

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ROBLOX DENGAN PENDEKATAN
PROBLEM BASED LEARNING PADA
MATERI KETENAGAKERJAAN
UNTUK SISWA SMA KELAS XI**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Ronaa Salsabilla

22210055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ROBLOX DENGAN PENDEKATAN
PROBLEM BASED LEARNING PADA
MATERI KETENAGAKERJAAN
UNTUK SISWA SMA KELAS XI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk memenuhi satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

OLEH :
RONAA SALSABILLA
22210055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Roblox dengan Pendekatan Problem Based Learning pada Materi Ketenagakerjaan untuk Siswa SMA Kelas XI** disusun oleh

Nama : Ronaa Salsabilla

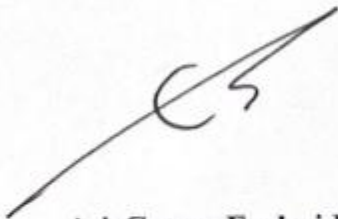
NIM : 22210055

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi

Bojonegoro, 1 Juli 2026

Pembimbing I



Avis Crusma Eradani, M.Pd

NIDN. 0729048802

Pembimbing II



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.

NIDN. 0715068801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Roblox dengan Pendekatan *Problem Based Learning* pada Materi Ketenagakerjaan untuk Siswa SMA Kelas XI” disusun oleh:

Nama : Ronaa Salsabilla
Nim : 22210055
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Jumat, tanggal 17 Juli 2026

Bojonegoro, 23 Juli 2026

Ketua,



Dr. Etnia Dwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



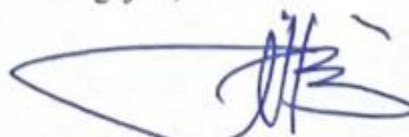
Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0703027002

Penguji II,



Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.
NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr. Dra Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

” I only compare myself to the person I was yesterday ”

(George Russell)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, kasih sayang, pertolongan, dan kemudahan yang telah diberikan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu langkah dalam perjalanan menuntut ilmu. Perjalanan ini bukanlah perjalanan yang mudah. Ada rasa lelah, ragu, takut, bahkan ingin menyerah. Namun di balik setiap kesulitan, Allah Swt. selalu menghadirkan orang-orang baik yang memberikan doa, dukungan, motivasi, serta kasih sayang sehingga penulis mampu sampai pada titik ini.

Dengan segala kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Diri Penulis, terima kasih kepada diri sendiri yang telah memilih untuk tetap bertahan ketika keadaan terasa berat, bangkit ketika sempat merasa gagal, dan terus melangkah meskipun tidak selalu yakin dengan diri sendiri. Terima kasih karena tidak berhenti berusaha, terus belajar, serta percaya bahwa setiap proses akan menemukan garis akhirnya pada waktu yang tepat.
2. Kedua Orang Tua dan Keluarga Tercinta, Bapak Dhidhik Sulistiyono, S.Pd. dan Ibu Umi Marfuah, terima kasih atas cinta, kasih sayang, doa yang tidak pernah terputus, pengorbanan, dukungan, serta kepercayaan yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi rumah terbaik untuk kembali, tempat berbagi keluh kesah, dan sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih pula kepada adik-adik tercinta, Fawwas Akbar Majiid, Sulthon Yudha Wibawa, dan Media Azalea Abdillah Attiq, yang selalu menghadirkan semangat, kebahagiaan, dan warna dalam perjalanan penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat di IKIP PGRI Bojonegoro, khususnya Cicik Nur Hamidah, Anika Rahma Dini, dan Aditya Darma Putra, serta seluruh teman-teman dari berbagai program studi yang telah menemani perjalanan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, diskusi, canda tawa, dan semangat yang diberikan sehingga perjalanan sebagai mahasiswa menjadi lebih bermakna.

