

**SOCIAL ADVENTURE GAMES BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP
SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SMP KELAS VII MATERI MANUSIA, TEMPAT, DAN
LINGKUNGAN**

**SOCIAL ADVENTURE GAMES BASED ON ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP AS A SOCIAL
STUDIES LEARNING RESOURCE FOR GRADE VII OF JHS FOR THE TOPIC OF HUMANS, PLACES
AND ENVIRONMENTS**

Oleh: Wiwit Mugi Inayah, Pendidikan IPS, FIS, UNY
wm.inayah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk “*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dan 2) Mengetahui kelayakan “*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*R&D*) dan mengacu pada model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk “*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dengan tahapan meliputi: a) *Analysis* (Analisis), b) *Design* (Desain), c) *Developing* (Pengembangan), d) *Implementation* (Implementasi) dan 2) “*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” mendapat penilaian sangat layak dari ahli materi dan penilaian yang layak dari ahli sumber belajar. Selain itu, berdasarkan tanggapan pengguna mendapatkan respon sangat layak baik dari guru IPS maupun siswa..

Kata kunci: *Game, Sumber Belajar, IPS*

Abstract

This study aimed to: 1) produce Social Adventure Games Based on Role Playing Game (RPG) Maker XP as a Social Studies learning resource for Grade VII of the junior high school (JHS) for the topic of Humans, Places, and Environments; and 2) investigate the appropriateness of the developed Social Studies learning resource. This was a research and development (R&D) study referring to the ADDIE development model by Dick and Carry. The results of the study were as follows. 1) The research and development yielded the product of Social Adventure Games Based on Role Playing Game (RPG) Maker XP as a Social Studies learning resource for Grade VII of JHS for the topic of Humans, Places, and Environments, through the steps of: a) Analysis, b) Design, c) Development, and d) Implementation. 2) The product of Social Adventure Games Based on Role Playing Game (RPG) Maker XP as a Social Studies learning resource for Grade VII of JHS for the topic of Humans, Places, and Environments was very appropriate based on the assessment by the materials expert and that by the learning resource expert. In addition, based on the responses of the users who were Social Studies teachers and students, it was very appropriate.

Keywords: *Game, Learning Resource, Social Studies*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari lingkungannya, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Lingkungan amat penting bagi kehidupan manusia. Segala yang ada pada lingkungan dapat dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan manusia, misalnya udara untuk bernapas, kebutuhan makan dan minum, menjaga kesehatan, dan lain-lain.

Lingkungan merupakan tempat hidup manusia, memberi sumber-sumber penghidupan bagi manusia. Lingkungan juga mempengaruhi sifat, karakter, dan perilaku manusia yang mendiaminya. Secara alamiah, manusia pasti berinteraksi dengan lingkungannya. Perlakuan manusia terhadap lingkungan sangat menentukan keramahan lingkungan terhadap kehidupannya sendiri. Manusia dapat memanfaatkan lingkungan namun manusia sendiri juga harus sadar untuk selalu memelihara lingkungan sehingga tingkat kemanfaatannya tetap terjaga bahkan meningkat, jika tidak maka akan timbul permasalahan lingkungan yang merugikan manusia.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Livia dalam Kompasiana pada tanggal 29 November 2015, menyebutkan bahwa permasalahan lingkungan sekarang ini marak dibicarakan di Indonesia. Penggundulan hutan, lahan kritis, menipisnya lapisan ozon, pemanasan global, tumpahan minyak di laut dan ikan-ikan mati di anak sungai karena zat-zat kimia adalah beberapa contoh permasalahan lingkungan yang terjadi di Indonesia. Kementerian Kehutanan Republik Indonesia juga mencatat, sedikitnya 1,1 juta hektar atau 2% dari hutan Indonesia menyusut tiap tahunnya. Data Kementerian Kehutanan tahun 2015 menyebutkan dari sekitar 130 juta hektar hutan yang tersisa di Indonesia 4,2 juta hektar diantaranya sudah habis ditebang. Kerusakan atau ancaman yang paling besar terhadap hutan

alam di Indonesia adalah penebangan liar, alih fungsi hutan. Kerusakan hutan yang semakin parah menyebabkan terganggunya keseimbangan ekosistem hutan dan lingkungan di sekitarnya (<http://www.menlhk.go.id>). Beberapa informasi tersebut cukup membuktikan bahwa ternyata, kesadaran dalam menjaga lingkungan di Indonesia masih rendah.

Sebenarnya, banyak upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian dalam menjaga lingkungan di Indonesia, salah satunya yaitu melalui pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan materi tentang lingkungan. Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran IPS materi tersebut belum optimal karena siswa kurang mendapat pengalaman belajar langsung dimana guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan sumber belajar berupa buku teks. Guru lebih sering menggunakan metode dan sumber belajar tersebut karena dianggap lebih mudah dan praktis untuk menyampaikan materi tentang lingkungan yang cakupannya luas. Pembelajaran yang menggunakan ceramah dan sumber belajar berupa buku teks kurang memberikan pengalaman belajar yang berkesan, siswa kurang bisa mengembangkan diri dan cenderung dipaksa untuk menghafal atau mengingat materi yang disampaikan (Karyasa, 2010: 2).

