

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR IPS
BERBASIS GAME EDUKASI DENGAN TEMA KERAGAMAN SOSIAL
BUDAYA SEBAGAI HASIL DINAMIKA INTERAKSI MANUSIA
DI KELAS VII SMP NEGERI 6 PURWOREJO**

JURNAL



**Disusun oleh:
Aryanti Sri Wardani
11416244021**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR IPS BERBASIS GAME EDUKASI DENGAN TEMA KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA SEBAGAI HASIL DINAMIKA INTERAKSI MANUSIA DI KELAS VII SMP NEGERI 6 PURWOREJO

DEVELOPING A SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCE BASED ON EDUCATIONAL GAMES FOR THE THEME OF SOCIAL AND CULTURAL DIVERSITIES AS RESULTS OF HUMAN INTERACTION DYNAMICS FOR GRADE VII STUDENTS OF STATE JHS 6 PURWOREJO

Oleh: Aryanti Sri Wardani, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,
ayawardani@gmail.com

Abstrak

Sumber belajar berbasis *game* edukasi sangat potensial digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa. Saat ini belum banyak dikembangkan *game* edukasi sebagai sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui cara mengembangkan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi; 2) Mengetahui kelayakan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, serta uji coba siswa kelas VII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan penyederhanaan model *Borg&Gall*. Subjek penelitian siswa kelas VII SMP Negeri 6 Purworejo. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi untuk ahli materi dan media, serta angket penilaian guru IPS dan siswa. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian yaitu: 1) Pengembangan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi melalui 4 tahap, yaitu tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan, serta tahap evaluasi produk. *Game* yang telah dihasilkan kemudian di validasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa SMP kelas VII; 2) Berdasarkan hasil analisis kelayakan media, diketahui bahwa seluruh aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, guru, maupun uji coba, semuanya berkisar pada rerata 4,0-4,86 dengan kategori baik. Penilaian dari ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 4,0 dengan kategori baik, penilaian dari ahli media memperoleh rerata skor sebesar 4,0 dengan kategori baik, penilaian dari guru IPS memperoleh rerata skor sebesar 4,86 dengan kategori sangat baik, uji pemakaian terbatas memperoleh rerata skor sebesar 4,02 dengan kategori sangat baik, uji pemakaian lapangan memperoleh rerata 4,20 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian *game* edukasi layak digunakan sebagai sumber belajar IPS kelas VII SMP.

Kata kunci: *Sumber Belajar, IPS, Game Edukasi.*

Abstract

A learning resource based on educational games is very potential to be used as one of the students' learning resources. At present there have not been many educational games developed as learning resources. This study aims to investigate: 1) a way to develop a Social Studies learning resource based on educational games, and 2) the appropriateness of the Social Studies learning resource based on educational games according to the assessment by a materials expert, a media expert, a teacher, and a tryout involving Grade VII students. The research method was Research and Development (R&D) using the simplification of the model by Borg & Gall. The research subjects were Grade VII students of SMP Negeri 6 Purworejo. The data were collected through a questionnaire for the validation by materials and media experts and a questionnaire for the assessment by a Social Studies teacher and students. The data

were analyzed by means of the quantitative descriptive technique. The results of the study were as follows. 1) The development of the Social Studies learning resource based on educational games was made through 4 stages, i.e.: data collection, planning, development, and product evaluation. The developed games were then validated by the materials expert, media expert, teacher, and Grade VII students. 2) Based on the results of the media appropriateness analysis, it was revealed that all aspects of the assessment by the materials expert, media expert, teacher, and the tryout attained mean scores in a range of 4.0-4.86 and in the good category. The assessment by the materials expert yielded a mean score of 4.0 with a good category and that by the media expert yielded a mean score of 4.0 with a good category. The small-scale tryout yielded a mean score of 4.02 with a very good category and the field tryout yielded a mean score of 4.20 with a very good category. Therefore, the educational games are appropriate to be used as a Social Studies learning source for Grade VII students of the junior high school.

Keywords: *Learning Resource, Social Studies, Educational Games*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, komputer di sekolah merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Komputer dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran karena memberikan peluang bagi guru di sekolah untuk mengembangkan sumber belajar.

Sumber belajar ikut membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Berbagai jenis sumber belajar yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Pemilihan sumber belajar yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Semakin siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka semakin cepat

siswa menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru tidak menjadi pusat perhatian siswa, sehingga perlu digunakan sumber belajar alternatif yang menyenangkan sesuai dengan karakter siswa.