4. Sahabat "Alternate Universe" Aisyah Putri, Tria Amalia, Cesar Arum, Anna Kartika, dan Aneka Dilla. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis sejak masa sekolah hingga saat ini. Terima kasih telah bertahan bersama dalam suka maupun duka, menjadi tempat pulang untuk bercerita, saling menguatkan, saling mendoakan, dan mengingatkan bahwa tidak ada perjuangan yang harus dilalui sendirian. Semoga persahabatan ini tetap terjaga, sejauh apa pun langkah yang akan kita tempuh setelah hari ini.
5. Dunia Formula 1, Terima kasih kepada dunia Formula 1 yang telah menjadi salah satu sumber hiburan sekaligus motivasi di tengah padatnya proses penyusunan skripsi. Semangat pantang menyerah, kerja keras, disiplin, dan konsistensi yang ditunjukkan oleh para pembalap, khususnya George Russell dan Carlos Sainz Jr., menjadi pengingat bagi penulis bahwa setiap perjuangan membutuhkan proses, setiap tantangan harus dihadapi, dan setiap garis akhir merupakan hasil dari usaha yang tidak pernah berhenti.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ronaa Salsabilla

NIM : 22210055

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas, akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Roblox dengan Pendekatan
Problem Based Learning pada Materi Ketenagakerjaan untuk Siswa SMA
Kelas XI**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 7 Juli 2026


METERAI
TEMPEL
P200AOX048156351
Ronaa Salsabilla
NIM 22210055

ABSTRAK

Salsabilla Ronaa, 2026. Analisis Perumusan Strategi Binis untuk Meningkatkan Daya Saing Tjap Njonja Patisserie & Bistro, Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Rika Pristian F.A, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Ketenagakerjaan, Media Pembelajaran, Problem Based Learning, Roblox

Pembelajaran materi ketenagakerjaan di SMA yang cenderung bersifat teoritis menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep, terutama sistem upah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sekaligus mengevaluasi media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) melalui simulasi profesi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D dengan melibatkan 26 siswa kelas XI. Data dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon, N-Gain, dan Korelasi Spearman. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat layak (ahli materi 81%; ahli media 82%) serta praktis digunakan (76,67%). Penggunaan media menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan ($p < 0,05$) dengan nilai N-Gain kategori sedang (0,3782). Namun, persepsi kepraktisan media tidak menunjukkan hubungan signifikan dengan peningkatan hasil belajar ($r = -0,093$; $p = 0,652$). Secara umum, media berbasis Roblox dengan pendekatan PBL berpotensi mendukung pembelajaran ketenagakerjaan yang lebih kontekstual dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

ABSTRACT

Salsabilla Ronaa, 2026. Analisis Perumusan Strategi Binis untuk Meningkatkan Daya Saing Tjap Njonja Patisserie & Bistro, Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Rika Pristian F.A, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Employment, Learning Media, Problem Based Learning, Roblox, Student Learning Outcomes

Economics instruction on employment topics in senior high schools tends to be theoretical and lacks contextual relevance, making it difficult for students to understand employment concepts, particularly wage systems. This study aimed to develop and evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of Roblox-based learning media integrated with a Problem-Based Learning (PBL) approach for eleventh-grade students. The media was designed through professional role simulations and a time-based wage system within a virtual Roblox environment to provide contextual learning experiences. This study employed a Research and Development (R&D) method using a limited 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The participants consisted of 26 eleventh-grade students. Data were collected through tests, questionnaires, and qualitative responses, then analyzed using the Wilcoxon test, N-Gain, and Spearman's correlation test. Results showed very high validity (82% media expert validation and 81% material expert validation) and practicality (76.67%). Cognitive learning outcomes improved significantly ($p < 0.05$) with an average N-Gain score of 0.3782 (moderate category). No significant correlation was found between perceived practicality and learning improvement. Therefore, Roblox-based learning media with a PBL approach is considered feasible, practical, and effective in improving students' understanding of employment concepts.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Roblox dengan Pendekatan Problem Based Learning pada Materi Ketenagakerjaan untuk Siswa SMA Kelas XI"** dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw. yang telah menjadi teladan bagi seluruh umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengikuti perkembangan teknologi sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pemanfaatan platform digital seperti Roblox dipandang memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan dipadukan melalui pendekatan *Problem Based Learning*, media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa memahami materi ketenagakerjaan secara lebih kontekstual, aktif, dan bermakna.