Salah satu materi pembelajaran IPS yang mendukung upaya peningkatan kesadaran menjaga lingkungan di SMP, yaitu materi "Manusia, Tempat, dan Lingkungan", yang disampaikan di kelas VII Kurikulum 2013. Materi ini sangat dekat dengan kehidupan siswa, dimana manusia tinggal dalam sebuah tempat dengan lingkungan di sekitarnya. Konsep pada materi ini membutuhkan visualisasi yang menarik kaitannya dengan fenomena di lingkungan dan dalam hidup bermasyarakat (Kemendikbud, 2016: 1).

Diharapkan dalam pembelajaran IPS siswa mampu memvisualisasikan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi nyata dari materi yang disampaikan. Guru IPS dituntut mampu memvisualisasikan materi IPS sesuai dengan fenomena yang berkembang di masyarakat, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi serta memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya. Terdapat banyak komponen yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS, salah satunya yaitu sumber belajar IPS.

Terdapat berbagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS meliputi buku teks, globe, atlas, museum, laboratorium, candi, perpustakaan, pasar, film, dan *game* edukasi. Kebutuhan sumber belajar dalam setiap penyampaian materi pembelajaran IPS berbeda-beda, disesuaikan dengan konsep yang akan disampaikan. Sumber belajar diharapkan mampu menarik minat siswa sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami. Salah satu sumber belajar IPS yang menyenangkan adalah *game* edukasi.

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 Damara (2013: 1-3), 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 *game* yang mereka mainkan sebagian besar tidak mengandung unsur edukasi, namun hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Berdasarkan jurnal yang ditulis Akmarina (2016: 192-193) bahwa dampak negatif anak yang suka bermain *game online* adalah kesulitan dalam konsentrasi sehingga

mengganggu proses belajar anak baik di sekolah maupun di rumah. Artikel yang ditulis Agustian pada tanggal 12 Juli 2015 pada Toko *Game Online* menyebutkan bahwa ada banyak *game* yang beredar dan diminati para *gamer* saat ini yaitu *Action Games*, *Adventure Game*, *Puzzle game*, dan *Slide Scrolling game*. Selain itu, *game online* yang sedang diminati saat ini yaitu *Point Blank Indonesia*, *The Lord of The Ring* dan *Path of Exile* yang semuanya merupakan *game* jenis *action* (www.csfootball.com). Dari *game* yang telah beredar hanya sebagian kecil *game* yang mengandung edukasi misalnya *puzzle game*.

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. Saat ini pengembangan *game* edukasi masih sangat terbatas karena sebagian besar *game* yang dikembangkan hanya mementingkan fungsi hiburan semata. Meningkatnya pemain dan peminat *game* di kalangan para pelajar akan sangat memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan *game* edukasi. *Game* edukasi dapat dikembangkan menjadi sebuah sumber belajar yang dapat digunakan siswa di sekolah maupun di rumah. Jika dibandingkan dengan sumber belajar yang lain, sumber belajar *game* edukasi akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Puri Intan Sari, dkk tahun 2015 bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar menyukai *game* edukasi sebagai sarana belajar mandiri di rumah. *Game* edukasi merupakan sebuah *game* yang di dalamnya diselipkan materi-materi pelajaran yang diharapkan dapat menggantikan kedudukan *game* yang sering dimainkan siswa sebagai hiburan.

Adanya *game* edukasi diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar dan bermain dalam satu waktu. *Game* edukasi selain dapat menghilangkan kejenuhan juga dapat menjadi sarana belajar mandiri. Hal ini akan menambah semangat dalam belajar, jika merasa senang dalam belajar maka siswa akan lebih mudah memahami apa yang dipelajari. Saat ini belum banyak guru yang menggunakan *game* edukasi sebagai sumber belajar, terutama dalam pembelajaran IPS pada materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan.

Salah satu *game* edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu adalah *game* jenis *Role Playing Game (RPG)*. 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. Dengan belajar sambil bermain siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berperan aktif karena siswa sendiri yang akan memainkan seluruh skenario yang telah dibuat dalam *game*. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh salah satu studio *game* di Indonesia yaitu Agate Studio pada tahun 2012 (Agate: 2012), jenis *RPG* ini merupakan *game* terfavorit yang dipilih untuk dimainkan para *gamer*.

