang menyatakan bahwa media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.

2) Media Audio

Media audio merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan suara sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Sadiman (2015) menyatakan bahwa media audio adalah sarana untuk menyampaikan pesan melalui lambang-lambang auditif, baik dalam bentuk verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun non-verbal. Media ini efektif dalam menyampaikan informasi secara langsung kepada pendengar, memanfaatkan suara sebagai alat utama dalam proses komunikasi dan pemahaman pesan.

Media Audio-Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara elemen suara dan gambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Hal tersebut dipertegas oleh Bahri Syaiful, dkk., (2020) yang menyatakan bahwa media audio visual menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan pesan secara efektif. Sebagai teknologi komunikasi canggih, media ini memfasilitasi penyampaian informasi dalam pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Ayu, 2014).

3) Multi Media

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar siswa dengan menggabungkan berbagai elemen untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif dan menyeluruh. Munir (2015) menyatakan bahwa multimedia adalah integrasi berbagai

jenis media, seperti teks, animasi, gambar, dan video, yang digabungkan dalam format digital menggunakan komputer. Dengan cara ini, multimedia menjadi sarana yang kuat untuk menyampaikan informasi atau pesan secara menarik, interaktif, dan efektif. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Vaugan (2015) yang menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan teks, suara, animasi, dan seni yang dihasilkan melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk menyampaikan pesan.

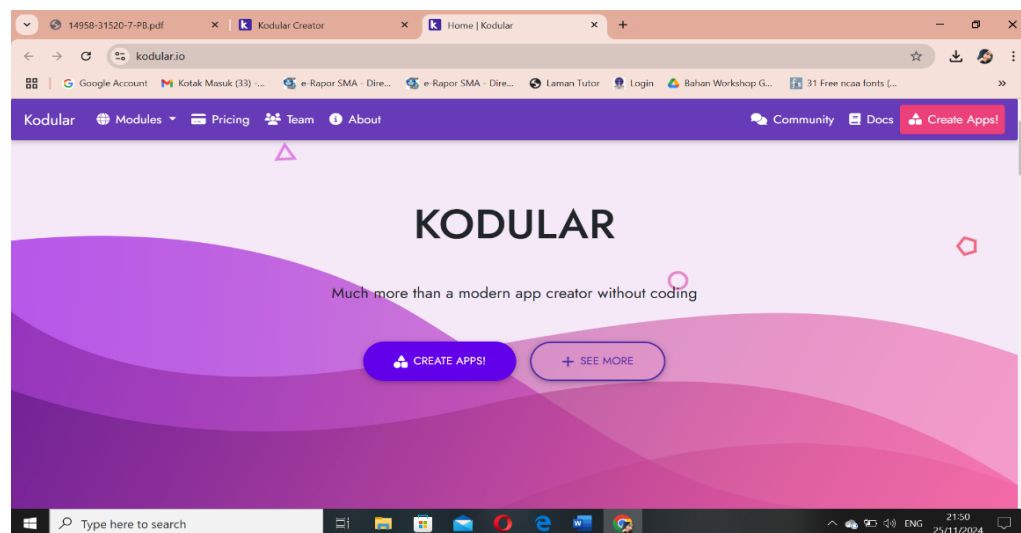
3. Media Pembelajaran Berbasis *Kodular*

Media pembelajaran di era digital kini sangat bervariasi, salah satunya adalah *mobile learning*. Dengan *mobile learning* siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai materi kapan saja dan di mana saja, memperluas wawasan, serta meningkatkan pemahaman. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel, efisien, dan menyenangkan (Apriandi dan Setyansah, 2017). *Mobile learning* merupakan salah satu metode pembelajaran baru yang maksimalkan dalam menggunakan teknologi perangkat *smartphone* (Apriyanto dan Hilmi, 2019). Salah satu media yang menggunakan metode *mobile learning* yaitu aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular*.

Media pembelajaran berbasis *Kodular* merupakan salah satu jenis multi media yang mengikuti kemajuan teknologi salah satunya didalam dunia pendidikan. Cholid, dkk., (2021) menyatakan bahwa *Kodular* merupakan situs *web* yang menyediakan alat seperti *MIT App Inventor* untuk membuat aplikasi Android dengan pemrograman blok.

Aplikasi yang dibuat melalui *website* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, efektif, menarik, mudah diakses, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi *Kodular* dipilih karena kepraktisannya sehingga siswa dapat mengakses menggunakan *handphone* secara mandiri (Kholifah dan Imansari, 2022). Pemilihan aplikasi *Kodular* didasari oleh kenyamanan penggunaan, karena aplikasi ini berbasis *web*, sehingga pengguna

tidak perlu menginstal program tambahan pada laptop atau PC mereka. Hal ini memenuhi karakteristik aplikasi yang mudah dioperasikan dan praktis, tanpa membebani perangkat dengan proses instalasi yang memakan ruang atau sumber daya. Dengan demikian, pengguna dapat langsung mengakses aplikasi melalui browser, mempercepat proses penggunaan dan meningkatkan efisiensi dalam pengembangan atau pembelajaran. Adapun *website* dari *Kodular* adalah sebagai berikut: <https://www.kodular.io/>



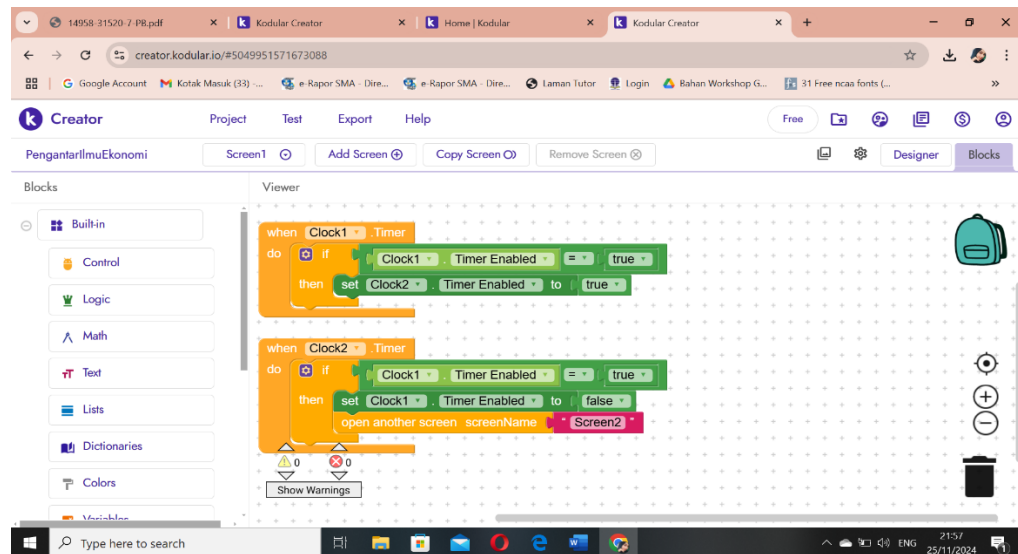
Gambar. 3 Tampilan Awal Website Kodular

Kodular menyediakan berbagai komponen dan fitur yang memudahkan pembuatan aplikasi yang fungsional dan menarik. Abdullah, dkk., (2021) menyatakan bahwa penggunaan *website Kodular* hanya menggunakan sistem *drag and drop* komponen yang sudah disediakan. Dengan kata lain, kita tidak perlu memasukkan kode program secara manual untuk membuat aplikasi berbasis Android. *website* dengan situs *Kodular* memungkinkan untuk pembuatan aplikasi berbasis android lalu mengunggah hasilnya ke *Kodular Store* dan membuat *add-ons* khusus untuk membuat *widget* yang tidak dibawa. Saat ini, *Website Kodular* sedang mengembangkan alat aplikasi yang akan membantu para pengembang membuat aplikasi android tanpa *coding*. Agar

aplikasi yang kita buat menggunakan *website Kodular* berjalan lancar, gunakan *drag-and-drop* dan membuat program *puzzle blok*.

Platform ini sangat bermanfaat bagi siapa pun yang ingin menciptakan atau merancang sebuah aplikasi android tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. *Platform* ini juga memungkinkan pengembang pemula hingga tingkat menengah untuk mewujudkan ide mereka dalam bentuk aplikasi *mobile*. Dalam mengembangkan media berbasis mobile dibutuhkan sebuah perangkat lunak (*software*) atau situs *web* (Maulana, 2017). Keunggulan *website Kodular* yaitu memiliki fitur-fitur yang didalamnya menyediakan komponen yang lebih kompleks dan lebih banyak dari situs aplikasi lainnya (Djuredje, R. A. H., dkk., 2022). Selain itu, *Kodular* juga menyediakan layanan gratis dan mendukung *smartphone* berbasis android mulai dari Android 5.0 – 5.0.2 (API 21), menyediakan sistem *login* dengan akun *e-mail*, dan dapat melakukan tes aplikasi langsung pada *smartphone* (Kodular Team, 2023).

Aplikasi *Kodular* dipilih sebagai solusi pembelajaran karena kemudahan dan kepraktisannya yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. *Kodular* sering digunakan untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran inovatif seperti *e-modul*, *e-handout*, sistem informasi, hingga rancangan aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Alda, 2019). Keunggulan utama *Kodular* terletak pada kemampuannya menyediakan *platform* pemrograman blok *drag-and-drop*, yang memudahkan peneliti untuk merancang aplikasi Android tanpa harus menulis kode yang rumit. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Setiawan (2020), bahwa *Kodular* merupakan situs yang menyediakan sarana bagi siapa saja untuk membuat aplikasi Android dengan mudah dan efisien. Dengan kemampuan ini, *Kodular* tidak hanya mendukung pengembangan aplikasi pembelajaran, tetapi juga membuka peluang besar bagi siapapun untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknologi di masa depan mereka.