Proses penyusunan skripsi ini tentu tidak selalu berjalan dengan mudah. Berbagai tantangan, mulai dari penyusunan instrumen penelitian, proses validasi media, pelaksanaan penelitian di sekolah, hingga penyusunan hasil penelitian menjadi bagian dari perjalanan yang memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran bagi penulis. Berkat pertolongan Allah Swt., disertai doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, seluruh rangkaian proses tersebut akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perizinan.
4. Bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd. dan Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan serta membimbing penulis sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd., selaku Dosen Validator Ahli Media yang telah memberikan penilaian, evaluasi kritis, dan masukan yang sangat berharga demi penyempurnaan kualitas produk *game* edukasi.
6. Ibu Awalun Hajar Intana, S.Pd., M.M., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tambakrejo, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
7. Ibu Afifah Yudhi P., S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Tambakrejo, atas segala kolaborasi, masukan praktis, dan kesediaannya memfasilitasi penulis selama proses pengambilan data di kelas.

8. Seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tambakrejo, yang telah berpartisipasi aktif dan kooperatif sebagai subjek penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah turut serta memberikan kontribusi, bantuan, dan kemudahan selama proses penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan ekonomi, serta menjadi referensi bagi penelitian maupun pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

Bojonegoro, 1 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Asumsi Dan Keterbatasan Produk.....	12
1. Asumsi Pengembangan.....	12
2. Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II	14
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	14
A. Kajian Pustaka.....	14
B. Kerangka Teoritis.....	29
1. <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	29
2. Media Pembelajaran.....	36

3. Edugame.....	40
4. Roblox.....	45
5. Kognitif.....	50
6. Ketenagakerjaan.....	53
C. Kerangka Berpikir.....	56
BAB III.....	59
METODE PENELITIAN.....	59
A. Pendekatan Penelitian.....	59
B. Prosedur Penelitian.....	60
1. Tahapan Pendefinisian (<i>Define</i>).....	62
2. Tahapan Perancangan (<i>Design</i>).....	63
3. Tahapan Pengembangan (<i>Develop</i>).....	64
4. Tahapan Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	65
C. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	65
1. Jenis Data.....	65
2. Sumber Data.....	66
3. Subjek Penelitian.....	67
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen.....	67
1. Teknik Pengmpulan Data.....	67
2. Instrumen.....	71
E. Teknik Analisis Data.....	77
1. Analisis Data Validasi Ahli Media.....	77
2. Analisis Efektivitas Media (<i>pretest-posttest</i>).....	79
3. Analisis Data Angket Respon Siswa.....	81
F. Uji Validitas dan Realibilitas.....	82
BAB IV.....	88
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	88
A. Hasil Penelitian.....	88
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran (Model 4D).....	88
a. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	89
1) Analisis Awal.....	91
2) Analisis Peserta Didik.....	93
3) Analisis Tugas.....	95
4) Analisis Konsep.....	97

5) Analisis Tujuan Pembelajaran	100
b. <i>Design</i> (Perancangan)	101
1) Peta Konsep Permainan (<i>Game Concept Map / Environment Design</i>)	102
2) Alur Permainan (<i>Flowchart / Gameplay Loop</i>)	105
3) Rancangan Antarmuka (<i>GUI / Screen UI</i>)	108
4) Skenario dan Aturan Permainan (<i>Game Mechanics</i>)	110
c. <i>Develop</i> (Pengembangan dan Validasi)	112
1) Prototyping	112
d. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	129
2. Hasil Penelitian Rumusan Masalah 1 (Kelayakan dan Kepraktisan Media)	131
a. Hasil Validasi Ahli	131
b. Hasil Uji Kepraktisan Media (Respon Peserta Didik)	139
3. Hasil Penelitian Rumusan Masalah 2 (Efektivitas Pembelajaran)	142
a. Hasil Uji Coba Instrumen	143
b. Deskripsi Data Hasil Belajar	153
c. Analisis Efektivitas Media	155
d. Analisis Korelasi Kepraktisan dan Efektivitas Media	159
e. Konfirmasi Kualitatif terhadap Hasil Analisis Statistik	162
B. Pembahasan	163
1. Kelayakan dan Kepraktisan Media Edugame Roblox-PBL	163
2. Efektivitas Media terhadap Peningkatan Pemahaman Kognitif	169
BAB V	176
PENUTUP	176
A. Kesimpulan	176
B. Saran	177
DAFTAR PUSTAKA	180