Game jenis *Role Playing Game (RPG)* adalah sebuah permainan petualangan yang sangat cocok dikembangkan sebagai *game* edukasi dalam pembelajaran IPS sehingga dapat dikembangkan menjadi *game* petualangan IPS (*Social Adventure Games*). *Game* ini dapat memberi pengalaman seperti pada kehidupan nyata dimana pemain diajak masuk ke dalam cerita yang disesuaikan dengan materi IPS yang disampaikan sehingga mampu memvisualisasikan konsep abstrak dalam

pembelajaran IPS dengan cara menyenangkan. Selain itu, pada *game RPG* pemain harus berinteraksi dengan tokoh lain di dalam *game* tersebut. Siswa akan diajak peka terhadap fenomena yang terjadi, peduli lingkungan sekitar dan mengenal sikap, nilai, serta moral dalam hidup bermasyarakat. Kemudian, pemain juga diharuskan bergerak ke arah atas (utara), bawah (selatan), kanan (timur), dan kiri (barat) untuk menyelesaikan misi. Pergerakan pemain tersebut dapat membiasakan siswa dengan arah mata angin, sedangkan penyelesaian misi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS menurut Supardi (2011: 182) yaitu melatih siswa dalam berpikir kritis, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

Ada berbagai macam aplikasi pembuat *game RPG*, salah satunya yaitu "*RPG Maker XP*". Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dimengerti untuk membuat *game RPG* bahkan untuk seorang pemula sekalipun.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu untuk menghasilkan *game* edukasi yaitu "*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan". Harapannya, *game* edukasi yang dihasilkan dapat menambah variasi sumber belajar IPS untuk memberikan pengalaman belajar menyenangkan sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari hingga Juli tahun 2017 di

SMP Negeri 3 Purbalingga, yang beralamat di Jalan MayJend Panjaitan No.41 Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

Target/Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Purbalingga. Subjek dipilih dengan alasan bahwa di sekolah tersebut menerapkan kurikulum 2013 revisi tahun 2016 dan memiliki fasilitas laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS. Pelaksanaan uji coba kepada siswa terbagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok besar dan kelompok kecil. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* sederhana. Kelompok besar, sebagai populasi terdiri dari 30 siswa, dan sebagai sampel kelompok kecil terdiri dari 6 siswa.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2013: 200), yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk. Pada penelitian ini, produk yang akan dihasilkan adalah sebuah *game* edukasi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran.

b. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan siswa.

c. Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan dilakukan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang produk yang akan dihasilkan. Tahap desain meliputi kriteria pengumpulan data, bagan alur (*flowchart*), dan sketsa (*storyboard*).

a. Pengumpulan Data

Kebutuhan data meliputi materi yang sudah ditentukan pada tahap analisis, soal-soal latihan sesuai dengan materi, dan skenario. Skenario tersebut akan mempengaruhi jalannya cerita pada *game* edukasi yang dibuat.

b. Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan yang menunjukkan langkah-langkah atau alur suatu program. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat, sehingga memudahkan dalam proses pembuatan *game* edukasi.

c. Storyboard

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, *storyboard* dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide cerita dan mendiskripsikan rancangan sumber belajar *game* yang dibuat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap merealisasikan apa yang telah dirancang pada tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

a. Pembuatan Game

Pada tahapan pembuatan *game*, peneliti membuat produk *game* edukasi sesuai dengan

desain yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan *game* dengan *RPG Maker XP* memiliki beberapa tahapan menurut SEAMOLEC (2010: 1-3), meliputi pembuatan *slide*, *mapping*, *database using*, *eventing*, pemaketan, dan uji ahli.

1) Pembuatan *Slide*

Membuat *slide* tampilan awal diantaranya halaman judul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, profil, petunjuk permainan dan membuat *slide* tampilan akhir yaitu halaman penutup dan tampilan *game over*.

2) *Mapping*

Membuat *map* yang nanti menjadi tempat dimana *game* dimainkan. *Map* yang dibuat tidak hanya satu *map*, melainkan akan ada banyak *map* yang disesuaikan dengan jalan cerita *game*.

3) *Database Using*

Memasukkan karakter/tokoh, *slide*, gambar, suara, efek, dan mengatur apa saja yang akan ditampilkan saat *game* dimainkan.

4) *Eventing*

Map yang telah selesai dibuat diberi *event* (kejadian) agar *game* terlihat lebih hidup dan menarik.

5) *Testing*

Tahap ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sumber belajar *game* edukasi sudah berjalan seperti yang diharapkan atau belum.

6) Pemaketan

Setelah semua langkah di atas selesai, yang harus dilakukan adalah menjadikan *file game* dalam satu paket yang siap digunakan.

7) Uji Ahli

Game yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi (dosen) dan ahli sumber belajar (dosen) sebelum di ujikan kepada pengguna. Pengujian *game*

dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Uji ahli (validasi) dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan sistem dari produk sumber belajar *game* edukasi yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk akan direvisi berdasarkan komentar dan dari validator. Setelah melalui revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli sumber belajar untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, langkah selanjutnya adalah uji coba *game* terhadap pengguna (*users*).