Gambar. 4 Tampilan Block Programming pada Aplikasi Kodular.

Block Programming adalah fitur dalam *Kodular* yang utama, dengan fitur ini tidak perlu mengetik kode program secara manual. Media pembelajaran berbasis *Kodular* merupakan media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang dimana media berbasis TIK ini adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis IT dapat membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran berbasis *Kodular* juga sangat efektif dan efisien karena bisa diakses dimanapun dan kapan pun siswa berada. Pada penelitian ini, akan diciptakan dan dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan *platform Kodular* yang dimana isi dari aplikasi tersebut memuat materi pelajaran ekonomi khususnya pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi.

4. Pengantar Ilmu Ekonomi

a. Definisi dan Sejarah Ilmu Ekonomi

Ilmu ekonomi merupakan cabang keilmuan yang mempelajari seluk beluk penagihan dan pengeluaran, kegiatan produksi, dan kegiatan distribusi kekayaan. Nina (2019) menjelaskan bahwa ilmu Ekonomi adalah kajian mendalam tentang cara masyarakat memanfaatkan sumber daya yang terbatas untuk memproduksi barang dan jasa, serta mendistribusikannya guna memenuhi kebutuhan hidup. Disertai dengan studi tentang upaya individu dan kelompok dalam mencapai kesejahteraan, ilmu ini juga melibatkan analisis terhadap penggunaan fasilitas dan sarana yang mendukung aktivitas ekonomi. Tujuan utamanya adalah untuk memahami proses yang mendasari pencapaian kemakmuran dan kesejahteraan sosial, serta bagaimana setiap elemen ekonomi berinteraksi untuk mencapainya secara berkelanjutan dan efisien.

Di dalam ekonomi tentunya terdapat kegiatan ekonomi yang menjadi acuan keberlangsungan sebuah tindakan ekonomi. Kegiatan ekonomi merupakan aktivitas manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik berupa barang maupun jasa. Kegiatan ekonomi dapat dibagi menjadi beberapa jenis seperti produksi, distribusi, dan konsumsi (Safri, 2018).

Salah satu tujuan utama dari kegiatan ekonomi adalah pemenuhan kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia bersifat tak terbatas dan selalu berkembang seiring waktu. Oleh karena itu, kegiatan ekonomi berperan penting dalam menyediakan barang dan jasa yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kebutuhan dasar seperti pangan, sandang, papan, serta pendidikan dan kesehatan harus dipenuhi terlebih dahulu. Selain itu, kebutuhan non-dasar atau sekunder, seperti hiburan, teknologi, dan layanan lainnya, juga menjadi fokus dalam kegiatan ekonomi. Dengan memenuhi kebutuhan ini, kualitas hidup masyarakat dapat meningkat.

Seiring berjalannya waktu, ilmu ekonomi berkembang pesat dengan munculnya berbagai aliran pemikiran, mulai dari teori ekonomi mikro dan makro hingga berbagai pendekatan modern yang mencakup analisis perilaku konsumen, teori permainan, dan kebijakan ekonomi global.

- 1) Adam Smith sering dianggap sebagai tokoh pertama yang mengembangkan ilmu ekonomi pada abad ke-18, tepatnya sekitar tahun 1776, dan menjadikannya sebagai cabang ilmu pengetahuan yang terpisah. Sebagai pemikir ekonomi klasik, Smith meletakkan dasar-dasar sistem ekonomi kapitalis yang menjadi acuan bagi perkembangan ekonomi dunia. Berkat pemikirannya yang mendalam, ia sering dijuluki sebagai "Bapak Ekonomi" karena kontribusinya yang sangat besar dalam membentuk teori-teori ekonomi yang masih relevan hingga saat ini.
- 2) Perkembangan aliran pemikiran dalam ilmu ekonomi dimulai dengan apa yang dikenal sebagai aliran klasik, yang dipelopori oleh Adam Smith. Aliran ini menekankan konsep *invisible hand*, yaitu mekanisme alamiah yang mengatur pembagian sumber daya tanpa campur tangan pemerintah. Dalam pandangan ini, peran pemerintah sangat dibatasi, dan pasar diharapkan berfungsi secara efisien melalui interaksi antara penawaran dan permintaan. Konsep ini menjadikan harga sebagai instrumen utama yang mengarahkan alokasi sumber daya, di mana keseimbangan antara pembeli dan penjual tercapai secara otomatis tanpa intervensi eksternal.
- 3) Setelah terjadi depresi besar sekitar tahun 1930-an, aliran klasik seperti mengalami kegagalan. Karena pasar tidak selalu mampu menciptakan keseimbangan.
- 4) Keynes hadir dengan karyanya yang tertuang dalam bukunya "*General Theory of Employment, Interest, and Money*" dimana teorinya menyatakan bahwa intervensi pemerintah harus dilakukan agar terciptanya suatu keseimbangan.
- 5) Banyak teori-teori baru yang muncul kemudian seperti teori dalam aliran *new classic*, *neo klasik*, *new keynesian*, *monetarist*, dll.

b. Kebutuhan Manusia dan Kelangkaan

Manusia memiliki serangkaian kebutuhan yang harus dipenuhi demi kelangsungan dan kualitas hidupnya. Kebutuhan dasar seperti pangan, sandang, dan papan, serta berbagai keperluan lainnya, menjadi pilar utama dalam menggapai kesejahteraan dan kemakmuran hidup yang seutuhnya. Sedangkan menurut Vinna (2016) Secara konvensional, kebutuhan diartikan sebagai segala sesuatu yang diperlukan oleh manusia untuk menyejahterakan hidupnya. Kebutuhan ini mencerminkan perasaan ketidakpuasan atau kekurangan dalam diri manusia yang mendorong mereka untuk mencari pemenuhan. Kebutuhan muncul sebagai respons terhadap kelangkaan barang dan jasa, yang mengharuskan individu untuk memilih dan mengalokasikan sumber daya secara bijaksana agar dapat memenuhi kebutuhan mereka secara optimal.

Kebutuhan pokok manusia menurut intensitasnya terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier, yang masing-masing mencerminkan tingkat kepentingan dalam menunjang kelangsungan dan kualitas hidup manusia. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Syarifuddin (2016: 100-101) bahwa kebutuhan manusia berdasarkan intensitasnya terdiri dari tiga macam meliputi kebutuhan primer, kebutuhan sekunder serta kebutuhan tersier.

Melimpahnya ragam kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari menjadikan manusia tak terlepas dari aktivitas konsumsi. Tindakan mengonsumsi ini merupakan upaya yang tak terhindarkan guna memenuhi berbagai keperluan hidup yang terus berlangsung dari waktu ke waktu. Melimpahnya kebutuhan manusia yang terus berkembang seiring waktu tidak jarang menimbulkan kondisi kelangkaan, yaitu saat sumber daya yang tersedia tak lagi mampu memenuhi permintaan, sehingga menuntut manusia untuk bijak dalam mengelola dan memanfaatkannya. Hal tersebut ditambahkan oleh pendapat dari Solihat dan Arnasik (2018) yang menyatakan bahwa “kelangkaan

(*scarcity*) berarti keadaan dimana masyarakat memiliki sumber daya yang terbatas atau langka sehingga mereka tidak dapat menghasilkan barang dan jasa sebanyak yang diinginkan”. Sedangkan menurut Purbatin, dkk., (2020) yang mendefinisikan kelangkaan sebagai ketiadaan sumber daya alam yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat, yang akhirnya menyebabkan kericuhan dan tidak terpenuhinya kebutuhan suatu masyarakat. Hal ini beriringan dengan perilaku manusia yang memiliki ambisi untuk memuaskan berbagai kebutuhan hidupnya, dengan memanfaatkan sumberdaya yang tersedia tetapi yang dimanfaatkan yaitu sumberdaya yang ada dan tidak tersedia dengan bebas, karena hal itu sumberdaya yang ada menjadi langka.

c. Literasi Keuangan dan Skala Prioritas

Literasi keuangan merupakan kapasitas individu untuk memahami prinsip-prinsip dasar keuangan, mengambil keputusan finansial secara bijak, serta mengelola keuangan pribadi secara efektif demi tercapainya kesejahteraan hidup. Secara umum, literasi ini mencakup tiga elemen penting: pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sehat dalam pengelolaan keuangan. Hal tersebut senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Otoritas Jasa Keuangan (2016) literasi keuangan adalah rangkaian proses atau aktifitas untuk meningkatkan pengetahuan (*knowledge*), keyakinan (*confidence*) dan keterampilan (*skill*) konsumen dan masyarakat luas sehingga mereka mampu mengelola keuangan dengan lebih baik. Sedangkan menurut Kemdikbud (2017) literasi keuangan adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat.