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	58
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	61
Gambar 4. 1 Konsep Permainan	102
Gambar 4. 2 Flowchart Game.....	105
Gambar 4. 3 Rancangan Ruang Manager	113
Gambar 4. 4 Area Produksi Barista	114
Gambar 4. 5 Area Kasir	115
Gambar 4. 6 Area pelanggan menuju kasir.....	115
Gambar 4. 7 Area pelanggan bawah tangga	116
Gambar 4. 8 Area Pemulihan.....	116
Gambar 4. 9 GUI Pemilihan Peran	117
Gambar 4. 10 GUI Uji Sertifikasi Manager.....	118
Gambar 4. 11 GUI Pelatihan Barista	119
Gambar 4. 12 GUI Jobdesk Waiter.....	120
Gambar 4. 13 Memfungsikan Komputer Manager.....	120
Gambar 4. 14 GUI Pembelian dan Pemantau Stok Oleh Manager.....	121
Gambar 4. 15 GUI Pengelolaan Kasi Toko oleh Manager	122
Gambar 4. 16 GUI Dompot untuk Setiap Pekerja.....	123
Gambar 4. 17 Stamina Pekerja yang Berkurang.....	124
Gambar 4. 18 Stamina Pekerja Bertambah Setelah membeli Asupan pada Vending Machine.....	124
Gambar 4. 19 Script Role Kerja.....	257
Gambar 4. 20 Script Stok Bahan Baku Toko.....	257
Gambar 4. 21 Script Gaji Tiap Role	258
Gambar 4. 22 Script Stamina Tiap Role.....	258
Gambar 4. 23 Script Waktu Operasional.....	259
Gambar 4. 24 Script Misi PBL dalam Game	259

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3. 1 Lembar Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	73
Tabel 3. 3 Angket Kepraktisan Pengguna.....	74
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal.....	77
Tabel 3. 5 presentase kelayakan oleh Riduwan.....	79
Tabel 3. 6 Oleh Richard R. Hake.....	80
Tabel 3. 7 Presentase Kepraktisan Oleh Riduwan.....	82
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	101
Tabel 4. 2 Validator Media.....	132
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	133
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	136
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	138
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas.....	140
Tabel 4. 7 Hasil Uji Realibilitas.....	141
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Kepraktisan Media.....	142
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Soal.....	144
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	145
Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas Soal Uraian.....	145
Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uraian.....	146
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Indeks Kesukaran.....	148
Tabel 4. 14 Indeks Daya Beda.....	150
Tabel 4. 15 Analisis Distraktor.....	227
Tabel 4. 16 Data Hasil Belajar.....	154
Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas.....	156
Tabel 4. 18 Hasil Uji Wilcoxon.....	157
Tabel 4. 19 Uji N-Gain.....	158
Tabel 4. 20 Uji Prasyarat Normalitas.....	160
Tabel 4. 21 Uji Korelasi Kepraktisan-Efektivitas.....	161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian dari Kampus.....	186
Lampiran 2: Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian dari Sekolah....	187
Lampiran 3: Transkrip Wawancara Pra-penelitian dengan Guru Ekonomi.....	187
Lampiran 4: Transkrip Wawancara Pra-penelitian dengan Perwakilan Siswa....	189
Lampiran 5: Dokumentasi/Foto Wawancara Pra-penelitian.....	192
Lampiran 6 : Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Soal Uraian.....	195
Lampiran 7: Lembar Validasi Instrumen Penelitian (oleh Ahli).....	197
Lampiran 8: Lembar Validator Instrumen Penelitian.....	203
Lampiran 9: Lembar Validasi Ahli Media.....	211
Lampiran 10: Lembar Validasi Ahli Materi.....	215
Lampiran 11: Tabulasi Data Jawaban Uji Coba Instrumen.....	221
Lampiran 12: Hasil Analisis Distraktor Soal.....	227
Lampiran 13: Tabulasi Nilai Pretest, Posttest Siswa,Angket Respon Siswa.....	228
Lampiran 14: Sampel Pengisian Instrumen oleh Siswa.....	236
Lampiran 15: Bukti Diseminasi Terbatas.....	245
Lampiran 16: Dokumentasi Uji Coba Lapangan.....	252
Lampiran 17: Visualisasi Produk dan Skrip Pemrograman.....	254
Lampiran 18 Buku Panduan Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Roblox Map Cafe Career.....	260