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap *users* yaitu guru IPS sebagai praktisi pembelajaran dan siswa kelas VII dalam uji coba kelompok kecil, yaitu sebanyak 6 orang. Guru dan siswa diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba oleh guru IPS dan siswa kelas VII dalam kelompok kecil produk mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar siswa, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk pada siswa kelas VII dalam kelompok besar, yaitu sebanyak 30 orang. Komentar dan saran dari *users* baik guru maupun siswa pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang dijabarkan dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C),

kurang (K), sangat kurang (SK) yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli sumber belajar dengan cara memberikan tanda cek () pada setiap kriteria. Data kualitatif juga berupa data tanggapan dari users yang dijabarkan dengan kriteria sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan cara memberikan tanda cek () pada setiap kriteria. Sedangkan data kuantitatif berupa skor dari penilaian ahli materi dan ahli sumber belajar yaitu SB=5; B=4; C=3; K=2; SK=1 dan skor dari tanggapan users yaitu SS=5; S=4; KS=3; TS=2; STS=1. Skor dihitung dari rata-rata penjumlahan setiap instrumen hasil penilaian ahli materi dan penilaian ahli sumber belajar, serta tanggapan dari users yaitu guru IPS dan siswa kelas VII sebagai subjek uji coba yang kemudian dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan sumber belajar.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan aspek dan kriteria mengadopsi dari Wahono (2006) yang meliputi aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Ketiga aspek tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a. *Reliable* (handal)
- b. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan aplikasi pembelajaran
- c. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d. *Usability* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan
- f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)

- g. Pemaketan program aplikasi pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
 - h. Dokumentasi program aplikasi pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
 - i. *Reusable* (sebagian atau seluruh program aplikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran lain)
- #### 2. Aspek Desain Pembelajaran
- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
 - b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum
 - c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
 - d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
 - e. Interaktivitas
 - f. Pemberian motivasi belajar
 - g. Kontekstualitas dan aktualitas
 - h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
 - i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - j. Kedalaman materi
 - k. Kemudahan untuk dipahami
 - l. Sistematis, runtut, alur logika jelas
 - m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
 - n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - o. Ketetapan dan ketepatan alat evaluasi
 - p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- #### 3. Aspek Komunikasi Visual
- a. Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)
 - b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - c. Sederhana dan memikat
 - d. *Audio* (narasi, *sound effect*, *background*, musik)
 - e. *Visual* (*layout design*, *typography*, warna)
 - f. Media bergerak (animasi, *movie*)
 - g. *Layout Interactive*

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Data hasil penelitian diperoleh dari penilaian ahli materi, penilaian ahli sumber belajar, tanggapan guru IPS, dan tanggapan siswa kelas VII terhadap produk sumber belajar *game* edukasi yang dikembangkan ditinjau dari aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Langkah-langkah analisis data kelayakan produk sumber belajar *game* edukatif yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skala *Likert* (Widoyoko, 2012:106).
2. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek.
3. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan menggunakan Kriteria Konversi Nilai Skala Lima menurut Sukardjo (2006: 52-54).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *game* edukasi sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *Role Playing Game (RPG) Maker XP* untuk siswa SMP kelas VII. Sumber belajar yang dikembangkan melewati beberapa tahap yaitu:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pra perencanaan, yaitu pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan analisis lingkungan.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran yaitu siswa SMP. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan kajian terhadap siswa di SMP Negeri 3 Purbalingga dengan rata-rata usia antara 12-15 tahun, yang termasuk dalam golongan remaja. Usia remaja adalah usia dimana seorang anak sedang dalam masa-masa pencarian jati diri untuk menggali dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan hasil observasi dan kajian tersebut, siswa usia remaja di SMP negeri 3 Purbalingga membutuhkan visualisasi yang nyata dalam belajar berupa pengalaman. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang jenuh dalam pembelajaran IPS karena guru terlalu sering menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan sumber belajar berupa buku teks yang kurang memberikan pengalaman belajar berkesan, siswa kurang bisa mengembangkan diri dan cenderung dipaksa untuk menghafal atau mengingat materi yang disampaikan. Ketika siswa sudah merasa jenuh dalam belajar, tidak konsentrasi dan tidak fokus, maka dibutuhkan strategi pembelajaran menggunakan sumber belajar yang menyenangkan salah satunya *game* edukasi. *Game* Petualangan IPS (*Social Adventure Games*) dibuat untuk menambah variasi sumber belajar IPS yang menyenangkan. *Social Adventure Games* akan memvisualisasikan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi nyata, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar dan bermain dalam satu waktu.

2) Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi materi pembelajaran, sesuai dengan kurikulum yang berlaku di

sekolah dan kebutuhan siswa. Kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 3 Purbalingga adalah kurikulum 2013 revisi tahun 2016. Dalam pembelajaran IPS terdapat beberapa materi yang cakupannya luas dan membutuhkan sumber belajar yang menarik untuk menyampaikannya agar siswa tidak jenuh. Salah satunya adalah materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan.

3) Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan bertujuan mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, SMP Negeri 3 Purbalingga memiliki fasilitas yang cukup banyak dalam mendukung proses pembelajaran, salah satunya laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran mata pelajaran apapun, tidak terkecuali untuk pembelajaran IPS. Memanfaatkan fasilitas yang ada, maka dapat dikembangkan sumber belajar IPS yang menyenangkan berbantuan komputer, yaitu *game* edukasi yang akan dimainkan dengan komputer. *Game* yang dikembangkan adalah *Game* Petualangan IPS (*Social Adventure Games*) yang dibuat menggunakan aplikasi *RPG Maker XP*.

b. Tahap Desain (*Design*)

1) Pengumpulan data

Pada tahap ini, data yang dibutuhkan meliputi materi IPS Manusia, Tempat, dan Lingkungan, subtema yang dipilih yaitu Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia, soal-soal latihan sesuai dengan materi, dan skenario jalannya cerita yang akan dimuat dalam *game* edukasi "*Social Adventure Game*". Skenario yang dibuat adalah cerita fiktif, memodifikasi alur cerita Ramayana dengan menggabungkan materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan dengan alur cerita kehidupan manusia dan lingkungan seperti dalam kehidupan nyata.

2) *Flowchart*

Flowchart adalah bagan alur, dibuat untuk memudahkan langkah-langkah dalam membuat produk *game* edukasi "*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan".

3) *Storyboard*

Storyboard game edukasi ini merupakan rancangan desain sketsa tampilan produk *game* edukasi "*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan".

c. Tahap Pengembangan (*Developing*)

1) *Pembuatan Slide*

Pembuatan Slide merupakan tahapan dalam pembuatan *game* dimana sketsa yang sudah dirancang sebelumnya mulai dibuat. Dalam pembuatan *game* edukasi "*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan", tahapan pembuatan *Slide* ini meliputi pembuatan halaman awal, halaman petunjuk, halaman kompetensi, halaman tentang, dan halaman penutup.

Halaman awal, halaman petunjuk, halaman kompetensi, halaman tentang, dan halaman penutup dibuat menggunakan aplikasi desain *Photoshop CS4*.

2) *Mapping*

Tahap pembuatan *map (mapping)* dikerjakan langsung menggunakan aplikasi *RPG Maker XP*. Sumber belajar IPS *game* edukasi "*Social Adventure Games*" terdiri dari 24 *map* yang terbagi dalam 4 level, dimana setiap level mempunyai kesulitan yang berbeda dan materi yang disampaikan juga berbeda. Materi yang disampaikan sudah disesuaikan dengan kompetensi pada kurikulum 2013 yang

diajarkan di kelas VII SMP Negeri 3 Purbalingga.

3) *Database Using*

Memasukkan karakter/tokoh, *slide*, gambar, suara, efek, dan mengatur apa saja yang akan ditampilkan saat *game* dimainkan pada aplikasi pembuat *game* yakni *RPG Maker XP*. Material-material yang dimasukkan pada tahap *database using* ini adalah apa saja yang sudah dibuat pada tahap *Design*.

4) *Eventing*

Eventing pada pembuatan sumber belajar *game* edukasi ini adalah tahap pengkodean. Dalam aplikasi pembuat *game RPG Maker XP* sudah disediakan pilihan pengkodean yang mudah untuk digunakan.

Map yang telah selesai dibuat diberi *event* (kejadian) agar *game* terlihat lebih hidup dan menarik. *Event* yang tersedia dalam aplikasi *RPG Maker XP* antara lain teks, suara, karakter/tokoh lain, dan sebagainya yang sudah tersimpan di *database*.

5) *Testing*

Tahap *testing* dilakukan untuk mengetahui apakah *game* yang dibuat dapat dijalankan sesuai dengan yang diharapkan atau belum serta menemukan kekurangan atau kesalahan yang harus diperbaiki.

6) *Pemaketan*

File yang dihasilkan dibuat menjadi *file* yang siap digunakan dan dipaket dalam *Compact Disk (CD)*.

