**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HIGH STAGE GAME STORY OF INDONESIAN KINGDOM* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**Kenjiro Satrio Pamungkas, Prihatin Sulistyowati, Sri Rahayu**

Universitas Kanjuruhan Malang

E-mail: kenjirosatrio@gmail.com

Pamungkas, Kenjiro Satrio 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran High Stage Game Story Of Indonesian Kingdom Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang.

Pembimbing: (I) Prihatin Sulistyowati, S.S., M.Pd. (II) Dra. Sri Rahayu, M.Pd.

**ABSTRAK**

**Kata Kunci*:*** Media Pembelajaran, Sejarah Indonesia, Aplikasi, *Game*, Edukasi

Penelitian ini di latarbelangkangi perlu adanya media pembelajaran *game* edukasi yang berhubungan dengan sejarah kerajaan Hindu Budha dan kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Dimana bahan ajar belum mengaitkan dengan sejarah yang ada, lebih terpaku pada bacaan atau cerita sejarah dan soal jadi siswa cenderung menghafalkan atau melihat bacaan atau cerita sejarah ketika mengerjakan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan respon siswa melalui *game* edukasi *High Stage Story Of Indonesian Kingdom*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu: *analysis, design, development, implementation and evaluate*. Analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penilaian kelayakan modul ini adalah penilaian dari tiga validator memperoleh skor rata-rata 83,0% dikategorikan sangat layak. Hasil penilaian kepraktisan memperoleh skor 87,0% dikategorikan sangat praktis. Hasil penilaian respon siswa memperoleh skor 88,0% dengan kriteria sangat menarik. Disimpulkan bahwa pengembangan *game* edukasi *High Stage Story Of Indonesian Kingdom* diklasifikasikan sangat layak, sangat praktis, dan menarik digunakan untuk belajar mengajar.

Keywords: Learning Media, Indonesian History, Applications, Games, Education

This research is based on the need for educational game learning media related to the history of the Hindu Buddhist kingdoms and the Islamic kingdoms in Indonesia. Where the teaching materials have not linked with existing history, they are more fixated on historical reading or stories and questions so students tend to memorize or look at historical reading or stories when working. The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality and response of students through the educational game High Stage Story Of Indonesian Kingdom. This type of research is development research using the ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation and evaluate. Data analysis used qualitative data and quantitative data. The result of the feasibility assessment of this module is the assessment of the three validators obtaining an average score of 83.0% which is categorized as very feasible. The practicality assessment results obtained a score of 87.0% which is categorized as very practical. The results of the student response assessment obtained a score of 88.0% with very attractive criteria. It was concluded that the development of the High Stage Story Of Indonesian Kingdom educational game was classified as very feasible, very practical, and interesting to use for teaching and learning.

**PENDAHULUAN**

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah salah satu upaya untuk meningkatkan mutu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). ( Anggarawati, 2014). Semua konten dalam pendidikan yang di pelajari tidak semata mata hanya berupa prestasi tetapi juga sikap. Pengalaman belajar yang utuh sangat diperlukan siswa karena pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasi dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi,antropologi ekonomi (A. Gunawan, 2016). Ilmu pengetahuan sosial dalam pembelajaranya mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, yang menjadi suatu mata pelajaran pokok yang di ajarkan pada jenjang pedidikan dasar atau sekolah dasar. Menurut penelitian dunia UNESCO dalam *Education For All Global Monitoring Report* (EFA-GMR), dan *The Education for All Development Index* (EDI), Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia.