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan besar dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Di era yang serba cepat dan penuh ketidakpastian, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah sebagai keterampilan utama yang dibutuhkan dalam kehidupan dan dunia kerja modern (Har et al., 2024). Keterampilan tersebut, yang dikenal sebagai *Four Cs (Critical thinking, Communication, Collaboration)*, membantu peserta didik menjadi individu yang adaptif, inovatif, serta mampu menghadapi persoalan kompleks yang tidak dapat diselesaikan dengan pendekatan tradisional.

Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) sebagai pengembangan dan penguatan dari implementasi Kurikulum Merdeka menegaskan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan relevan dengan tantangan nyata. KSP memberikan otonomi yang lebih luas kepada satuan pendidikan untuk merancang pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, potensi lingkungan, serta kebutuhan masa depan, dengan tetap mengacu pada capaian pembelajaran nasional. Melalui pendekatan pembelajaran aktif, berbasis masalah, dan berbasis proyek, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pengambilan keputusan secara mandiri dalam konteks yang bermakna (Lubis et al., 2023; Kemendikbudristek, 2025).

Integrasi teknologi juga menjadi elemen penting dalam pendidikan abad ke-21. Teknologi pendidikan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mendalam, serta mendorong siswa menjadi aktor aktif dalam membangun pengetahuan (Mansyur et al., 2024). Penggunaan *platform* digital dan media interaktif mendukung personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan dan minat siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata (Banarsari et al., 2023)

Dengan demikian, pendidikan abad ke-21 bukan hanya tentang mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan kesiapan menghadapi dunia kerja yang terus berkembang. Pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan ini akan membantu peserta didik menjadi individu yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi langsung terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 adalah ekonomi. Di dalamnya, materi ketenagakerjaan memberikan gambaran nyata tentang struktur pasar tenaga kerja, jenis-jenis pekerjaan, sistem upah, dan peran pendidikan dalam menentukan posisi kerja. Pemahaman ini penting agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga siap menghadapi tantangan dunia kerja secara rasional dan adaptif (Andersson, 2025).

Di era digital, pembelajaran ekonomi menjadi semakin relevan karena membantu siswa mengenali perubahan dalam pasar kerja, seperti munculnya ekonomi digital, otomatisasi, dan kebutuhan akan keterampilan baru. Ketika siswa memahami prinsip-prinsip ekonomi, mereka lebih mampu mengambil keputusan

karir, menilai peluang kerja, dan merancang strategi untuk masa depan mereka (Andersson, 2025).

Selain itu, pendekatan pembelajaran ekonomi yang kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Yuliani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* ekonomi berbasis kearifan lokal mampu memperkuat relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata dan membentuk sikap positif terhadap nilai kerja dan tanggung jawab. Meskipun tidak secara langsung membahas dunia kerja, pendekatan ini mendukung pembentukan karakter dan literasi ekonomi yang penting bagi siswa sebagai calon anggota masyarakat produktif.

