

## **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS DENGAN APLIKASI *ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP* UNTUK MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VII SUBTEMA INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN ALAM, SOSIAL, BUDAYA, DAN EKONOMI**

## **DEVELOPING EDUCATIONAL GAMES AS A SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCE USING THE APPLICATION OF *ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP* FOR THE SOCIAL STUDIES SUBJECT IN GRADE VII OF JHS FOR SUBTHEME OF HUMAN INTERACTIONS WITH NATURAL, SOCIAL, CULTURAL, AND ECONOMIC ENVIRONMENT**

Oleh: Erma Yuli Setyarini, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, [ermaayuli37@gmail.com](mailto:ermaayuli37@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan *Game* Edukasi sebagai Sumber Belajar IPS dengan Aplikasi *Role Playing Game (RPG) Maker Xp* untuk Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VII Subtema Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi; dan 2) mengetahui kelayakan *Game* Edukasi sebagai Sumber Belajar IPS dengan aplikasi *RPG Maker XP* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS dan tanggapan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dan mengacu pada model pengembangan dari Sugiyono. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian validator serta lembar angket untuk uji penggunaan peserta didik dan guru IPS. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif dengan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) mengembangkan *Game* Edukasi sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *RPG Maker XP* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pengumpulan bahan dan data untuk materi yang akan dikembangkan, pembuatan kisi-kisi instrumen, membuat instrumen validasi dan ujicoba, dan pembuatan *game*; dan 2) *Game* Edukasi sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *RPG Maker XP* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan kategori Baik.

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

### **Abstract**

*This study aimed to: 1) develop an educational game as a Social Studies learning resource using the application of Role Playing Game (RPG) Maker XP for the Social Studies subject in Grade VII of the junior high school (JHS) for the subthemes of human interactions with natural, social, cultural, and economic environment; and 2) investigate the appropriateness of the educational game as a Social Studies learning resource using the application of RPG Maker XP based on the assessment by a materials expert, a media expert, a Social Studies teacher, and student' responses.*

*This was a research and development (RnD) study referring to the development model by Sugiyono. The research subject were Grade VII student of SMP Negeri 8 Yogyakarta. The data*

*collecting instruments were assessment sheets for the expert and questionnaires for the application test by the student and Social Studies teacher. The data analysis technique was the descriptive technique using the quantitative approach.*

*The result of the study were as follows; 1) The development of the educational game as a Social Studies learning resource using the application of RPG Maker XP was made through several stages I,e: making a flowchar, making a storyboard, collecting materials and sdata for the materials to be developes, making instrument grids, making validation and tryout instruments, and making game; and 2) The educational game as a Social Studies learning resource using the application of RPG Maker XP was appropriate to be used as Social Studies learning media and in the goog category.*

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

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan perangkat komputer dalam pembelajaran dapat sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi. Perangkat komputer dapat menyajikan sebuah konsep pembelajaran yang abstrak menjadi nyata agar para siswa dapat memahami materi secara menyeluruh. Perangkat komputer tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guru di kelas, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Pada pembelajaran IPS terdapat berbagai sumber belajar yang dapat digunakan meliputi buku teks, globe, atlas, museum, laboratorium, candi, perpustakaan, pasar, film, dan *games*. Namun, semua sumber belajar tersebut belum dimanfaatkan secara optimal. Sumber belajar diharapkan mampu menarik minat siswa sehingga belajar

menjadi lebih menyenangkan. Salah satu sumber belajar IPS yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri secara menyenangkan adalah *games*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari artikel yang ditulis oleh Mon dalam Tribun Jogja pada tanggal 31 Januari 2014 menyebutkan bahwa dalam kurun waktu 12 tahun terakhir, *game online* mengalami kemajuan yang pesat dalam penggunaannya di Indonesia. Selain itu, juga terjadi peningkatan jumlah pemain *game online* sekitar 5% - 10% per tahun yang salah satunya disebabkan oleh semakin pesatnya infrastruktur internet. Saat ini juga tercatat ada sekitar 25 juta orang Indonesia menjadi pemain *game online* yang menunjukkan bahwa penggunaan *game* sudah semakin menjamur. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *games* di kota besar

seperti di Yogyakarta banyak diminati (<http://jogja.tribunnews.com>).