7) *Validasi Ahli*

Tahap validasi ahli merupakan tahap untuk mengukur tingkat kelayakan sumber belajar *game* edukasi yang telah dibuat dengan penilaian oleh ahli materi dan ahli sumber belajar sebelum diujicibakan ke lapangan. Ahli materi yang ditunjuk adalah dosen yang berkompeten dalam bidang materi IPS. Ahli sumber belajar yang ditunjuk adalah dosen yang berkompeten dalam bidang sumber belajar berbantuan komputer. Kedua ahli tersebut

merupakan dosen jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.

a) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi yang ditunjuk untuk memberikan penilaian kelayakan dari segi materi yakni bapak Satriyo Wibowo, M.Pd. beliau adalah dosen Pendidikan IPS UNY yang berkompeten pada bidang materi IPS. Ahli materi menilai kelayakan “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” berdasarkan Aspek Desain Pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh Ahli Materi.

b) Validasi Ahli sumber belajar

Ahli sumber belajar yang ditunjuk untuk memberikan penilaian kelayakan dari segi media yakni bapak Drs. Agus Sudarsono, M.Pd. beliau adalah dosen Fakultas Ilmu Sosial UNY yang berkompeten pada bidang pembuatan sumber belajar dan media pembelajaran. Ahli sumber belajar menilai kelayakan “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” berdasarkan Aspek Perangkat Lunak dan Aspek Komunikasi Visual. Berikut hasil validasi oleh Ahli sumber belajar.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk sumber belajar *game* edukasi kepada pengguna (*users*). Tahap ini dilakukan setelah sumber belajar yang dibuat telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli materi untuk diujicibakan. Pada tahap implementasi terdapat beberapa tahapan yaitu:

- 1) Uji coba produk oleh *user* yaitu Guru IPS sebagai Praktisi Pembelajaran. Uji coba produk sumber belajar *game* edukasi dilakukan kepada Guru IPS dengan status *user* dikarenakan guru merupakan praktisi pembelajaran yang nantinya akan

menerapkan *game* edukasi ini sebagai alternatif sumber belajar IPS. Guru memberikan tanggapan pada aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual yang disesuaikan dengan perannya sebagai *user*. Berikut data hasil uji coba produk kepada *user* Guru IPS.

- 2) Uji coba produk oleh *user* siswa dalam kelompok kecil. Subjek uji coba kelompok kecil adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Purbalingga sebanyak 6 orang. Berikut ini hasil uji coba kelompok kecil.
- 3) Uji coba produk oleh *user* siswa dalam kelompok besar. Subjek uji coba kelompok besar adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Purbalingga sebanyak 30 orang. Berikut ini hasil uji coba kelompok besar.

Pembahasan

Analisis Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan produk *game* edukasi “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia”. Sumber belajar yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar IPS berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli sumber belajar, tanggapan *user* oleh Guru IPS SMP, dan uji coba *user* pada siswa kelas VII SMP.

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *implementation* (implementasi) saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Produk awal sumber belajar *game* edukasi dengan aplikasi *RPG Maker XP* sebelum digunakan sebagai sumber belajar IPS, divalidasi oleh ahli materi dan ahli sumber belajar untuk mendapat kelayakan agar dapat diujicobakan kepada pengguna (*users*). Validasi produk dilakukan dalam dua tahapan, pada validasi yang pertama terdapat saran-saran perbaikan yang harus dilakukan. Saran perbaikan dari ahli materi dan ahli sumber belajar pada validasi tahap pertama menjadi bahan untuk revisi I. Hasil dari revisi I kemudian diajukan kembali untuk validasi tahap kedua oleh ahli materi dan ahli sumber belajar sehingga terdapat peningkatan, dan dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada *users*.

Setelah itu, produk diujicobakan kepada *users*. Yang pertama, oleh Guru IPS SMP Negeri 3 Purbalingga untuk mendapatkan tanggapan dari praktisi pembelajaran di sekolah. Yang kedua, uji coba kelompok kecil pada 6 siswa SMP Negeri 3 Purbalingga. Penggunaan oleh guru dan uji coba kelompok kecil tersebut mendapatkan tanggapan dan saran perbaikan agar sumber belajar *game* edukasi dapat diperbaiki lebih baik lagi.

Berdasarkan penggunaan oleh guru dan uji coba kelompok kecil, dilakukan revisi tahap II sesuai saran guru IPS dan siswa. Hasil dari revisi tersebut kemudian digunakan untuk uji coba lapangan terhadap 30 orang siswa kelas VII SMP Negeri 3 Purbalingga. Hasil uji coba penggunaan oleh siswa berupa tanggapan siswa mengenai *game* edukasi sebagai sumber belajar IPS. Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, ahli sumber belajar, tanggapan guru IPS, dan tanggapan siswa maka didapatkan kelayakan produk *game* edukasi “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema

“Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia”.

1. Analisis Kelayakan Produk

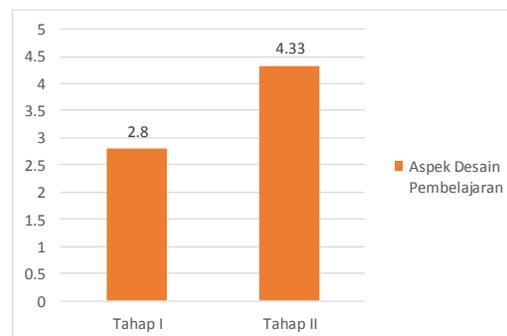
Perhitungan rerata dari data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui *game* edukasi sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *Role Playing Game (RPG) Maker XP* yang layak digunakan sebagai sumber belajar IPS SMP Kelas VII. Hasil validasi dan tanggapan *users* yang diperoleh dibandingkan dengan klasifikasi menurut Sukardjo (2012: 98). Klasifikasi dikelompokkan menjadi lima kriteria, meliputi: Sangat Layak, Layak, Kurang Layak, Tidak Layak, Sangat Tidak Layak.