Adanya rasa kurang ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga disebabkan oleh guru yang kurang memvariasikan media saat menyampaikan materi. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang ditulis oleh Kuntarno (2015) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan rasa ketertarikan siswa dalam belajar, guru perlu menggunakan media yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran. Tetapi dalam kenyataannya siswa mudah merasa bosan karena guru kurang bervariasi dalam proses mengajar. Kurangnya rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran IPS juga berpengaruh pada minat belajar siswa rendah.

Rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran terkadang menurunkan hasil belajar. Hal ini dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan Noni Marlina (2014) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa mengakibatkan hasil belajar menurun. Kondisi tersebut dikarenakan guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran terkadang tidak menggunakan media yang menarik. Kebanyakan para guru hanya menggunakan buku cetak yang ada, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar materi-materi IPS.

Motivasi belajar siswa yang rendah dalam mengikuti pelajaran IPS juga merupakan salah satu masalah bagi guru. Guru diharapkan mampu menciptakan terobosan-terobosan baru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS. Berita yang terdapat dalam Kompas (Selasa, 30 Januari 2012) menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk berinovasi dan kreatif dalam penyampaian materi sehingga siswa bersemangat dalam menerima pelajaran. Tetapi kenyataannya, seolah-olah guru hanya bertugas untuk menuntaskan materi tanpa memperhatikan apakah penyampaiannya sudah sesuai dengan harapan siswa atau belum. Hal ini menyebabkan rendahnya

motivasi belajar yang mengakibatkan siswa kurang peduli dengan pelajaran.

Salah satu yang menjadi penyebab rendahnya minat dan motivasi belajar siswa adalah kurang dikembangkannya sumber belajar IPS oleh guru. Dalam kenyataannya, guru dalam mengajar kurang bisa memvariasikan sumber belajar yang digunakan. Guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut sesuai dengan berita yang dimuat dalam Suara Merdeka (Sabtu, 14 Februari 2015) yang menyatakan bahwa guru diharapkan meningkatkan kinerjanya khususnya pada penguasaan bahan ajar dan metode pedagogik yang dipakai dalam rancangan pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis sumber belajar. Salah satunya adalah *game*. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Salah satu kelebihan *game* yaitu menyenangkan dan menghibur. Permainan menjadi media pembelajaran yang menarik sebab di dalamnya memiliki unsur kompetisi untuk menentukan siapa yang menang dan kalah.

Kenyataan tersebut ternyata juga terjadi di SMP Negeri 6 Purworejo. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Februari 2015, pembelajaran IPS di SMP Negeri 6

Purworejo masih terpusat pada guru, karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat saat siswa kelas VIIA menerima materi pelajaran. Salah satu siswa disuruh untuk membaca materi dari buku, siswa yang lain mendengarkan. Kemudian guru menjelaskan materi, begitu seterusnya. Siswa cenderung ramai sendiri, mengobrol dengan teman sebangkunya, ada siswa yang mengerjakan PR pelajaran lain, dan kurang bisa memahami materi yang sedang diajarkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada Bapak Kisman, guru IPS di SMP Negeri 6 Purworejo pada bulan Maret 2015. Proses pembelajaran IPS yang dilakukan kebanyakan monoton hanya dengan metode ceramah. Sedangkan dengan fasilitas sekolah yang memadai seperti komputer pelajaran IPS kurang bisa memanfaatkan fasilitas tersebut, dengan alasan malas pindah ke ruang laboratorium. Padahal siswa akan lebih paham dengan materi apabila penyampaian materi dikombinasikan dengan sumber belajar, agar siswa lebih aktif untuk mencari jawaban apalagi sekolah yang digunakan untuk penelitian sudah menerapkan kurikulum 2013.