*Game* merupakan salah satu hal yang sangat digemari masyarakat dari usia anak-anak hingga dewasa. Para pemain *game* biasa menghabiskan waktu luang mereka hanya untuk memainkan *game*. Hal ini berdasarkan data yang di dapat pada jurnal yang ditulis M. Albir Damara tahun 2013 (Damara: 2013), menyebutkan bahwa kebanyakan para *gamer* pada *game online* adalah usia pelajar. Mereka akan rela menghabiskan waktu belajar mereka dan menggantinya dengan bermain *game* kesukaan mereka. Padahal sebagian *game* yang mereka mainkan tidak ada hubungannya dengan materi yang diajarkan di sekolah, namun hanya berfungsi sebagai hiburan semata.

Bambang Warsita (2008: 153), menyatakan bahwa *game* edukasi merupakan multimedia dengan sistem penyajian yang menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk satu kesatuan atau paket yang berupa perangkat lunak dalam pembelajaran. Salah satu *game* edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu aplikasi *Role Playing Game (RPG) Maker XP*. Samuel Henry (2010: 129) menyatakan bahwa *RPG* merupakan *game* yang pemainnya akan berperan menjadi sebuah

karakter. Pemain akan diajak untuk berimajinasi memainkan tokoh yang ada dalam *game* sehingga pemain merasa bahwa dialah yang melakukan langsung semua kegiatan yang di dalam *game* tersebut.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh salah satu studio *game* di Indonesia yaitu Agate Studi pada tahun 2012 (Agate: 2012), jenis *RPG* ini merupakan *game* terfavorit yang dipilih untuk dimainkan para *gamer*. Dari data tersebut, masyarakat khususnya pendidik dapat mengambil peluang untuk mengembangkan *RPG* sebagai *game* edukasi yang berisikan materi pelajaran kemudian digunakan sebagai media maupun sumber belajar baik di rumah maupun di sekolah. Namun sampai saat ini belum banyak masyarakat (khususnya pendidik) yang mengembangkan *RPG* sebagai *game* edukasi.

*Game* edukasi dengan aplikasi *RPG Maker XP* yang akan dikembangkan ini berbasis pada kurikulum 2013. Subtema yang disajikan yaitu interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi untuk SMP kelas VII. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan *game* edukasi sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *RPG Maker XP* subtema interaksi manusia dengan

lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi untuk mata pelajaran IPS SMP kelas VII. Pengembangan *game* edukasi ini bertujuan untuk menambah keanekaragaman sumber belajar IPS serta diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPS.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **Waktu dan Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Desember 2015.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba produk Game Edukasi sebagai Sumber Belajar IPS subtema Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Yogyakarta.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah pengembangan Sugiyono (2012: 409) antara

lain: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk namun tidak sampai pembuatan produk massal karena akan diproduksi secara terbatas demi kepentingan Tugas Akhir Skripsi, namun jika dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan maka produk dapat diproduksi secara massal.

## **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 peserta didik 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 kesahihan, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, *learnability*, dan

menarik minat dari aspek materi pada *Game* Edukasi. Instrumen untuk ahli materi diadaptasi dari Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 33-34).

## **2) Instrumen Ahli Media**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media yang digunakan untuk mengetahui kedalaman materi, pengorganisasian, bahasa, gambar, dan tampilan. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan *Game* Edukasi yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari Made Wena (2011: 208).

## **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 Penggunaan untuk Peserta Didik**

Instrumen yang digunakan untuk uji coba penggunaan produk berupa angket yang ditujukan kepada peserta didik. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. 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 awal *Game* Edukasi subtema interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi yang telah dihasilkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diperoleh revisi pengembangan tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu validasi oleh guru mata pelajaran IPS dan uji coba terbatas oleh 6 orang peserta didik kelas VII H yang selanjutnya akan dihasilkan penilaian sebagai revisi produk tahap II.