Tingkat literasi keuangan masyarakat dapat digunakan sebagai tolak ukur penting dalam mengukur pengetahuan dan kemampuan masyarakat dalam mengelola keuangan pribadi. Pengetahuan ini mencakup berbagai aspek, antara lain menilai nilai barang dan menentukan skala prioritas dalam hidup, mengelola penganggaran dan tabungan, mengelola keuangan pribadi, pengelolaan kredit, memahami pentingnya asuransi serta pengelolaan risiko, pemahaman tentang investasi, dan mengelola perencanaan pensiun. Semakin baik literasi keuangan masyarakat, semakin besar kemampuannya dalam membuat keputusan keuangan yang bijak, yang pada gilirannya meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka. Dengan literasi keuangan, seseorang dapat memahami pentingnya skala prioritas dalam menentukan alokasi anggaran, mengelola keuangan dengan tepat. Skala prioritas dalam pengelolaan keuangan merupakan metode penting dalam mengelola keuangan pribadi dengan menata urutan kebutuhan dan keinginan berdasarkan tingkat urgensinya. Dengan menetapkan prioritas, seseorang dapat menentukan pengeluaran mana yang harus didahulukan, dan mana yang dapat ditunda, serta mana yang sebaiknya dihindari demi kestabilan finansial.

d. Pembagian Ilmu Ekonomi

Ilmu ekonomi terbagi menjadi beberapa cabang yang masing-masing memiliki fokus studi yang berbeda.

1) Ilmu Ekonomi Terapan

Merupakan cabang dari ilmu ekonomi yang berfokus pada penerapan teori dan konsep ekonomi dalam situasi praktis untuk menyelesaikan masalah ekonomi yang dihadapi oleh individu, perusahaan, atau pemerintah. Purwadinata dan Ridolof (2020) menyatakan bahwa ekonomi terapan merupakan ilmu ekonomi yang sifatnya lebih praktis diterapkan pada masalah tertentu. Ilmu ekonomi terapan juga membahas tentang penerapan prinsip dan teori-teori ekonomi dalam suatu keadaan dengan memperkirakan kemungkinan yang akan terjadi. Sedangkan menurut

Bergman (2018) menyebutkan bahwa ilmu ekonomi terapan adalah bagian dari ekonomi yang menerapkan teori-teori dan metodologi analitis untuk menyelesaikan masalah konkret, seperti perencanaan ekonomi, kebijakan fiskal, dan masalah pembangunan ekonomi. Pendapat tersebut juga dinyatakan oleh Arifin (2014) yang menyatakan bahwa ekonomi terapan adalah bagian ilmu ekonomi yang menggunakan kesimpulan-kesimpulan dari teori ekonomi untuk menjelaskan masalah-masalah yang dikumpulkan dalam ekonomi deskriptif. Contohnya yaitu dalam lingkungan perusahaan, perbankan, dan ekonomi moneter. Bagian dari ilmu ekonomi yang digunakan dalam mengetahui fungsi, sifat serta pengaruh uang dalam aktivitas perekonomian disebut ekonomi moneter.

2) Ilmu Ekonomi Deskriptif

Ilmu ini berfokus pada pengumpulan, penyajian, dan analisis data ekonomi untuk menggambarkan keadaan dan fenomena ekonomi. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Febriyanti (2023) yang menjelaskan bahwa ilmu ekonomi deskriptif membahas tentang gambaran kegiatan ekonomi yang terjadi di tengah masyarakat. Sedangkan menurut Azizah (2023) ekonomi deskriptif adalah pembagian ilmu ekonomi yang berhubungan dengan persoalannya. Contohnya Badan Pusat Statistik (BPS) berperan penting dalam memberikan gambaran menyeluruh tentang kondisi dan fenomena ekonomi di Indonesia, baik dalam skala makro maupun mikro. Penerapan ilmu ekonomi deskriptif telah terbukti efektif, salah satunya dalam menangani krisis moneter pada tahun 1998, dengan memberikan data dan analisis yang membantu pemerintah dalam merumuskan kebijakan untuk pemulihan ekonomi negara secara tepat dan terukur.

3) Ilmu Ekonomi Makro

Ilmu ekonomi makro adalah cabang dari ilmu ekonomi yang mempelajari fenomena ekonomi secara keseluruhan, seperti pertumbuhan ekonomi, inflasi, pengangguran, dan kebijakan fiskal serta moneter yang mempengaruhi perekonomian suatu negara. Menurut Sadono dan Sukirno

(2016) ilmu ini menangani masalah utama pertumbuhan ekonomi secara menyeluruh. Makroekonomi adalah cabang ilmu ekonomi yang fokus pada studi mengenai mekanisme perekonomian secara keseluruhan. Dalam makroekonomi, yang dipelajari adalah hubungan kausal antara variabel-variabel ekonomi agregat, yang menggambarkan kondisi perekonomian pada skala nasional atau global. Beberapa variabel agregat yang menjadi fokus utama dalam ekonomi makro antara lain tingkat pendapatan nasional, tingkat kesempatan kerja, pengeluaran konsumsi rumah tangga, tabungan (saving), investasi nasional, dsb. Studi makroekonomi bertujuan untuk menganalisis bagaimana faktor-faktor ini saling berinteraksi dan mempengaruhi stabilitas serta pertumbuhan ekonomi di suatu negara (Soediyono, 1981). Selain itu ekonomi makro juga berperan penuh dalam kesempatan lapangan pekerjaan sehingga terjadi pemerataan pendapatan bagi masyarakat.

4) Ilmu Ekonomi Mikro

Ilmu ekonomi mikro membahas mengenai kegiatan ekonomi dalam lingkup mikro (kecil). Menurut Purnomo (2022) menjelaskan bahwa Mikroekonomi adalah cabang ilmu ekonomi yang berfokus pada analisis perilaku konsumen dan perusahaan, serta bagaimana keputusan-keputusan tersebut memengaruhi penentuan harga pasar dan kuantitas barang dan jasa. Mikroekonomi berfungsi untuk menganalisis bagaimana keputusan individu dan perusahaan, termasuk perilaku dalam memilih dan memproduksi barang atau jasa, dapat memengaruhi penawaran dan permintaan yang pada gilirannya menentukan harga pasar. Dengan demikian, mikroekonomi menjelaskan dinamika harga pasar, alokasi sumber daya, serta bagaimana pasar bekerja pada tingkat yang lebih kecil, seperti perusahaan atau konsumen individu. Berbeda dengan makroekonomi yang membahas perekonomian dalam skala besar atau suatu wilayah, mikroekonomi cenderung lebih terbatas dan berfokus pada

pengaturan harga, termasuk harga tertinggi dan harga dasar yang perlu ditetapkan dalam suatu pasar atau industri tertentu.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dari penelitian ini diperlukan untuk mendukung kajian teoritis yang telah dirancang untuk diterapkan sebagai dasar dari kerangka berfikir. Mengenai hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

Table 1 Penelitian Relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil
1	Anisa Arnaz, Yusri Wahyuni, Khairudin, Fauziah (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi Android Menggunakan <i>Kodular</i> pada Materi Relasi dan Fungsi untuk Siswa Kelas VII SMP	Hasil penelitian ini aplikasi untuk media pembelajaran Matematika interaktif pada materi relasi dan fungsi ini sudah valid dan praktis serta layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.
2	Nimas Satriani, Hety Mustika Ani, Lisana Oktavisanti Mardiyana (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android Dengan <i>Platform Kodular</i> pada Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Untuk Siswa Kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023	Hasil penelitian ini dinyatakan layak digunakan dan menghasilkan beberapa keunggulan media pembelajaran ekonomi berbasis android dengan <i>Platform Kodular</i> pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi.

3	Fariyah Almaida, Nurul Anriani, Isna Rafianti (2024)	Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis Android Menggunakan <i>Kodular</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif	Penelitian pengembangan ini berhasil menciptakan e-modul berbasis model ADDIE yang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hasil uji validitas dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa e-modul tersebut sangat valid, sementara uji kepraktisan oleh guru mengkategorikan modul ini sebagai sangat praktis, mendukung pembelajaran yang lebih efisien dan interaktif.
4	Eko Subastian, Fierre Richo, Dwi Arief Prambudi, Nia Febrianti (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan <i>Kodular Creator</i> Pada Materi Instalasi Trixbox Kelas XI SMK Purnama 1 Sendawar Kutai Barat.	Hasil penelitian pengembangan ini peneliti telah menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android yang telah valid dan layak untuk digunakan pada materi Instalasi Trixbox kelas XI SMK Purnama 1 Sendawar Kutai Barat .
5	I Made Arya Riananda Putra, Made Windu Antara Kesiman, I GedeMahendra Darmawiguna (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis	Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android yang dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan pada mata Pelajaran Sistem Komputer di kelas X SMKN 1 Manggis.

6	Nur Rizal Alfani dan Durinda Puspasari (2022)	Development of Kodular Based Interactive Teaching Materials in Meeting Organizing Materials in SMK Negeri 2 Buduran.	Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis <i>Kodular</i> yang valid dan layak digunakan pada materi pengorganisasian di SMK Negeri 2 Buduran.
7	Faras Dwi Izzati (2017)	Development Of Learning Media Using Android-Based Application Peta Akuntansi (TAKSI) On Accounting Cycle Of Service Enterprise Material	Hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan melalui penilaian pada uji coba individu, uji coba kelompok kecil dan penilaian pada penelitian lapangan diperoleh kategori sangat layak.
8	Ditto Rahmawan Putra (2016)	Developing Android Based Educational Game As a Means Of Accounting Learning On Service Company Adjusting Journal Material	Hasil pengembangan sebuah media pembelajaran <i>game</i> edukatif “Asah Akuntansi” berbasis android sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.
9	Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian (2015)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi	Hasil sebuah penggunaan tes kompetensi akuntansi siswa yang menunjukkan bahwa kompetensi akuntansi siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari kompetensi akuntansi siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran power point.