Permasalahan tersebut memerlukan upaya penyelesaian agar siswa menjadi lebih

tertarik, dan termotivasi untuk mempelajari materi IPS. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan cara mengembangkan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yang dibuat menggunakan aplikasi *RPG Maker XP* yang mudah digunakan untuk pemain pemula dan mudah dalam pengoperasiannya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Sumber Belajar IPS Berbasis *Game* Edukasi dengan Tema “Keragaman Sosial Budaya sebagai Hasil Dinamika Interaksi Manusia” di Kelas VII SMP Negeri 6 Purworejo”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2010:407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Purworejo yang beralamat di Jl. Ksatria no. 5 Purworejo. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari 2015-September 2015.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dengan tema keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia adalah siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Purworejo.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah pengembangan Nusa Putra (2011:120) dapat disederhanakan menjadi empat tahapan, antara lain: Tahap penelitian dan pengumpulan data, Tahap perencanaan, Tahap pengembangan, dan Tahap evaluasi produk

Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa kuesioner atau angket bentuk *checklist* (√). Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS, sedangkan siswa diminta untuk memberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

b. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran serta isi dari aspek materi pada produk sumber belajar berbasis *game* edukasi. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari Made Wena (2011:208).

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media pada produk sumber belajar berbasis *game* edukasi yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari Azhar Arsyad (2011: 87-90).

3) Instrumen untuk Guru IPS

Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru dalam penelitian ini adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa

indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

4) Instrumen Uji Coba untuk Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba penggunaan produk berupa angket yang ditujukan kepada peserta didik. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses penyempurnaan produk akhir sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Produk *game* edukasi yang telah dihasilkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diperoleh revisi tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu validasi oleh guru mata pelajaran IPS dan uji coba lapangan awal oleh 6 orang peserta didik kelas VIIA yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian sebagai revisi tahap II.

Tahapan selanjutnya ialah uji coba lapangan kepada siswa SMP Negeri 6

Purworejo kelas VIIA. Dari kedua tahap revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir berupa pada produk sumber belajar berbasis *game* edukasi sebagai media pembelajaran IPS di SMP dengan keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
(SB) Sangat baik	5
(B) Baik	4
(C) Cukup	3
(K) Kurang	2
(SK) Sangat Kurang	1

Sumber: Eko Putro (2009: 238)

- 2) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	SB
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	B
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	C
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	K
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	SK

Sumber : Eko Putro (2009:238)

Keterangan

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal+skor minimum ideal)

$Sb_i = \frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal-skor minimum ideal)

x = skor empiris

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dengan materi keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia dalam mata pelajaran IPS SMP Kelas VII. Produk sumber belajar berbasis *game* edukasi yang dikembangkan meliputi empat tahap, yaitu:

a. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai sumber belajar IPS berbasis

game edukasi yang akan dikembangkan. Tahap pengumpulan data meliputi:

1) Studi Pustaka

Studi pustaka menghasilkan informasi mengenai teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian. Teori-teori yang mendukung sumber belajar yaitu teori pengembangan sumber belajar IPS, *game* edukasi, *RPG Maker XP*, dan *game* edukasi sebagai sumber belajar IPS.

2) Studi Lapangan

Studi lapangan meliputi penentuan bahwa sumber belajar yang akan dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013. Materi yang akan dikembangkan dalam produk ini adalah materi keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia. Siswa yang akan menjadi sasaran dalam pengembangan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi ini adalah siswa kelas VII.

b. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan materi yang dikembangkan, yaitu materi keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia. mengumpulkan materi, serta menyiapkan perangkat keras berupa

laptop atau komputer dan perangkat lunak berupa *software RPG Maker XP*. Judul yang digunakan dalam sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi adalah *The Sosial Adventure*.

c. Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk meliputi pembuatan alur cerita, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, dan pembuatan produk. Tahap pengembangan produk juga menentukan konsep *game* yang dikembangkan. Secara umum *game* ini terdiri dari empat level. *Game* ini memuat materi tentang keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia.

Berdasarkan konsep tersebut dan untuk memudahkan proses pengembangan *game*, maka dilakukan pembuatan alur cerita, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, dan pembuatan produk. Masing-masing bagian diuraikan sebagai berikut:

1) Alur Cerita

Alur cerita dalam *game* yang dibuat menggunakan aplikasi *RPG Maker XP* ini menggunakan percakapan antar tokoh. *The Sosial Adventure* merupakan permainan komputer dengan jenis petualangan yang mengajak penggunanya untuk

memerankan seorang tokoh yang berpetualang mencari kunci untuk membuka peti bintang di akhir *game*. Dalam perjalanan petualangan tersebut, pemain juga sambil belajar.

2) *Flowchart*

Flowchart dapat digunakan untuk memudahkan dalam membuat produk sumber belajar. Rancangan *flowchart* dalam pengembangan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dibuat sesuai dengan kebutuhan.