Tahapan selanjutnya ialah uji coba pemakaian kepada peserta didik SMP N 8 Yogyakarta kelas VII J. Dari kedua tahap revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir berupa *Game Edukasi* sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *RPG Maker XP* subtema interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

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 Widoyoko (2010: 115)

- 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 Widoyoko (2009: 238)

Keterangan

Skor maksimal ideal	= 5
Skor minimal ideal	= 1
Skor aktual	= X
Rata-rata ideal	= $\bar{X}_i$
Simpangan Baku Ideal	= $sb_i$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Game Edukasi* sebagai sumber belajar IPS subtema interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII. Tahap pengembangan produk yang dilakukan mengacu pada model pengembangan Sugiyono (2012:409) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dengan melalui beberapa tahapan yaitu:

### a. Mengkaji SK-KD

Penelitian ini berasal dari potensi yang ada yaitu adanya laboratorium yang lengkap yang dimiliki sekolah. Kemudian peneliti mengumpulkan studi literatur, tinjauan standar isi meliputi: Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), dan menyusun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menentukan kelayakan *Game* Edukasi serta melakukan validasi instrumen.

### b. Merumuskan Materi

Berkaitan dengan SK-KD, subtema yang digunakan adalah Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi. Setelah penentuan materi, dibuat kerangka materi untuk mempermudah menjelaskan lebih mendalam tentang subtema Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi yang dibagi menjadi 4 inti materi.

### c. Desain Produk

- 1) Membuat jalan cerita dapat menentukan garis besar atau cerita utama dari *game* yang akan dikembangkan.
- 2) Membuat map atau lokasi tempat *game* akan bergerak.
- 3) Membuat karakter. Karakter dalam *game* terbagi menjadi dua yaitu

karakter utama dan karakter pendukung.

- 4) Menyusun percakapan sesuai alur cerita.
- 5) Membuat *event* seperti memasukkan gambar, percakapan, perpindahan antar *map*, percakapan.
- 6) Mempublish *game* menjadi *.exe (dot exe)*.
- 7) Menginstal *game* dan dapat langsung dimainkan..

### d. Validasi dan Revisi Desain

Validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya saat desain produk awal jadi. Penilaian awal akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini akan diperoleh komentar, saran dan masukan perbaikan yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi.

### e. Uji Coba Penggunaan Media oleh Guru dan Peserta Didik

Uji coba penggunaan media yang pertama yaitu uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Uji coba produk oleh guru mata pelajaran IPS dilakukan bersamaan dengan uji coba terbatas pada enam peserta didik kelas VII H SMP N 8 Yogyakarta. Setelah uji coba produk, kemudian dilakukan revisi

produk. Tahap uji coba penggunaan kedua yaitu uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan kepada 30 peserta didik kelas VII J SMP N 8 Yogyakarta.

#### **f. Revisi dan Penyempurnaan Produk**

Hasil dalam uji coba pemakaian kemudian direvisi sesuai saran kemudian diproduksi secara terbatas. Produksi terbatas dilakukan untuk kepentingan skripsi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi berupa angket.

#### **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 107 dengan rata-rata skor 3,96 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 111 dengan rata-rata skor 4,11 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa materi dalam *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 2 kali. Pada validasi tahap pertama diketahui total skor yang

diperoleh sebesar 114 dengan rata-rata skor 3,80 termasuk kategori baik. Sedangkan pada validasi tahap kedua diperoleh total skor 122 dengan rata-rata skor 4,06 termasuk dalam kategori baik. Dari hasil yang diperoleh sebanyak 2 kali validasi tersebut, dapat dikatakan bahwa *Game* Edukasi yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan.