10	Zulhelmi, Adlim, dan Mahidin (2017)	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.	Terdapat pengaruh pada media pembelajaran interaktif pada materi termokimia yang dapat meningkatkan KBK siswa.
----	-------------------------------------	---	--

Sumber: *Google Scholar* dan *Research Gate*

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang relevan sebelumnya, diantaranya yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan konsep desain pengembangan ADDIE serta memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Selain itu penelitian pengembangan ini juga memiliki beberapa perbedaan yang dapat membedakan dengan penelitian yang sebelumnya, yaitu pada penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android yang isinya tidak hanya sebuah materi berupa tulisan tetapi juga berisi audio visual yang lengkap karna langsung diakses melalui *youtube* di dalam aplikasi.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2018). Kerangka pikir pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website Kodular* dalam meningkatkan motivasi belajar pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi.

Pengantar ilmu ekonomi dalam jenjang SMA bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep-konsep ekonomi kepada siswa agar mereka dapat memahami fenomena ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip ekonomi, seperti kelangkaan, pilihan, dan biaya peluang, serta menjelaskan bagaimana ekonomi

bekerja di tingkat individu (mikro) dan secara keseluruhan (makro). Pelajaran ini sangat penting karena membantu siswa untuk lebih siap dalam menghadapi tantangan ekonomi di masa depan, baik dalam kehidupan pribadi, dunia kerja, maupun dalam berpartisipasi sebagai warga negara yang memahami kebijakan ekonomi yang diterapkan oleh pemerintah.

Penggunaan teknologi seperti video, animasi, audio, dan perangkat interaktif dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Namun dalam praktiknya, pembelajaran masih lebih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah atau tugas tertulis, tanpa memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran digital yang dapat membuat proses belajar lebih dinamis. Keterbatasan dalam pemanfaatan multimedia digital ini juga disebabkan oleh kurangnya pelatihan untuk guru, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, dan minimnya sumber daya yang mendukung penggunaan media digital dalam pendidikan. Sebagai akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan tidak mampu mengoptimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu pada mata pelajaran ekonomi khususnya materi Pengantar Ilmu Ekonomi mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menyesuaikan pembelajaran secara langsung maupun daring. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru kurang baik dan kurang menarik. Siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung karena menggunakan metode satu arah yang dimana dalam pembelajaran para siswa hanya diberikan buku cetak pelajaran ekonomi khususnya pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi dan menggunakan metode ceramah, hal ini yang membuat para siswa merasa sangat jenuh jika sedang melaksanakan pembelajaran tersebut.

Guru masih kurang memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, padahal teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini antara lain kurangnya pelatihan atau pemahaman tentang cara memanfaatkan teknologi pendidikan, keterbatasan akses terhadap perangkat atau koneksi internet yang memadai, serta kurangnya dorongan atau kebijakan dari institusi pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara lebih optimal. Akibatnya, pembelajaran masih cenderung dilakukan dengan metode konvensional yang terbatas, sehingga potensi teknologi untuk mendukung pembelajaran interaktif, kreatif, dan lebih efisien belum sepenuhnya tercapai.

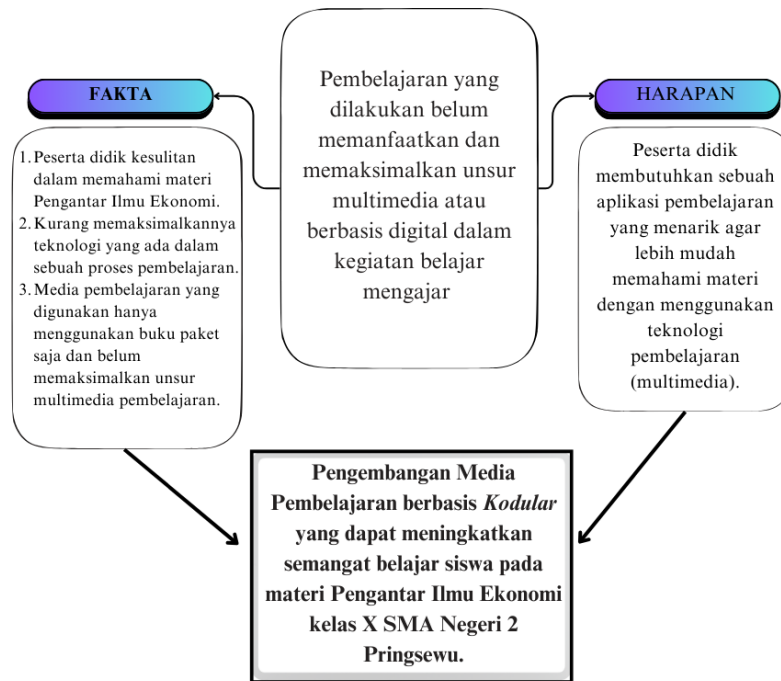
Penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga terbatas pada buku paket dan *WhatsApp*, yang tentu saja membatasi ragam metode pengajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Meskipun buku paket menyediakan materi yang terstruktur dan *WhatsApp* memungkinkan komunikasi langsung antara guru dan siswa, kedua media ini memiliki keterbatasan yang signifikan, terutama dalam hal interaktivitas dan variasi pembelajaran. Buku paket seringkali tidak mampu memberikan penjelasan secara langsung atau memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, sehingga dapat membuat proses pembelajaran terasa statis dan kurang menarik. Sementara itu, *WhatsApp* hanya memungkinkan diskusi berbasis teks, yang terkadang kurang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep yang lebih kompleks atau membutuhkan penjelasan mendalam. Kedua media ini juga tidak dapat memanfaatkan berbagai alat bantu visual atau interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Dengan demikian peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, yang tidak hanya mampu menyampaikan materi dengan lebih jelas, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa secara lebih efektif. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital ini.

Keberadaan media yang efektif sangat penting untuk menyampaikan materi secara menarik, inovatif, kreatif, dan tentunya mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pringsewu dengan tujuan untuk menggali masalah yang ada dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi, materi Pengantar Ilmu Ekonomi. Melalui serangkaian studi pendahuluan yang melibatkan observasi, wawancara, serta pengisian angket oleh guru dan peserta didik, peneliti menemukan sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa.

Permasalahan utama yang ditemukan adalah kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan materi Pengantar Ilmu Ekonomi. Hal ini menyebabkan materi yang disampaikan kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya menghambat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ekonomi dasar. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya pengembangan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi langkah krusial untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di SMA Negeri 2 Pringsewu.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia atau digital guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Media pembantu berbasis digital ini bisa berupa aplikasi berbasis android. Aplikasi pembelajaran berbasis android ini harus memuat beberapa bentuk komponen materi yang menarik berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi yang termuat dalam satu bentuk atau wadah program agar siswa lebih mudah menangkap, menyerap, serta memahami apabila pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berinovasi materi pembelajaran dan bisa diakses di mana pun dan kapan pun.

Bagan kerangka pikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar. 5 Bagan Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) dalam bidang pendidikan. Menurut Borg and Gall (1983), penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan (*R&D, is a process used to develop and validate education*). Alasan peneliti memilih model pengembangan Borg and Gall dikarenakan model tersebut sesuai dengan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yang dimana model penelitian pengembangan ini memiliki langkah yang cukup terperinci serta ideal yang terdapat sepuluh langkah yang dapat digunakan dan disederhanakan tanpa mengurangi nilai penelitian pengembangan tersebut.

Metode yang cocok digunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dan menguji kelayakan serta keefektifan produk yaitu menggunakan metode R&D (*Research and Development*), yang merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan suatu produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Moelanda dalam Frilisa Dliyaul Haya (2017) yang turut mengembangkan ADDIE menyatakan bahwa pada revisi (*evaluation*) dapat terjadi secara terus menerus dalam setiap tahap yang dilalui, namun tidak dinyatakan dengan jelas. Wire (2017) menyatakan bahwa menurut langkah-langkah pengembangan produk model penelitian dan pengembangan ADDIE lebih rasional

dan lebih lengkap dibandingkan dengan model 4D. Berikut tahapan-tahapan dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE:



Gambar. 6 Desain Pengembangan ADDIE

1. *Analyze (Analisis)*

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan adalah proses analisis yang dimana pada tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui kebutuhan awal atau mencari informasi sebelum dilakukannya sebuah penelitian pengembangan. Tahap analisis peneliti dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan awal yang perlu dilengkapi pada suatu pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini juga dapat diartikan sebagai proses untuk mengidentifikasi ketidakseimbangan antara apa yang seharusnya terjadi dengan apa yang sedang terjadi.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dapat dilakukan dengan cara memilih sebuah materi yang akan dijadikan sebagai isi pada aplikasi yang telah diciptakan, kemudian mengalisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan

Indikator yang seharusnya dicapai siswa setelah memahami materi tersebut. Analisi ini dilakukan agar materi yang dipilih dan dijadikan sebagai isi diaplikasi dapat sesuai dengan yang ada di sekolah. Pada tahap ini juga dapat menghasilkan kesimpulan untuk memperbaiki kekurangan dan merumuskan inovasi kurikulum.

c. **Analisis Karakteristik Siswa**

Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa tentang bagaimana proses serta media pembelajaran yang telah dilakukan selama ini di sekolah. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa adalah Tes, Interview, Observasi, dan Kuisioner.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini peneliti akan melakukan pemilihan bagian yang akan dibuat didalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Garis besar komponen media dalam pembuatan aplikasi pembelajaran yaitu mencakup desain, materi, penentuan alur pembelajaran, dan merencanakan sebuah komposisi penyajian materi pembelajaran. Dalam tahap desain, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah (1) menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki siswa, (2) menyelidiki masalah atau kesenjangan pembelajaran, dan (3) mencari klarifikasi desain program pembelajaran.