3) *Storyboard*

Storyboard mendeskripsikan setiap tampilan pada sumber belajar yang dapat memudahkan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis *game* edukasi.

4) Pembuatan Produk

Pembuatan produk sumber belajar IPS berbasis *game edukasi* dengan desain produk yang meliputi desain tampilan, struktur distribusi materi, gambaran tokoh, dan *audio* materi.

d. Tahap Evaluasi Produk

Produk sumber belajar yang sudah jadi belum layak digunakan jika belum divalidasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran IPS, dan 32 siswa kelas VIIA. Dalam penilaian terdapat masukan-masukan yang diberikan oleh

ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran IPS, dan siswa. Masukan-masukan tersebut dijadikan pedoman untuk melakukan revisi agar sumber belajar menjadi lebih sempurna.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi tahap pertama total skor yang diperoleh sebesar 52 dengan rata-rata skor 2,6 termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 80 dengan rata-rata skor 4,0 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa materi dalam produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak satu kali. Pada tahap validasi ahli media diketahui total skor yang diperoleh sebesar 80 dengan rata-rata skor 4,0 dan termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yang dikembangkan

mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan.

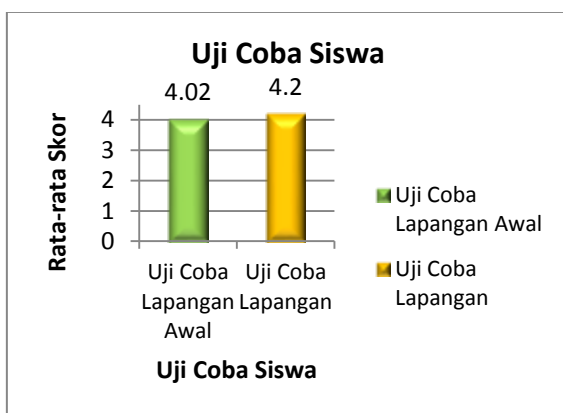
c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Validasi produk oleh salah satu guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 6 Purworejo yang dilakukan pada hari Jumat, 18 September 2015. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS, dapat diketahui bahwa produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang positif dari guru. Hal ini ditunjukkan dengan memperoleh total skor 126 dan rata-rata skor sebesar 4,86 dengan kategori sangat baik, sehingga produk sumber belajar layak untuk diujicobakan kepada siswa.

d. Data Hasil Uji Coba oleh Siswa

Uji coba penggunaan ini terbagi menjadi 2, yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan. Subjek uji coba terbatas adalah 6 siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Purworejo. Uji coba lapangan awal dilakukan pada tanggal 22 September 2015. Dari hasil uji coba lapangan awal terhadap 6 orang siswa mendapat rata-rata skor keseluruhan uji coba tersebut adalah 4,02 termasuk dalam kriteria baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan

dengan subjek 26 siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Purworejo. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 25 September 2015. Dari hasil uji coba pemakaian, mendapatkan rata-rata skor keseluruhan uji coba pemakaian sebesar 4,20 dan termasuk dalam kategori baik. Rata-rata skor uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan dapat dijelaskan dalam grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Primer yang Diolah, 2015

Gambar 1. Grafik Skor Rerata Uji Coba Siswa

Berdasarkan Gambar 1. dapat diketahui bahwa skor kelayakan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dari penilaian uji coba siswa termasuk dalam kategori baik. Produk sumber belajar dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas sumber belajar yang baik sehingga sudah bisa untuk dimanfaatkan oleh siswa karena siswa merasa tertarik untuk bermain sambil belajar.

Hasil Revisi Produk

a. Revisi Tahap I

Revisi tahap I dilakukan setelah mendapat saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap revisi pertama.

- 1) Menurut saran dari ahli materi, materi yang ditampilkan kurang lengkap. Sebaiknya ditambah dengan hasil dinamika interaksi manusia yang sampai saat ini masih ada.
- 2) Menurut saran dari ahli media jangan terlalu banyak ruang kosong pada tampilan, tetapi diisi dengan gambar dan tulisan supaya terlihat menarik.
- 3) Menurut saran ahli media percakapan antara dua orang dibedakan warna hurufnya. Sebelum di revisi, warna percakapan antara pemain dan penjaga semua putih. Setelah direvisi, pemain menjadi warna putih, dan penjaga warna hijau.
- 4) Menurut saran ahli materi, materi dalam *game* sebaiknya diberikan *audio*. Jangan hanya tulisan, karena membuat siswa kurang tertarik.
- 5) Menurut saran ahli materi, materi tentang keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia sebaiknya diberikan contoh

konkret hasil interaksi manusia yang menghasilkan kebudayaan.