Meskipun pembelajaran ekonomi memiliki potensi besar dalam membekali siswa menghadapi dunia kerja, materi ketenagakerjaan yang diajarkan di kelas sering kali masih bersifat abstrak dan teoritis. Konsep seperti jenis tenaga kerja, sistem upah, dan struktur pasar tenaga kerja disampaikan secara tekstual tanpa dikaitkan dengan situasi nyata yang dihadapi siswa. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap relevansi materi ketenagakerjaan menjadi kurang mendalam dan cenderung bersifat hafalan. Kondisi pembelajaran yang cenderung teoritis tersebut sejalan dengan permasalahan nyata yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA N 1 Tambakrejo, ditemukan fakta empiris bahwa siswa masih mengalami kesulitan pemahaman, secara spesifik pada sub-materi sistem upah. Selama ini, siswa kesulitan menangkap konsep tersebut karena kurangnya visualisasi atau pengalaman langsung terkait bagaimana sistem upah diterapkan dalam dunia kerja. Menanggapi kendala tersebut, guru pengampu menegaskan bahwa sangat

diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami materi ketenagakerjaan, khususnya pada sistem upah, secara lebih konkret.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis pengalaman belajar. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses eksplorasi masalah, diskusi, dan pengambilan keputusan, sehingga konsep ekonomi tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga secara aplikatif. Model pembelajarannya integratif yang mengombinasikan *problem solving*, observasi, dan diskusi terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi secara lebih bermakna karena siswa dapat mengaitkan konsep ketenagakerjaan yang sesungguhnya (Zahroh, 2023).

Dengan menerapkan pembelajaran berbasis pengalaman dan pemecahan masalah, guru dapat membantu siswa membangun keterampilan berpikir kritis, kemandirian, dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka dan pengembangannya dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) yang menekankan pembelajaran yang relevan, reflektif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks materi ketenagakerjaan, pembelajaran kontekstual, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengeksplorasi potensi diri dan merancang strategi menghadapi tantangan dunia kerja secara nyata.

Untuk mewujudkan pembelajaran ekonomi yang kontekstual dan berbasis pengalaman tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan simulasi dunia kerja secara lebih nyata. Salah satu media yang berpotensi

menjembatani kesenjangan antara teori ketenagakerjaan dan praktik dunia kerja adalah *platform* dunia virtual berbasis *game*, seperti Roblox. Melalui lingkungan virtual interaktif, siswa dapat dihadapkan pada skenario pekerjaan, permasalahan ketenagakerjaan, serta situasi pengambilan keputusan yang menyerupai kondisi dunia kerja nyata.

Platform seperti Roblox memiliki potensi untuk mengakomodasikan integrasi antara pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan simulasi dunia kerja. Fitur dunia virtual yang fleksibel memungkinkan guru merancang skenario berbasis masalah, tantangan kontekstual, serta aktivitas kolaboratif yang merepresentasikan situasi profesional. Dalam pembelajaran berbasis Roblox, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan kerja tim secara langsung. Dengan demikian, Roblox berfungsi sebagai media yang menjembatani konsep abstrak ketenagakerjaan dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Penelitian oleh Sulistianingsih et al. (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan dunia virtual dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang mendalam. Selain itu, Mindarta (2025) membuktikan bahwa Roblox Studio efektif digunakan sebagai media evaluasi berbasis proyek dalam pembelajaran teknik otomotif, ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Meskipun konteks penelitiannya berbeda, temuan ini mengindikasikan bahwa Roblox memiliki potensi besar untuk diadaptasi dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi ketenagakerjaan yang menuntut pemahaman kontekstual dan simulasi situasi kerja.

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika pembelajaran menuntut keterlibatan aktif dan pemecahan masalah (Silistiyaningsih et al., 2022; Mindarta, 2025; Putri et al., 2025). Namun, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada bidang teknik, IPAS, atau muatan lokal, dan belum secara spesifik mengkaji penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, khususnya pada materi ketenagakerjaan.