3. *Develope* (Pengembangan)

R&D memiliki makna singkat yaitu untuk melakukan aktivitas penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini penelitian pengembangan dilakukan mencakup pengetikan materi, penyusunan animasi dan gambar yang kemudian dilakukan sebuah validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta divalidasi oleh praktisi.

4. *Implement (Implementasi)*

Semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Setelah produk siap dan telah divalidasi oleh para ahli, maka dapat diujicobakan melalui tahap uji satu-satu terlebih dahulu, kemudian jika ada perbaikan maka akan dilakukan sebuah evaluasi dan revisi. Kemudian uji coba dilakukan pada kelompok besar (Uji Coba Lapangan) dan setelah itu jika terdapat perbaikan maka akan dievaluasi kembali dan direvisi sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap dan layak digunakan. Hasil dari tahap implementasi yaitu sebagai strategi implementasi, yang komponen umumnya adalah rencana belajar dan rencana fasilitator.

5. *Evaluate (Evaluasi)*

Tahapan atau langkah yang terakhir yaitu dilakukannya sebuah evaluasi terhadap proses yang telah dilakukan sebelumnya untuk mengetahui apakah sistem pembelajaran yang telah dibangun berhasil dan sesuai dengan harapan awal. Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *Pre Eksperimental Design One Group Pretest-Posttest*, yaitu adanya suatu kelompok yang didahului dengan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Setelah melaksanakan pretes selanjutnya adalah melaksanakan KBM di kelas. Pada tahap *pretest* kegiatan pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang lama, sedangkan tahap *posttest* setelah menggunakan produk pengembangan, guna mengetahui keefektifan kemajuan motivasi belajar menggunakan produk pengembangan.

B. Tahapan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah yang mengacu pada penelitian menurut Borg and Gall (1983). Langkah-langkah penelitian menurut Borg and Gall (1983) yaitu: (1) pengumpulan informasi dan data atau studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk atau *prototype*, (4) uji coba lapangan awal, (5) penyempurnaan uji coba lapangan awal, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan uji coba lapangan, (8) uji coba lapangan operasional, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) penyebaran dan implementasi. Sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan menurut Borg and Gall, peneliti membatasi hanya 6 langkah, langkah yang pertama yaitu tahap studi pendahuluan atau pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, penyempurnaan uji coba lapangan awal, dan uji coba lapangan operasional. Tahapan pengembangan atau langkah-langkah dalam model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi menjadi 6 tahapan yaitu:

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data memiliki tujuan untuk mengetahui segala informasi yang ada di lapangan. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan pada tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran, sarana yang tersedia, dan kebutuhan media pembelajaran di SMA Negeri 2 Pringsewu.

2. Tahap Perencanaan

Tahap ini dapat dijadikan sebagai langkah awal dalam mengembangkan produk. Pada tahap perencanaan dapat dimulai dengan merumuskan tujuan yang ingin dicapai oleh media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

3. Tahap Pengembangan Produk

Produk awal dapat dilakukan dengan cara penyiapan materi, prosedur atau penyusunan panduan pelaksanaan. Selanjutnya melakukan sebuah validasi rancangan suatu produk oleh seorang pakar yang ahli dibidangnya. Hasil dari validasi yang telah diujikan oleh pakar akan digunakan untuk perbaikan dari rancangan yang diuji cobakan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan tahap: (1) pembuatan desain media, (2) menyusun materi, soal, dan jawaban, (3)

pembuatan dan pengumpulan *background*, simbol-simbol, gambar karakter, dan gambar icon aplikasi.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Peneliti akan melakukan uji coba terbatas pada uji coba lapangan awal berupa uji satu-satu. Produk yang sudah dikatakan layak oleh validator sudah dapat diuji cobakan dalam penelitian. Pada uji coba satu-satu produk diujicobakan pada 3 siswa yang dipilih secara *purposive* dengan kategori kecerdasan tinggi, sedang, dan rendah dari kelas X.2.

5. Penyempurnaan Uji Coba Lapangan Awal

Setelah dilakukannya uji coba lapangan awal dan jika terdapat sebuah revisi, maka revisi terhadap produk yang sudah diberikan sebuah masukan serta saran kemudian akan dilakukan perbaikan dan pelengkapan kekurangan untuk uji coba selanjutnya.

6. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba operasional merupakan uji coba terakhir yang dilakukan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan dari produk yang diciptakan. Uji coba ini dilakukan dengan membandingkan hasil antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 25 siswa kelas X.1. Hasil akhir dari uji lapangan ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi dalam belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan.

C. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini akan melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi, 3 siswa dalam uji coba satu-satu, dan 1 kelas untuk uji coba lapangan. Adapun penjelasan dari subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran dikatakan baik jika media tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar pada peserta didik.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk penilaian mengenai materi-materi yang akan dikembangkan apakah telah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai. Validasi ahli materi dilakukan oleh seseorang ahli materi yang bertugas untuk memvalidasi materi dan soal yang disajikan pada media pembelajaran.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk sebuah penilaian dan informasi mengenai keterbacaan materi yang dikembangkan. Pada validasi ahli bahasa dilakukan oleh seorang ahli bahasa yang bertugas untuk memvalidasi bahasa yang digunakan pada media pembelajaran.

4. Validasi Praktisi

Tujuan dilakukannya validasi praktisi yaitu untuk menggali sebuah informasi mengenai penilaian pada keefektifan media pembelajaran pembelajaran yang dikembangkan, serta kelayakan dan keterlaksanaannya. Pada validasi ahli ini akan dilakukan oleh seseorang ahli praktisi, ahli praktisi merupakan seseorang yang ahli dalam bidang materi serta dapat memberikan validasi terhadap materi yang sudah disusun.

5. Validasi Pengguna/Siswa

Produk yang telah diciptakan selanjutnya akan diuji cobakan dalam sebuah kegiatan pembelajaran melalui tahap uji satu-satu sejumlah 3 orang yang dipilih secara *purposive* oleh guru. 3 siswa dalam uji satu-satu dipilih secara *purposive* dengan kategori pemahaman tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba dilakukan guna mengetahui apakah media pembelajaran berupa aplikasi

berbasis *website kodular* ini memberikan dampak positif bagi siswa dalam suatu pembelajaran. Populasi dalam penelitian pengembangan ini ialah siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.

D. Jenis Data dan Teknik Analisis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan ialah data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif untuk penelitian pengembangan ini diperoleh dari penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui sebuah wawancara dan observasi, validasi produk akan dilakukan oleh validator ahli dan praktisi yang akan memberikan saran dan masukan untuk produk yang diciptakan, dan uji coba terbatas yang akan dilakukan oleh peserta didik.

b. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif untuk penelitian pengembangan ini diperoleh dari validasi produk yang dilakukan dengan cara mengisi lembar ceklis/lembar penilaian produk, kemudian uji coba terbatas kepada peserta didik, dan yang terakhir yaitu hasil dari test awal .

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Menurut Sujarweni (2020) teknik analisis data dapat diartikan sebagai kumpulan data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada didalam sebuah penelitian. Pada analisis statistik deskriptif akan digunakan untuk hasil kuisioner yang telah dilakukan terhadap para peserta didik pada saat studi pendahuluan/observasi (uji lapangan), uji para ahli (Media, Materi, Praktisi, Bahasa, dan Respon uji coba), dan uji coba terbatas, kemudian memasukkan data-data sebelum dilakukannya uji coba terbatas ataupun uji coba

lapangan awal. Sedangkan pada analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran.

a. Analisis Statistik Deskriptif

- 1) Angket yang telah diisi oleh responden (siswa) diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode jawaban.
- 2) Mengkuantifikasi seluruh jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai nilai yang telah ditentukan.
- 3) Membuat tabulasi data.
- 4) Menghitung skor dari komponen angket.

Rumus untuk menghitung persentase hasil dari validasi para ahli menurut Ridwan (2015) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

$\sum xi$ = Jumlah jawaban subjek

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi

Kriteria kelayakan skor validasi ahli dalam penelitian pengembangan ini:

Table 2 Kriteria Kelayakan Skor Validasi Ahli

Kriteria	Persentase (%)
Sangat Layak	76% - 100%
Layak	51% - 75%
Kurang Layak	26% - 50%
Tidak Layak	0% - 25%

(Sumber: Riduwan, 2015)

- 5) Pemindahan skor penilaian kedalam tabel untuk memudahkan dalam membaca hasil penelitian. Penentuan kriteria kualitatif sebagai berikut:
 - a) Menghitung maksimum atau skor ideal
 - b) Menghitung skor terendah
 - c) Menentukan range kriteria kualitatif
 - d) Menentukan lebar interval
- 6) Penentuan Kriteria Kualitatif Studi Lapangan, Uji Coba Satu-Satu, dan Uji Lapangan (*Pretest* dan *Posttest*)

Table 3. Skor Penilaian Berdasarkan Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif	4
Setuju/Sering/Positif	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	1

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Table 4 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kriteria
86% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Sedang
41% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat Rendah

(Sumber: Hasan, 2019)

b. Analisis Statistik Inferensial

Digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Kodular* pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu. Efektivitas dapat dilihat berdasarkan analisis statistik inferensial yang diawali dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas.