b. Revisi Tahap II

Revisi tahap II dilakukan setelah mendapat saran dan masukan dari guru mata pelajaran IPS. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap kedua, yaitu sebaiknya diberikan soal sebelum masuk materi dan penggunaan petunjuk permainan lebih diperjelas.

c. Revisi Tahap III

Revisi tahap III dilakukan untuk menyempurnakan produk akhir. Tidak banyak revisi yang dilakukan karena sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yang diujicobakan mendapat tanggapan yang baik dari siswa. Siswa mengikuti pelajaran IPS menggunakan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dengan antusias.

Pembahasan

Analisis Pengembangan Produk

Cara mengembangkan produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi ini dibuat melalui empat tahapan. Langkah-langkah pengembangan ini melalui empat tahapan meliputi: tahap penelitian dan pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan pembuatan produk, dan tahap evaluasi produk.

Melalui empat tahapan pengembangan diperoleh kelayakan produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan salah satu alternatif sumber belajar yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Adanya *game* edukasi mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi IPS.

Pemilihan materi keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia karena pembelajaran pada materi ini biasanya disampaikan hanya dengan metode ceramah atau ditunjukkan dengan gambar yang sudah ada dalam buku pegangan siswa. Materi keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia terdapat dalam materi pelajaran IPS pada kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus.

Judul yang digunakan dalam pengembangan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi adalah *The Social Adventure* atau petualangan sosial. Peneliti memilih judul *The Social Adventure* karena dalam permainan ini siswa sebagai pemain melakukan petualangan sosial dengan belajar tentang materi IPS yaitu keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia. Pemain akan melakukan petualangan sosial di empat tempat sesuai

dengan materi yang dikembangkan oleh peneliti.

Pengembangan *game* edukasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat hambatan selama tahap pengembangan produk demi mendapatkan produk yang layak sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan peneliti membuat produk pengembangan sendiri dengan belajar melalui tutorial-tutorial *online*. Selain itu juga *game* yang dibuat peneliti hanya mencakup satu materi saja. *Game* yang dibuat hanya dapat digunakan dalam komputer belum dapat digunakan dalam telepon genggam. Belum ada waktu mundur ketika *game* tersebut digunakan untuk bermain.

Game ini termasuk ke dalam jenis RPG. Tampilan *game* dibuat dalam bentuk 3D, semacam petualangan pemain untuk mendapatkan tujuan akhir permainan. *Game* yang dibuat ini mudah dalam mengoperasikannya, mudah dipahami oleh pemain pemula, dan tidak memberatkan sistem ketika *game* sedang dimainkan.

Dari data hasil yang diperoleh dalam uji coba pemakaian sumber belajar, dapat dikatakan bahwa sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi layak digunakan sumber belajar. *Game* edukasi dijadikan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan untuk membantu

meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar materi IPS.

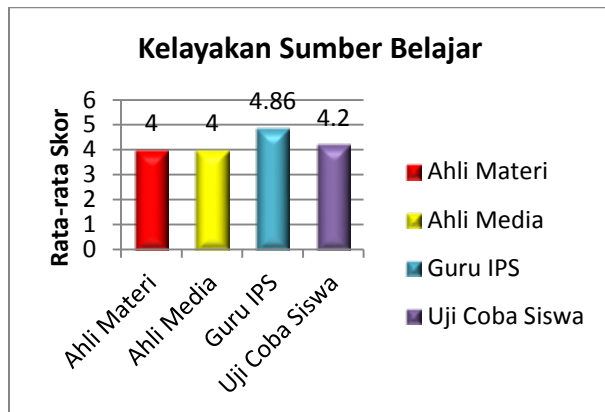
Pengembangan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dengan tema keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia merupakan produk *game* edukasi yang mudah dalam cara pengoperasiannya, mudah dipahami oleh pemain pemula, dan tidak memberatkan sistem pada komputer ketika *game* sedang dimainkan. Cara pengembangan *game* RPG ini juga dilakukan sesuai dengan langkah pembuatan *game* yang baik agar diperoleh *game* yang baik sesuai dengan aturan *game*. Selain itu, *game* ini dibuat untuk menjadi salah satu alternatif sumber belajar untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi IPS agar siswa merasa tertarik dan tidak cepat bosan untuk belajar.