##### **c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS**

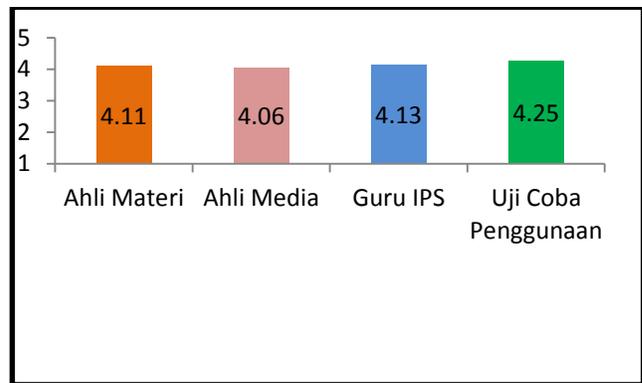
Validasi produk oleh salah satu guru mata pelajaran IPS SMP N 8 Yogyakarta yang dilakukan bersamaan dengan uji coba terbatas kepada peserta didik pada hari Rabu, 28 Oktober 2015. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS dapat diketahui bahwa *Game* Edukasi sebagai sumber belajar IPS yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang positif dari guru. Hal ini ditunjukkan dengan memperoleh total skor 124 dan rata-rata skor sebesar 4,13 dengan kategori baik.

##### **d. Data Hasil Uji Coba Penggunaan oleh Peserta Didik**

Uji coba penggunaan ini terbagi menjadi 2, yaitu uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Subjek uji coba terbatas adalah 6 peserta didik kelas VII H SMP N

8 Yogyakarta. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2015. Dari hasil uji coba terbatas terhadap 6 orang peserta didik mendapat rata-rata skor keseluruhan uji coba tersebut adalah 4,36 termasuk dalam kriteria sangat baik. Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan subjek 30 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Yogyakarta. Uji coba dilakukan pada tanggal 2 November 2015. Dari hasil uji coba pemakaian, mendapatkan rata-rata skor keseluruhan uji coba pemakaian sebesar 4,25 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa rerata skor hasil validasi media oleh ahli materi sebesar 4,11 dengan kategori baik, hasil validasi media oleh ahli media sebesar 4,06 dengan kategori baik, validasi hasil media oleh guru sebesar 4,13 dengan kategori baik, hasil uji coba terbatas oleh peserta didik sebesar 4,36 dengan kategori sangat baik dan hasil uji pemakaian media oleh peserta didik sebesar 4,25 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Sumber: Data Primer yang Diolah, 2015

Gambar 1. Grafik Hasil Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru IPS dan Peserta didik

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa *Game Edukasi* sebagai sumber belajar IPS subtema Interaksi Manusia dengan lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas media yang baik.

## Hasil Revisi Produk

### a. Berdasarkan Ahli Materi

- 1) Terdapat beberapa kesalahan dalam pengetikan. Ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki kesalahan di setiap pengetikan materi maupun soal.
- 2) Terdapat gambar yang kurang sesuai dengan materi yang disajikan untuk siswa kelas VII SMP. Ahli materi menyarankan untuk mengganti gambar yang lebih kontekstual agar dapat dipahami siswa.
- 3) Ahli materi menambahkan dan mengubah beberapa butir soal agar

bahasa dalam soal lebih mudah dipahami.

#### **b. Berdasarkan Ahli Media**

- 1) Ahli media menyarankan untuk mengurangi materi yang ada di *game*. selain itu dalam penyajian materi perlu ditambahkan audio dan video, bukan hanya gambar.
- 2) Ahli media menyarankan untuk memperbesar ukuran huruf dalam narasi pembukaan agar lebih jelas dan mudah dipahami.
- 3) Ahli media menyarankan agar karakter ketika percakapan terjadi di dalam *game* menggunakan karakter kedua karakter utama.