Selain itu, integrasi antara pendekatan *Problem Based Learning* dan simulasi dunia kerja dalam satu media pembelajaran masih jarang diteliti secara sistematis. Belum banyak kajian yang mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis Roblox yang dirancang secara khusus untuk membangun pemahaman siswa terhadap struktur pasar tenaga kerja, sistem upah, dan dinamika ketenagakerjaan secara kontekstual. Padahal, materi tersebut sangat relevan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 dan arah pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan.

Dengan demikian, berdasarkan tuntutan Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) yang menekankan pembelajaran kontekstual, pengalaman, dan pengembangan keterampilan abad-21, serta karakter materi ketenagakerjaan yang sering kali abstrak dan sulit dikaitkan dengan praktik nyata, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konteks dunia kerja secara interaktif dan *problem-based*. Untuk itu, SMA N 1 Tambakrejo membutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis Roblox berpendekatan *Problem Based Learning*, media ini memungkinkan simulasi situasi kerja, aktivitas kolaboratif, dan umpan balik terukur yang secara langsung menjembatani konsep ketenagakerjaan ke

pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan dan uji kelayakan media di SMA N 1 Tambakrejo bukan sekadar inovasi teknis, melainkan langkah strategis untuk mewujudkan pembelajaran ekonomi yang lebih relevan, aplikatif, dan selaras dengan tujuan KSP.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) sebagai media pembelajaran materi ketenagakerjaan?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ketenagakerjaan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi ketenagakerjaan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respons siswa kelas XI SMA N 1 Tambakrejo.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Roblox dengan pendekatan *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ketenagakerjaan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis, maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis

Roblox yang mengintegrasikan pendekatan *problem-based learning* dan simulasi dunia kerja.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan kajian pembelajaran ekonomi yang kontekstual dan berbasis pengalaman. Dengan menggabungkan elemen gamifikasi dan pendekatan *problem-based learning* (PBL), penelitian ini memperkaya literatur tentang media interaktif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan abad ke-21. Selain itu, penelitian ini membuka ruang eksplorasi baru dalam pemanfaatan *platform metaverse* seperti Roblox untuk pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menyampaikan materi ekonomi, khususnya ketenagakerjaan. Media yang dikembangkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, relevan, dan mendekati situasi dunia kerja nyata, sekaligus mengurangi dominasi metode ceramah yang abstrak.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis Roblox yang dirancang dalam penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap konsep ketenagakerjaan. Melalui

simulasi kerja dan tantangan berbasis masalah, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengambil Keputusan, dan berkolaborasi, sehingga lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan gamifikasi dan PBL dalam konteks ekonomi. Penelitian ini melengkapi studi sebelumnya seperti Mindarta (2025), Putri et al. (2025), dan Sayyida et al. (2025) yang menunjukkan efektivitas Roblox dalam konteks pembelajaran teknik dan muatan lokal. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media serupa di bidang lain, serta mendorong penelitian lanjutan terkait efektivitas pembelajaran berbasis *metaverse*.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ekonomi berbasis Roblox dengan nama map CoffeCareer. Produk ini dirancang untuk membantu siswa memahami meteri ketenagakerjaan secara kontekstual melalui simulasi dunia kerja dan pendekatan Problem-Based Learning (PBL). Berikut adalah rincian spesifikasinya:

1. Platform Pengembangan

- a. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *platform* Roblox Studio, yang memungkinkan pengguna membuat lingkungan virtual interaktif dan simulasi berbasis game.