1) Uji Normalitas

Dilakukan untuk mengetahui populasi tempat asal sampel apakah berdistribusi normal atau tidak. Pendapat tersebut juga dinyatakan oleh Ghozali (2018) bahwa uji normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah variabel independen dan dependen dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dengan $\alpha = 0,05$ dan dibantu dengan *software* SPSS 22. Hipotesis dari pengujian ini yaitu sebagai berikut:

H_0 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Sign. > 0,05).

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Sedangkan menurut Sugiyono (2015) uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Uji ini menggunakan uji *Levene Statistic* dengan $\alpha = 0,05$ dan dibantu dengan *software* SPSS 22. Diasumsikan bahwa sampel uji meskipun berasal dari populasi yang sama mempunyai rata-rata yang berbeda, namun memiliki varian yang sama. Hipotesis pada uji homogenitas ialah sebagai berikut:

H_0 : Varians populasi adalah homogen

H_1 : Varians populasi adalah tidak homogen

Data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Sign. > 0,05). Jika terpenuhi syarat homogenitas (data bersifat homogen), maka analisis data

untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu menggunakan statistika parametrik uji “*t*” dua sampel berpasangan (*paired sample test*). Apabila data tidak bersifat homogen maka digunakan uji statistik non parametrik dua sampel berhubungan (*wilcoxon*).

3) Uji Efektivitas

Analisis data yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini yaitu menganalisis data motivasi belajar menggunakan uji *t* dua sampel berpasangan (*paired sample t test*). Rumus *t test* dua sampel berpasangan yang digunakan untuk pengujian hipotesis, yaitu:

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)} \text{ (Paired } t\text{-test)}$$

Keterangan:

t = Nilai *t* hitung

$\bar{D}$ =Rata-rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD =Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N =jumlah sampel

Untuk menggunakan *paired sample t test* terlebih dahulu harus ditentukan:

- a. Nilai *a*
- b. *df* (*degree of freedom*)
- c. Untuk *paired sample t test* *df* = *N*-1
- d. Bandingkan nilai *t* hitung dengan nilai *t* tabel

Selanjutnya nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel dengan tingkat signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusannya adalah:

$T \text{ hitung} < T \text{ tabel} = H_0 \text{ ditolak atau } H_a \text{ ditolak}$

$T \text{ hitung} > T \text{ tabel} = H_0 \text{ diterima atau } H_a \text{ ditolak}$

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan empat jenis teknik pengumpulan data yaitu (1) Wawancara, (2) Dokumentasi, (3) Angket, dan (4) Test.

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian, terutama untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari responden atau narasumber. Menurut Zainal (2010) tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk memperoleh informasi secara langsung guna menjelaskan suatu hal atau situasi dan kondisi tertentu, untuk melengkapi suatu penyelidikan ilmiah, dan untuk memperoleh sebuah data permasalahan yang sedang terjadi. Wawancara yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini memiliki tujuan sebagai teknik pengumpulan data saat melakukan studi pendahuluan/observasi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian merupakan salah satu komponen penting dalam setiap kegiatan ilmiah, karena berfungsi sebagai catatan tertulis yang memuat seluruh rangkaian kegiatan penelitian dari awal hingga akhir. Menurut Sudaryono dan Sugiyono (2019) dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dalam penelitian. Data ini dapat berupa buku, arsip, dokumen, tulisan angka, gambar, laporan, dan keterangan yang mendukung penelitian. Dokumentasi dapat digunakan untuk melengkapi data yang tidak dapat diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dalam penelitian dan pengembangan yang

dilakukan, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh sebuah gambar sebagai bukti bahwa telah dilakukan observasi langsung oleh peneliti yang meliputi gambaran langsung seperti tempat penelitian, laporan kegiatan, foto, buku-buku yang relevan, dan data-data yang relevan dengan penelitian.

3. Angket (Kuisisioner)

Angket atau kuisisioner merupakan salah satu instrumen yang paling umum digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian, terutama ketika peneliti ingin mengumpulkan informasi dari sejumlah responden dalam waktu yang relatif singkat. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, evaluasi bahan ajar media pembelajaran dengan berbasis *website kodular* dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi.

4. Tes

Tes dalam penelitian merupakan alat pengukuran yang digunakan untuk menilai berbagai aspek tertentu, seperti kemampuan, pengetahuan, sikap, atau perilaku individu. Sangadji & Sopiah (2015) menambahkan bahwa teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengevaluasi, yaitu membedakan antara kondisi awal dengan kondisi sesudahnya. Pada teknik ini peneliti memberikan sejumlah pertanyaan maupun pernyataan yang memerlukan jawaban atau tanggapan dari responden (peserta didik). Tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes pilihan ganda digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah setelah menggunakan media pembelajaran terbaru yaitu sebuah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *Kodular* terhadap materi Pengantar Ilmu Ekonomi.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan data kualitatif pada hasil penelitian ini adalah Lembar Validasi Ahli Media, Lembar Validasi Ahli Materi, dan Angket Respon Subjek Uji Coba.

1. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media bertujuan untuk mendapatkan data atau penilaian kelayakan media yang dikembangkan yaitu berupa aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular*. Lembar validasi ahli media terdiri dari beberapa pertanyaan mengenai tampilan dan sistem pemrograman pada aplikasi pembelajaran. Berikut kisi-kisi lembar penilaian untuk ahli media diukur berdasarkan indikator, yaitu:

Table 5 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Tampilan teks dan gambar Pemilihan jenis huruf Pemilihan ukuran huruf Keserasian <i>background</i> Kesesuaian tampilan dengan materi yang dibahas Daya tarik Menarik minat belajar siswa
2.	Pemrograman	Efisiensi media Ukuran file aplikasi Kemudahan memilih menu Keseimbangan komposisi teks dan gambar Kemudahan penggunaan fitur Penggunaan simbol fitur

Sumber: Modifikasi Arsyad (2015) dan Sugiyono (2017)

2. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan data atau penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular*. Lembar validasi ahli materi terdiri dari beberapa pertanyaan mengenai tampilan dan sistem pemograman pada aplikasi pembelajaran.

Berikut kisi-kisi lembar penilaian untuk ahli materi diukur berdasarkan indikator, yaitu:

Table 6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Isi	Kesesuaian materi dengan kurikulum Akurasi materi Kesesuaian gambar atau ilustrasi untuk memperjelas materi Kelugasan bahasa dalam penyajian materi Kemutakhiran dan kontekstual Relevansi sumber materi pembelajaran (<i>E-reader</i> dan Berita)
2.	Penyajian	Sistematika urutan materi Kejelasan materi Kelengkapan penyajian Ketepatan materi dengan media Kemampuan media dalam memberikan informasi Pendukung penyajian materi

Sumber: Modifikasi Arsyad (2015) dan Sugiyono (2017).

3. Lembar Validasi Ahli Praktisi

Lembar validasi ahli praktisi bertujuan untuk mendapatkan data atau penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular*. Lembar validasi ahli praktisi terdiri dari beberapa pertanyaan mengenai tampilan dan sistem pemograman pada aplikasi pembelajaran.

Berikut kisi-kisi lembar penilaian untuk ahli praktisi diukur berdasarkan indikator, yaitu:

Table 7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian isi dengan kurikulum b. Kemutakhiran materi c. Keakuratan materi d. Pendukung materi pembelajaran
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik penyajian b. Penyajian pembelajaran c. Kelengkapan penyajian pembelajaran
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	a. Komunikatif b. Lugas c. Interaktif

Sumber: Balitbang (2015) dan Hasil Pengembangan Oleh Peneliti.

4. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan data atau penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular*. Lembar validasi ahli bahasa terdiri dari beberapa pertanyaan mengenai tampilan dan sistem pemograman pada aplikasi pembelajaran.

Berikut kisi-kisi lembar penilaian untuk ahli bahasa diukur berdasarkan indikator, yaitu:

Table 8 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek keterbacaan	a. Keterbacaan peserta didik terhadap pesan
2.	Kemampuan memotivasi	a. Kemampuan memotivasi peserta didik b. Kemampuan mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar
3.	Kelugasan	a. Ketepatan struktur kalimat
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	a. Ketepatan tata bahasa b. Ketepatan PUEBI
5.	Koherensi dan keruntunan alur pikir	a. Keutuhan makna dalam bab/sub bab/alinea b. Ketertautan antar bab/sub bab/kalimat/alinea
6.	Penggunaan istilah dan simbol/lambang	a. Ketetapan penulisan nama ilmiah/asing b. Konsistensi penggunaan istilah c. Konsistensi penggunaan simbol/lambang

Sumber: BSNP (2014) dan Hasil Pengembangan Oleh Peneliti.