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian tahap I rerata skor dari keseluruhan aspek yang diperoleh baru mencapai 2,8 dengan klasifikasi kurang layak. Hal ini dikarenakan lingkup materi yang disajikan dalam produk sumber belajar *game* edukasi masih kurang lengkap pada materi terumbu karang dan belum disajikan data. Sehingga dilakukan perbaikan terlebih dahulu dengan menambahkan informasi syarat tumbuh terumbu karang dan menambahkan data potensi kelautan Indonesia.

Produk yang telah diperbaiki selanjutnya dilakukan penilaian tahap II. Rerata skor yang diperoleh pada penilaian II mengalami peningkatan yang mencapai 4,33 dengan klasifikasi sangat layak. Dengan demikian “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia” menurut ahli materi dinyatakan layak digunakan untuk diujicobakan tanpa revisi kembali dilihat dari segi materi.

Berikut hasil penilaian kelayakan oleh Ahli Materi yang diperoleh berdasarkan pada Aspek Desain Pembelajaran.



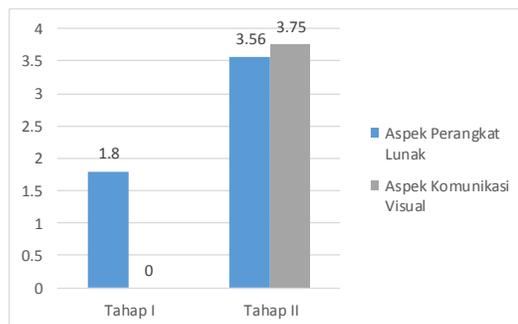
Gambar 1. Diagram Kelayakan Produk Menurut Ahli Materi

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli sumber belajar

Penilaian tahap I rerata skor dari keseluruhan aspek yang diperoleh baru mencapai 1,18 dengan klasifikasi sangat tidak layak. Hal ini dikarenakan ahli sumber belajar kesulitan dalam penginstalan aplikasi dan kesulitan dalam mengoperasikan *game* edukasi yang dikembangkan, sehingga penilaian angket hanya dilakukan pada aspek perangkat lunak indikator 1 sampai 9 dari 28 indikator penilaian dengan memberikan saran perbaikan untuk tampilan halaman awal, halaman petunjuk, halaman kompetensi, dan halaman tentang. Ahli sumber belajar juga menambahkan agar peneliti memasukkan daftar pustaka pada tampilan akhir. Sehingga peneliti melakukan perbaikan pada pemaketan agar produk mudah dalam instalasi dan penggunaan, perbaikan juga dilakukan pada tampilan halaman awal, halaman petunjuk, halaman kompetensi, dan halaman tentang, serta menambahkan daftar pustaka pada tampilan akhir.

Produk yang telah diperbaiki selanjutnya dilakukan penilaian tahap II. Rerata skor yang diperoleh pada penilaian II mengalami peningkatan yang mencapai 3,64 dengan klasifikasi layak. Dengan demikian “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya

Alam dan Kemaritiman Indonesia” menurut ahli sumber belajar dinyatakan layak digunakan untuk diujicobakan tanpa revisi kembali dilihat dari segi sistem. Berikut hasil penilaian kelayakan oleh Ahli Materi yang diperoleh berdasarkan pada Aspek Desain Pembelajaran.

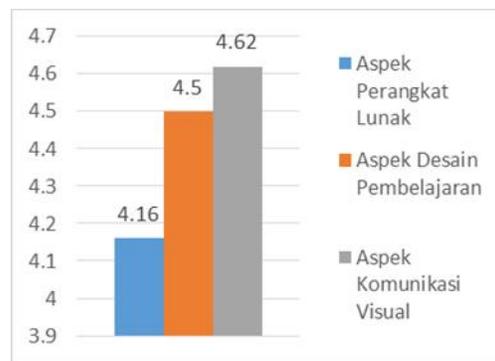


Gambar 2. Diagram Kelayakan Produk Menurut Ahli Sumber Belajar

c. Analisis Data Hasil Tanggapan Guru IPS

Guru IPS sebagai praktisi pembelajaran di sekolah memberikan tanggapan dari aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual yang disesuaikan dengan peran Guru IPS dalam penelitian ini sebagai pengguna (*user*). Tanggapan Guru IPS sebagai praktisi pembelajaran di sekolah untuk produk sumber belajar *game* edukasi yang dikembangkan memperoleh rerata skor 4,46 dan masuk ke dalam klasifikasi sangat layak. Dengan demikian “*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia” menurut guru IPS dinyatakan layak digunakan.