- b. Antarmuka pengguna (*User Interface* / GUI) dirancang secara sederhana dan interaktif agar siswa dapat mudah menavigasi area permainan dan memahami intruksi pembelajaran.
 - c. Produk dapat diakses secara online melalui perangkat hp, komputer atau laptop yang terhubung dengan internet.
2. Materi Pembelajaran
- a. Materi yang dikembangkan berfokus pada konsep ketenagakerjaan, mencakup jenis tenaga kerja (terdidik, terlatih, tidak terdidik), sistem upah, dan hubungan antara keterampilan, produktivitas, serta penghasilan.
 - b. Aktivitas dalam *game* dirancang berdasarkan situasi nyata dunia kerja, seperti proses pelatihan, bekerja, dan mendapatkan upah.
 - c. Setiap aktivitas pemain merepresentasikan pemahaman terhadap konsep ekonomi ketenagakerjaan melalui pengalaman langsung (*experiential learning*).
3. Pendekatan Pembelajaran
- a. Menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), di mana siswa berperan sebagai tenaga kerja yang harus memecahkan permasalahan dalam dunia kerja, seperti perbedaan kompetensi, penghasilan, dan kebutuhan stamina kerja.
 - b. Setiap profesi memiliki tahapan masalah dan solusi berbeda:
 - 1) Manager (Tenaga Kerja Terdidik): harus menyelesaikan mini kuis sebelum bekerja sebagai bentuk sertifikasi kompetensi.

- 2) Barista (Tenaga Kerja Terlatih): harus menyelesaikan pelatihan praktik pembuatan minuman sebelum bisa bekerja.
- 3) Waiter (Tenaga Kerja tidak Terdidik): dapat langsung bekerja tanpa pelatihan khusus.
- c. Hasil permainan menekankan refleksi tentang pentingnya pendidikan dan pelatihan untuk memperoleh penghasilan yang lebih baik.

4. Fitur Utama

- a. Pemain memilih profesi dan mengikuti alur pelatihan sesuai dengan peran yang dipilih.
- b. Pelatihan dan Uji Kompetensi: Profesi tertentu membutuhkan penyelesaian mini game atau kuis sebelum bekerja.
- c. Simulasi Dunia Kerja: Pemain bekerja sesuai profesinya di lokasi yang sama (*Cafe*)
- d. Sistem Upah dan Stamina: Pemain memperoleh gaji setelah menyelesaikan tugas, sementara stamina menurun selama bekerja dan dapat ditambah dengan membeli makanan/minuman.
- e. Ruang Interaksi Sosial (*Cafe Area*): Tempat siswa berkumpul dan berdiskusi, dan merefleksikan pengalaman belajar bersama teman sekelas.

5. Sasaran Pengguna

Media pembelajaran berbasis Roblox: Dunia Tenaga Kerja ditujukan untuk siswa kelas XI SMA N 1 Tambakrejo pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi ketenagakerjaan.

6. Indikator Kelayakan dan Evaluasi

- a. Aspek Kelayakan Materi: Kesesuaian materi ketenagakerjaan dengan capaian KSP, keakuratan konsep, dan relevansi skenario PBL dengan dunia kerja nyata.
- b. Aspek Kelayakan Media (Teknis & Visual): Desain antarmuka (UI/UX), navigasi, interaktivitas, fungsionalitas *gameplay*, dan stabilitas *platform* Roblox.
- c. Aspek Respons Pengguna: Kepraktisan penggunaan, kemenarikan, dan tingkat keterlibatan (*engagement*) siswa saat simulasi berlangsung.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Produk

1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa dan guru memiliki akses terhadap perangkat *handphone*, komputer, laptop dan koneksi internet untuk menjalankan Roblox.
- b. Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) relevan dengan karakteristik siswa SMA dan mendukung pembelajaran kolaboratif berbasis masalah nyata.
- c. Siswa memiliki motivasi untuk mengeksplorasi *game* edukatif dan memahami alur permainan secara mandiri.
- d. Roblox studio dapat digunakan secara optimal untuk menampilkan simulasi dunia kerja secara sederhana dan interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan produk masih dalam bentuk *prototype* interaktif dan belum mencakup seluruh fitur game secara lengkap.

- b. Pengujian dilakukan dalam lingkup terbatas, yaitu pada satu kelas uji coba.
- c. Interaksi antar pemain dan *NPC* dalam game masih sederhana (terbatas pada sistem dialog dan pembelian item)
- d. Desain lingkungan (*map*) dan animasi karakter dikembangkan menggunakan *asset library* yang teredia di Roblox Studio, sehingga visualisasi belum sepenuhnya orisinal.