Analisis Kelayakan Produk

Perhitungan rerata dari data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi sebagai sumber belajar IPS di SMP. Hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan sudah menunjukkan bahwa sumber belajar layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa dapat diketahui bahwa hasil

validasi dari ahli materi diperoleh skor sebesar 4,0; hasil validasi dari ahli media diperoleh skor sebesar 4,0; hasil rerata penilaian guru IPS diperoleh skor sebesar 4,86; dan hasil rerata uji coba lapangan oleh siswa diperoleh skor sebesar 4,20. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Primer yang Diolah, 2015

Gambar 2. Grafik Skor Rerata Kelayakan Sumber Belajar

Berdasarkan Gambar 2. dapat diketahui bahwa skor kelayakan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi termasuk ke dalam kategori Baik menurut ahli materi, ahli media, guru IPS, dan uji coba siswa. Secara keseluruhan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dengan materi keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas sumber belajar yang baik sehingga sudah bisa untuk dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar IPS kelas VII SMP.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dapat disimpulkan bahwa:

1. Cara mengembangkan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dengan tema keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia melalui beberapa tahapan, yaitu; Tahap pertama, penelitian dan pengumpulan data. Tahap kedua, perencanaan. Tahap ketiga, pengembangan yang meliputi pembuatan alur cerita, *flowchart*, *storyboard*, dan pembuatan produk menggunakan program *RPG Maker XP*. dan Tahap evaluasi produk dilakukan dengan cara validasi oleh ahli dan guru IPS sampai memperoleh media yang layak digunakan. Selanjutnya media pembelajaran yang telah dikembangkan diujicobakan sebanyak dua kali yaitu uji coba lapangan awal oleh 6 siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Purworejo dan uji coba lapangan oleh 25 siswa kelas VIIA SMP Negeri 6 Purworejo.
2. Sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dengan tema keragaman

sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia dinyatakan layak setelah melalui beberapa revisi. Revisi didasarkan pada saran, masukan, dan komentar yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan uji penilaian siswa. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

- a. Menurut ahli materi, rerata keseluruhan aspek penilaian sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yaitu 4,0 tergolong ke dalam kategori baik.
- b. Menurut ahli media, rerata keseluruhan aspek penilaian sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yaitu 4,0 tergolong ke dalam kategori baik.
- c. Menurut penilaian guru IPS, rerata keseluruhan aspek penilaian sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yaitu 4,86 tergolong ke dalam kategori sangat baik.
- d. Menurut penilaian siswa, rerata keseluruhan aspek penilaian sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yaitu 4,20 tergolong ke dalam kategori sangat baik.

b. Implikasi

Implikasi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Jika cara yang digunakan untuk mengembangkan produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi menggunakan tahapan yang sesuai dengan prosedur pengembangan, maka akan diperoleh produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi yang baik.
2. Jika dalam pengembangan sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru IPS, dan siswa, maka *game* dapat dinyatakan layak sebagai produk sumber belajar IPS untuk siswa kelas VII SMP.

c. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan pada sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi adalah:

1. Keterbatasan materi penelitian dan pengembangan ini yang hanya memuat materi IPS kelas VII tentang keragaman sosial budaya sebagai hasil dinamika interaksi manusia.
2. Keterbatasan lokasi uji coba yang hanya dilakukan pada satu sekolah dan satu kelas yaitu kelas VIIA SMP Negeri 6 Purworejo. Hal tersebut

dikarenakan adanya keterbatasan pengalaman, waktu, dan dana yang dimiliki oleh peneliti.

d. Saran

Saran dari penelitian dan pengembangan ini adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan produk sumber belajar IPS berbasis *game* edukasi sebaiknya mengacu pada tahapan prosedur pengembangan sumber belajar yang baik dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Borg R. Walter & Gall, DM. 1983. *Educational Research, An Introduction*. New York: Logman

Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan*

Teknis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

K Kuntarno. 2015. Penerapan Strategi Jigsaw untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika tentang Bangun Datar pada Siswa Kelas V SDN Tegalarum Margoyoso Pati Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal*. Surakarta: FKIP UMS

Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Noni Marlina. 2014. Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Strategi Role Playing pada Siswa Kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal*. Surakarta: FKIP UMS

Nusa Putra. 2011. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yogyakarta, 05 Januari 2016

Menyetujui,