#### **c. Berdasarkan Masukan Dari Guru Mata Pelajaran IPS**

Revisi produk tahap kedua dilakukan berdasarkan hasil validasi dan penilaian dari guru mata pelajaran IPS. Saran dan komentar dari guru mata pelajaran IPS tersebut yaitu jika dapat aplikasi mendukung, *game* dilengkapi dengan mini *game* agar lebih memudahkan siswa dalam memainkan *game*. Saran dari guru tidak dapat dilakukan karena dalam aplikasi *RPG Maker XP* tidak dapat menampilkan mini *game*.

#### **Komentar atau Saran Dari Siswa**

- 1) *Game* sudah bagus dan dapat memotivasi untuk belajar.
- 2) Lebih baik jika setiap hari menggunakan *game* dalam pembelajaran.
- 3) Akan lebih baik jika dapat membuat karakter sendiri.
- 4) Ditambahkan level.
- 5) Cerita bagus.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Waktu untuk menyelesaikan *game* edukasi dengan aplikasi *RPG Maker XP* tergantung pada kemampuan siswa dalam mengoperasikan *game*. Siswa yang sudah terbiasa memainkan *game* akan menyelesaikan *game* dengan waktu yang cepat, akan tetapi siswa yang belum terbiasa memainkan *game* akan membutuhkan waktu yang lebih lama.
- b. Aplikasi dalam *game* edukasi yaitu *RPG Maker XP* hanya dapat digunakan pada *PC* tertentu yaitu *PC* yang terinstal sistem *windows*.

#### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

##### **Simpulan**

- a. Penelitian pengembangan Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *game* edukasi sebagai sumber

belajar IPS SMP kelas VII subtema interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) *Game* edukasi yang dikembangkan aplikasi *RPG Maker XP*.
- 2) *Game* edukasi terdiri dari tampilan judul *game*, tampilan menu utama, tampilan level 1, tampilan level 2, tampilan, level 3, tampilan level 4, tampilan level 5, dan tampilan akhir *game*.
- 3) Tahapan pembuatan produk *game* edukasi meliputi 1) pembuatan jalan cerita dalam *game*, 2) pembuatan *map* atau lokasi *game*, 3) pembuatan karakter, 4) penyusunan percakapan, 5) pembuatan *event*, 6) pemberian unsur tambahan.

- b. *Game* edukasi sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *RPG Maker XP* untuk SMP kelas VII subtema interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dengan kategori **baik**.

### **Implikasi**

- a. *Game* edukasi hasil pengembangan menjadi sumber belajar IPS bagi siswa SMP kelas VII karena memuat subtema dalam kurikulum 2013 yaitu tentang

Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi.

- b. *Game* edukasi hasil pengembangan menjadi salah satu sumber belajar IPS yang menarik dan baru karena siswa dapat belajar dan bermain dalam satu waktu sehingga akan menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS.

### **Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa *Game* Edukasi layak digunakan sebagai sumber belajar IPS. Kelayakan tersebut berdasarkan penilaian validasi ahli materi, ahli media, guru IPS dan tanggapan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan sumbangan saran bahwa sebaiknya guru dapat memanfaatkan *game* edukasi dalam proses pembelajaran IPS kelas VII pada subtema Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agate. 2012. Hasil Survey Gamer Indonesia- Februari 2012. <http://agatestudio.com/blog/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/#more-681>. Diakses pada 11 Desember 2015 pukul 21.13 WIB.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Damara, M. Albir. 2013. Dampak game Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah*. Hlm 1-3.

Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Made Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mon. 2014. *Pecandu Game Online di Indonesia mencapai 25 Juta Orang (Online)*. Tribun Jogja. <http://jogja.tribunnews.com/2014/01/31/pecandu-game-online-di-indonesia-mencapai-25-juta-orang/>. Diakses 28 Januari 2014 pukul 21.23 WIB.

Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

Samuel Henry. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Yogyakarta, 17 Desember 2015  
Menyetujui,

Reviewer



Supardi, M. Pd.  
NIP. 19730315 200312 1 001

Dosen Pembimbing



Anik Widiastuti, M.Pd.  
NIP. 19841118 200812 2 004