5. Angket Respon Subjek Uji Coba (Siswa/Pengguna)

Data yang telah didapatkan akan digunakan untuk menarik kesimpulan hasil penelitian pengembangan. Angket uji coba pengguna/siswa dibagi Pertanyaan-pertanyaan yang tersedia berkaitan dengan bentuk media, efisiensi media, penyajian materi, dan isi materi pembelajaran yang telah disusun kedalam aplikasi pembelajaran berbasis *Kodular* yang telah diciptakan. Angket uji coba responden akan dibagikan kepada siswa melalui *Google*. Berikut kisi-kisi angket tanggapan responden:

Table 9 Kisi-Kisi Uji Satu-Satu dan Kelompok Kecil.

No	Aspek	Kriteria
1.	Media	a. Tingkat kepraktisan media b. Efisiensi media c. Kemudahan dalam penggunaan media d. Kesesuaian teks, gambar, dan evaluasi. e. Ketepatan pemilihan <i>background</i>, warna, dan teks f. Tampilan keseluruhan g. Kemampuan media untuk menimbulkan ketertarikan dan rasa ingin tahu h. Peningkatan wawasan dan pengetahuan

Sumber: Modifikasi Arsyad (2015) dan Sugiyono (2017).

F. Definisi Operasional Variabel

Bertujuan untuk mengubah konsep atau variabel yang abstrak menjadi bentuk yang dapat diukur secara empiris, sehingga peneliti dapat secara sistematis mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan. Definisi operasional variabel adalah penjabaran atau penetapan yang jelas mengenai segala sesuatu yang akan dipelajari dalam penelitian. Hal ini mencakup pengertian, bentuk, dan karakteristik dari variabel yang akan dianalisis, sehingga peneliti dapat mengumpulkan informasi atau penilaian yang relevan (Sugiyono, 2019). Definisi ini memungkinkan peneliti untuk mengukur atau mengamati variabel tersebut secara sistematis dan objektif, dengan tujuan untuk memperoleh data yang tepat, yang kemudian akan dianalisis dan disimpulkan dalam penelitian.

Table 10 Definisi Operasional Variabel.

No	Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Indikator
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Kodular</i> .	Aplikasi pembelajaran digital yang diciptakan dan dikembangkan dengan menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh <i>Platform Kodular</i> . Aplikasi ini berisi teks, gambar, video, interaktif, atau kombinasi dari semuanya. Aplikasi ini dirancang untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran secara efektif kepada siswa/penggunanya.	1. Keterbacaan dan Keterpahaman 2. Ketersediaan konten 3. Keterlibatan pengguna 4. Kepuasan pengguna

2.	Keterpahaman Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu	Pemahaman siswa tentang informasi dan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi Pengantar Ilmu Ekonomi pada tingkat pendidikan kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.	1. Pemahaman konsep 2. Partisipasi dalam diskusi 3. Keterampilan memecahkan masalah
----	---	---	---

(Sumber: Dimodifikasi oleh peneliti, 2024)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif materi Pengantar Ilmu Ekonomi maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *platform Kodular* yang dibuat untuk menyampaikan materi Pengantar Ilmu Ekonomi secara menarik, mudah dipahami, dan dapat diakses dimanapun. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model desain instruksional ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, & Evaluate*). Produk ini diberi nama “EKOSTART”, sebuah akronim dari "awal perjalanan belajar ekonomi", yang merepresentasikan langkah awal menyenangkan bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar ilmu ekonomi secara digital dan interaktif.
2. Pengujian kelayakan dan keefektifan produk pengembangan menggunakan penilaian instrumen kelayakan media pembelajaran untuk para siswa dan menggunakan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa dengan uji *paired sample t test* menunjukkan hasil motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu sebelum diberi perlakuan menunjukkan rata-rata nilai dengan kategori rendah (53%). Dengan frekuensi dua anak termasuk dalam kategori sangat rendah, lima anak termasuk dalam kategori sedang, dan tujuh belas anak termasuk dalam kategori rendah. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android yang bernama EKOSTART. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbedaan nilai *pretest* yang mana menunjukkan kategori rendah dan nilai *posttest* siswa menunjukkan kategori tinggi. Motivasi belajar siswa pada materi

Pengantar Ilmu Ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan 58%. Pengujian kelayakan produk media pembelajaran siswa menunjukkan persentase penilaian dengan kategori sangat layak pada aspek A sebesar 94%, aspek B sebesar 91%, dan aspek C sebesar 88%, aspek D sebesar 92%, aspek E sebesar 97%, aspek F sebesar 93%, aspek G sebesar 85%, dan aspek H sebesar 86%, dengan rata-rata sebesar 90,75% dibulatkan menjadi 91%. Pada penilaian produk pengembangan media pembelajaran berbasis android yang bernama EKOSTART dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu dapat ditingkatkan setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran interaktif EKOSTART dan media pembelajaran EKOSTART dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *kodular* berupa aplikasi, implikasi yang dapat diberikan dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi (penilaian) dari para ahli dan uji coba satu-satu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif EKOSTART dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih mandiri, efektif, dan fleksibel, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh ruang dan waktu. EKOSTART hadir sebagai inovasi edukatif yang mampu memberikan pemahaman siswa terhadap materi Pengantar Ilmu Ekonomi secara

menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan zaman digital saat ini.

2. Penelitian pengembangan ini diketahui efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Pengantar Ilmu Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu dan guru sebagai seorang pendidik. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis android yaitu EKOSTART peserta didik termotivasi untuk belajar mandiri dan lebih fleksibel.
3. Pengembangan media pembelajaran ini turut menambah referensi inovatif dalam dunia pendidikan, sekaligus menjadi bukti fisik yang mendukung upaya mempertahankan dan meningkatkan akreditasi kampus. Selain itu, media berbasis teknologi ini berkontribusi dalam mendorong prestasi institusi melalui pemanfaatan digitalisasi pembelajaran. Lebih dari itu, inovasi ini juga menjadi inspirasi nyata dalam membudayakan pembelajaran tanpa kertas (*paperless*), sejalan dengan semangat efisiensi, keberlanjutan, dan transformasi digital di lingkungan akademik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi pada hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi, saran yang dapat diberikan dari penelitian ini untuk dijadikan sebagai masukan di dunia pendidikan ialah sebagai berikut.

1. Kepada Siswa (Peserta Didik)

Siswa diharapkan mampu aktif mengeksplorasi dan memperluas wawasan pengetahuan terkait materi pembelajaran, dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia. Salah satu media yang dapat digunakan adalah EKOSTART, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. Melalui pendekatan interaktif dan berbasis teknologi, EKOSTART diharapkan dapat menjadi jembatan yang

efektif dalam membangun kemandirian belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi secara menyenangkan dan bermakna.

2. Kepada Guru (Praktisi/ Tenaga Pendidik)

- a. Menyajikan pembelajaran dirancang secara aktif, interaktif, dan menarik guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan serta kebosanan peserta didik dalam membaca dan memahami materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup, efektif, dan menarik.
- b. Pembelajaran Pengantar Ilmu Ekonomi yang bersifat praktis sebaiknya didukung menggunakan media inovatif yang mendorong rasa ingin tahu dan keaktifan siswa. Guru perlu mengubah pola KBM menjadi lebih interaktif. EKOSTART hadir sebagai solusi efektif untuk membantu siswa mengeksplorasi pengetahuan di dalam maupun luar kelas.
- c. Pembelajaran yang bersifat praktis tidak hanya berfokus pada pengumpulan fakta, teori, atau konsep semata, tetapi juga menekankan pentingnya pengalaman langsung. Siswa perlu didorong untuk mengamati, mengeksplorasi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks dunia nyata, sebagai bekal menghadapi tantangan di dunia kerja.

3. Kepada Peneliti Lain

- a. Produk pendidikan perlu terus diteliti dan dikembangkan pada tingkat yang lebih tinggi guna menjawab tantangan zaman serta menciptakan inovasi yang relevan, berkelanjutan, dan berdampak nyata dalam dunia pendidikan.
- b. Diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas lagi dan dengan mengembangkan materi yang lebih mendalam serta terperinci.

- c. Peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan pengembangan produk pendidikan dengan menghadirkan fitur yang lebih lengkap, interaktif, dan mudah digunakan. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, serta mendukung kebutuhan pengguna dalam berbagai situasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Nugraha, W., & Setiawan, R. F. 2021. *Learning Media Development : FireDroid Application Base on the Android System and Distance Learning*. 01, 33–39.
- Alda, M. 2019. Sistem Informasi Laundry Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Android Pada Simply Fresh Laundry. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2). <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.934>
- Ambarwati, N. C. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Walisongo*. Vol. 8 No. 2, 125-136.
- Anggraini, E. D., Winatha, I. K., & Rusman, T. 2016. Pengaruh Efikasi Diri, Kecerdasan Adversitas, Motivasi Belajar terhadap hasil belajar. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 4(3).
- Apriandi, D., & Setyansah, R. K. 2017. Penerapan media simulasi MATLAB berbasis interactive coceptual untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *Aksioma : Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 6(2), 57–64.
- Arifin,& Z. 2014. *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. 2021. Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9(1), 43.
- Astuti, S. P., Kartini, T., & Djaja, S. 2018. Pengembangan Modul Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Persediaan Barang Dagangan Pada Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 51-58.
- Azizah dan Amin. 2023. *Pengantar Ilmu Ekonomi dan Bisnis*. Deepublish.