Berikut hasil tanggapan Guru IPS mengenai produk *game* edukasi “*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG)* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dari tiga aspek yaitu Aspek Perangkat Lunak, Aspek Desain Pembelajaran, dan Aspek Komunikasi Visual.



Gambar 3. Diagram Tanggapan Guru IPS

d. Analisis Data Hasil Tanggapan Siswa

Pengambilan data tanggapan siswa untuk sumber belajar *game edukasi* dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 30 siswa. Uji coba kelompok kecil memperoleh rerata skor 4,81 dengan klasifikasi sangat layak, kemudian pada uji coba kelompok besar memperoleh rerata skor 4,78 dengan klasifikasi sangat layak.

Kualitas produk berdasarkan uji coba dapat disimpulkan bahwa dari tanggapan siswa terhadap aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual yang disesuaikan dengan peran siswa dalam penelitian ini sebagai pengguna (*user*), “*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia” dinyatakan layak menjadi sumber belajar IPS yang menyenangkan.

Kesimpulan dari analisis data hasil validasi ahli materi, analisis data hasil validasi media, analisis data hasil tanggapan guru IPS serta analisis data hasil tanggapan siswa yaitu bahwa seluruh aspek penilaian produk setelah direvisi menurut saran ahli materi, ahli sumber belajar, guru maupun siswa, semua berkisaran pada rerata 3,64-4,81 pada klasifikasi layak-sangat layak. Dengan demikian “*Social*

Adventure Games Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia” yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dengan tahapan pengembangan meliputi:
 - a. *Analysis* (Analisis) terdiri dari analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan analisis lingkungan.
 - b. *Design* (Desain) terdiri dari membuat skenario, membuat bagan alur atau *flowchart*, membuat sketsa tampilan atau *storyboard*.
 - c. *Development* (Pengembangan) terdiri dari pembuatan *slide*, *mapping*, *database using*, *eventing*, *testing*, pemaketan, dan uji ahli.
 - d. *Implementation* (Implementasi) yaitu penggunaan produk untuk Guru IPS dan siswa SMP kelas VII.
2. Kelayakan produk “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dapat diketahui sebagai berikut:
 - a. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapat rerata skor sebesar 4,33

termasuk dalam klasifikasi **sangat layak**.

- b. Berdasarkan penilaian ahli sumber belajar mendapat rerata skor sebesar 3,64 termasuk dalam klasifikasi **layak**.
- c. Berdasarkan tanggapan pengguna dari guru IPS sebagai praktisi pembelajaran di sekolah mendapat rerata skor sebesar 4,46 termasuk dalam klasifikasi **sangat layak**.
- d. Berdasarkan tanggapan pengguna dari siswa pada uji coba kelompok kecil mendapat rerata skor sebesar 4,81 sedangkan pada uji coba kelompok besar sebesar 4,78. Keduanya termasuk dalam klasifikasi **sangat layak**.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka disarankan hal-hal berikut:

1. Sebaiknya produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPS kelas VII pada materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan subtema Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia sebagai sumber belajar yang menyenangkan.
2. Produk “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” yang dihasilkan, disarankan dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dan siswa baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agate. (Februari 2012). *Hasil Survey Gamer Indonesia*. Diakses dari <http://agatestudio.com/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari->

[2012/#more-681](#) pada tanggal 27 Agustus 2017.

[indonesia_565a8f942623bd0418fd3fe3](#) pada tanggal 01 September 2017.

- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4 (1), 189-199.
- Damara, M. A. (2013). Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah*. Hlm 1-3.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Karyasa, W. (2010). Peningkatan Kepedulian Masyarakat Sekolah Terhadap Lingkungan Melalui Program ekosistem Pohon. *Social Science Education Journal*, 2 (1), 2-3.
- Kemendikbud. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kemendikbud
- Kemenlhk. (2016). *Berita dan Data Permasalahan Lingkungan Hidup dan Kehutanan*. Diakses dari <http://www.menlhk.go.id/berita-129-dataset-lingkungan-hidup-dan-kehutanan.html> pada tanggal 01 September 2017.
- Livia, I. (2015). *Permasalahan Lingkungan di Indonesia*. Diakses dari http://www.kompasiana.com/ireneliva/permasalahan-lingkungan-di-indonesia_565a8f942623bd0418fd3fe3
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- SEAMOLEC. (2010). *Pembuatan Game dengan RPG Maker XP Bagian 1, 2, 3*. Bandung: SEAMOLEC.
- Sukardjo. (2006). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wahono, R. S. (21 Juni 2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 25 Februari 2014.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Reviewer



Dr. Saliman, M.Pd.
NIP. 19660803 199303 1 001

Yogyakarta, 03 Oktober 2017
Menyetujui,
Dosen Pembimbing



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