- Bahri Syaiful, Djamarah, dkk. 2020. Jenis-Jenis Media Audio Visual. *Jurnal Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, Vol. 1 No. 69, hal. 5–24. <https://repository.uir.ac.id/3464/5/bab2.pdf>. Diakses 28 Juni 2020.
- Bakar, R. 2014. The Effect Of Learning Motivation On Student's Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Balitbang Kemdikbud RI. 2015. *Hasil Ujian Nasional Tahun 2015*. Jakarta: Balitbang Kemdikbud RI.
- Borg, W. &. 1983. *Education Research: an Introduction*. New York: Longman.
- Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, L. B. 2014. Ubiquitous learning environment using android mobile application. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, 2(2), 119-128.
- Cholid, Nur, dan Herni Ambarwati. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Universitas Wahid Hasyim*. Vol. 8. No. 2.
- Damayanti, D., & Hernandez, M. Y. 2018. Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kpri Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 57–61.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Solusi Distribusi
- Ena, Z., & Djami, S. H. 2021. Peranan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota. *Among Makarti*, 13(2), 68–77. <https://doi.org/10.52353/Ama.V13i2.198>
- Fajartia, S. M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 79-83.

- Fariyah Almaida, N. A. 2024. Pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif . *Jurnal Inovasi dan Riset*. Vol. 5 No. 2, 90-101.
- Febriyanti, dkk., 2023. *Ilmu Ekonomi: Pengantar Memahami Ekonomi Mikro dan Makro*. Publika Indonesia Utama.
- Febrita, Y., & Ulfah, M, 2019. Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*. 181-188.
- Fibriani, L., Damris, M., & Risnita, R. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kesetimbangan Kimia SMA. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 1–5.
- Fitria, Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, Vol. 5 No. 2, hal. 57-62. <https://media.neliti.com/media/publications/240608-penggunaan-media-audiovisual-dalam-pemb-0c928dc4.pdf>. Diakses 10 November 2014.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gilarso. 1992. T. *Pengantar Ilmu Ekonomi Bagian Makro Cet. 1*. Yogyakarta Kanisius 1992.
- Hasan, A., 2018. *Pembangunan Ekonomi & Pemberdayaan Masyarakat*. CV. Nur Lina.
- Hamzah B. Uno. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- I Made Arya Rianandana, M. W. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. Vol.12 No. 1, 17-25.
- Ikhsan, R. Y. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 88-99.
- Irawan Indra W.2014. *Penerapan Pembelajaran Mobile Learning*. Online : <https://wawanindairawan.wordpress.com/2014/07/23/pembelajaran-berbasis-elearning/>.

- Izzati, F. D., & Sumarsih, S. 2017. Development Of Learning Media Using Android-Based Application Peta Akuntansi (TAKSI) On Accounting Cycle Of Service Enterprise Material. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(2).32-46.
- Jeklin, A. 2016b. *Pemahaman Pelajaran Ekonomi*. July, 1–23.
- Junaidi. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Vol. 3, No. 1, 45-56.
- Khairani, M., & Febrinal, D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Khalil, E. L. 1989. Adam Smith and Albert Einstein: The Aesthetic Principle of Truth. *Journal of the History of Economic Thought*, 11(2), 222-237.
- Kholifah, U., & Imansari, N. 2022. PELATIHAN MEMBANGUN APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN KODULAR UNTUK SISWA SMPN 1 SELOREJO. *Abdimas Galuh*, 4(1). <https://doi.org/10.25157/ag.v4i1.7259>
- Kodular Team. 2023. Kodular. <https://docs.kodular.io/release-notes/>.
- Kurniawan dan Budhi. 2019. *Pengantar Ilmu Ekonomi Mikro dan Makro*. Andi Offset.
- Lastri, Y. 2023. Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar *E-Modul* dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3 (3), 1139-1146.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3(2), 312-325.
- Mankiw, N. Gregory. 2015. *Prinsip ekonomi*. Stamford, CT. ISBN 978-1- 285-16587-5. OCLC 884664951.
- Maria, M., Riswandi, R., & Pujiati, P. 2022. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3).
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muhibbin Syah. 1999. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nasution dan Suliyanah., 2022. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Pada Materi Elastisitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. Vol. 11 No. 1, 29-34.
- Nimas Satriani, H. M. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Android dengan *Platform Kodular* pada Materi Pengantar Ilmu Ekonomi untuk Siswa Kelas X di SMAN Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 11 No. 2, 122-130.
- Novianti, M. S., Nurdin., Pujiati., & Yon Rizal. 2022. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Way Tenong. *Journal of Social Science Education*. Vol. 3, No. 1. Hal. 79-86.
- Pendidikan, B. S. N., & Perbukuan, P. 2014. *Instrumen Penelitian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. Diakses melalui <https://bsnpindonesia.org/id>.
- Purbatin, W., Soenjoto, P., & Mujiyono, A. 2020. *Fenomena Panic Buying dan Scarcity* di Masa Pandemi Covid 19 Tahun 2020 (Kajian Secara Ekonomi Konvensional dan Syariah). *Jurnal Istiqro: Jurnal Hukum Islam, Ekonomi Dan Bisnis*, 6(2), 126–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.30739/istiqro.v6i2.568>.
- Purnomo. 2022. *Teori Ekonomi Mikro*. CV. Widina Media Utama, 2022.
- Prananda, G., & Hadiyanto, H. 2019. Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909-915.
- Purwadinata dan Ridolof. 2020. *Buku Pengantar Ilmu Ekonomi: Kajian Teoritis dan Praktis Mengatasi Masalah Pokok Perekonomian*. Literasi Nusantara.
- Rahmi, L. 2018. *Perancangan E-Modul Perakitan dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK*. TA'DIB , 21 (2), 105-111.
- Rahman, S. 2021. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Merdeka Belajar, November, 289–302.
- Rafida, A. A. 2022. Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android dengan Aplikasi Kodular pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. Vol. 10 No. 1.
- Rahmawati, R., Rahmawati, F., Putri, R. D., Nurdin, N., & Rizal, Y. 2022. Pengembangan Virtual Reality dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10016-10025.

- Ramadan, H Mansur, A H Utama., Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smp Negeri 6 Banjarmasin. *Journal of Instructional Technology*. Vol. 1, No. 1, 110-118.
- Rizka A Hi Djuredje, H. R. 2022. *Development of Media Based on Codular Applications in Learning Persuasion Text in Class VIII SMP*. Vol.10 No. 2, 10, 32-41.
- Rizqiyani, Y. A. 2022. Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular Pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia*. Vol. 6 No. 1.
- Rima wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Riswanto, Eranus Y.K, Ervina W., Nurchayati., Yanti M., Rini A., Cut Risya V., Erric W., Yoseb B., 2023. *Buku Ajar Pengantar Ekonomi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rohmatul Hamidah. 2021. Tindakan Ekonomi : *Pengertian, Jenis, & Hubungan dengan Motif Ekonomi*. Diakses [Gramedia.com/literasi/tindakan-ekonomi/](https://www.gramedia.com/literasi/tindakan-ekonomi/).
- Salshabella, P Pujiati, F Rahmawati., 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*. 5 (1), 35-43.
- Sarita, V. S. 2021. Pengembangan Bahan Ajar E-Handout berbasis Kodular Materi Istana Gebang Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Blitar . *Jurnal Intregasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*. Vol. 01 No. 12.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2015. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Sadono Sukirno. 2016. *Makroekonomi : Teori Pengantar / Sadono Sukirno* . Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, R. 2020. Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle. *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 2(2), 1-7.
- Sinaga, dkk., 2023. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. CV. Intelektual Manifes Media, 2023.

- Sinaga, R. M., Trisnaningsih, T., Pujiati, P., & Sudarmansyah, D. 2019. Development of learning media based on mobile learning applications. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 9(1), 50-58.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. 2016. Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).
- Soediyono. 1981. *Ekonomi mikro : perilaku harga dasar dan konsumen*. Liberty 1981.
- Suharni. 2021. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 6(1), 172–184.
- Surjono, H. D. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti & Masruri (Eds.), *UNY Press (Pertama)*. UNY Press.
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sunarto, S. 2015. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran, (Online), (<https://textid.123dok.com/-kriteria-kualitas-media-pembelajaran>), akses 26 Oktober 2021.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syarifuddin, M. 2016. Analisis tentang Aktivitas Buruh Tani dalam Memenuhi Kebutuhan Pokok di Kelurahan Bukuan Kecamatan Palaran Kota Samarinda. *E-Journal Sosiatri-Sosiologi*. Vol. 4 (3): 98-112.
- Syifa Salsabila, N. A. 2023. Pengembangan *e-Modul* Pada Android Menggunakan *Kodular* Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Unigal*. Vol. 8 No. 1, 1-10.
- Tristi Ardita Rismayanti, N. A. 2022. Pengembangan *E-Modul* Berbantu *Kodular* Pada *Smartphone* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematika Siswa SMP . *Jurnal Cendekia*. vol. 06 No. 01, 859-873.
- Vinna Sri Yuniarti. 2016. *Ekonomi Makro Syariah*. Bandung, CV Pustaka Setia. 60.
- Wahyuni, Y. 2021. Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XII IPA SMA Bunda Padang. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 52-59.

- Widaraeni F.S , V., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal TIK*. Vol. 08 No.02.
- Wiarto, G. 2016. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Claksitas.
- Wulansari, Y Setiani , A S Pamungkas., 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 8 No. 2. 20405-20416.
- Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. 2017. Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72-80.