Merefleksi dari penelitian UNESCO tentang kurangnya daya saing ilmu pengetahuan sosial di Indonesia, penelitian ini sekaligus berbenturan dengan negara Indonesia dimana, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan pada hakekatnya merupakan telaah tentang manusia dan dunianya. Pelaksanaan pembelajaran sejarah yang mengedepankan pemaknaan nilai-nilai luhur bangsa membutuhkan berbagai sumber sebagai pendukung pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan materi sejarah lokal dapat membantu melibatkan peserta didik untuk mengetahui lingkungannya dan menghindarkan peserta didik dari keterasingan lingkungan. Pembelajaran sejarah menggambarkan tentang proses terbentuknya nasionalisme suatu bangsa. Peserta didik diharapkan mampu untuk merekonstruksi peristiwaperistiwa sejarah yang terjadi sehingga menghasilkan pemaknaan dan pewarisan nilai-nilai sebagai hasil dari kognitif atau pemahamannya (Hasan, M. 2010). Nilai-nilai yang diambil peserta didik selama proses pembelajaran dapat digunakan sebagai guru dalam kehidupan seharihari Sumber tersebut dapat diperoleh dari kajian tentang sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar. Keutamaan lain dari sejarah lokal yaitu untuk mengadakan koreksi terhadap generalisasi-generalisasi yang sering di buat dalam penulisan Sejarah Nasional (Lapian, 1980).

Salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang di pelajari saat jenjang pendidikan dasar adalah sejarah masuknya, kerajaan Hindu-Budha dan Islam serta peninggalan kerajaan di Indonesia (Gunawan,R. (2011), pengalaman belajar yang utuh sangat diperlukan siswa karena pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasi dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi. Berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan pokok bahasan tersebut dipelajari oleh peserta didik Kelas IV pada semester satu.

Karakteristik peserta didik yang tengah hidup diperadaban zaman keemasan bagi ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkaitan dengan kedua hal tersebut. Sehingga peserta didik diminta untuk memiliki beberapa keterampilan yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mendapatkan suatu pengetahuan melalui informasi yang sangat mudah diperoleh. pada abad ke-21 pembelajaran peserta didik dikaitkan dengan informasi, komputasi, otomasi dan komunikasi. Secara tidak langsung peserta didik pada abad 21 diarahkan untuk mencari tahu pengetahuan secara mandiri. (Abidin (2014: 17) Sehingga nantinya peserta didik dalam mencari pengetahuan dapat memanfaatkan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi peserta didik nantinya dapat belajar secara mandiri (Mujiman dalam Pratiwi, 2013:7) peserta didik yang memiliki karakteristik belajar yang aktif dilakukan adanya faktor pendorong dari motif-motif untuk menguasai perilaku. Sehingga nantinya peserta didik dengan kemampuannya yang mengikuti perkembangan zaman, diharapkan peserta didik memiliki kebiasaan belajar dengan mandiri menggunakan teknologi dan informasi sehingga terjadi pembelajaran aktif. Pembelajaran yang aktif dapat memberikan pengetahuan yang secara tidak langsung memupuk sifat kebiasaan pada diri peserta didik untuk belajar mandiri. Sehingga nantinya peserta didik mulai memiliki rasa ingin tahu sebagai modal besar terhadap proses penemuan pengetahuan.

**METODE**

Peneliti menggunakan model pengembangan yang digunakan yaitu model (ADDIE), terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* (Pribadi, 2011). Penelitian ADDIE adalah jenis penelitian pengembangan yang meninjau pada pengembangan produk. Produk yang akan di hasilkan berupa *game* edukasi atau bahan ajar elektronik.

*Analysis*, pada tahap pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi untuk mengetahui Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan pembelajaran. *Design,* pada tahap ini peneliti merancang atau menyusun format *game* dan menentukan materi. *Development,* pada tahap ini peneliti melakukan validasi ke para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. *Implementation,* peneliti melakukan uji coba produk kelapangan di Sekolah Dasar kelas IV. *Evaluate,* pada tahap terakhir peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan saran dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli materi, dan berdasarkan hasil uji coba dilapangan. Menurut (Wibawa, 2017) hasil dari evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kualitatif yang digunakan merupakan saran dari validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dihasilkan, saran dari guru sebagai praktisi dengan tujuan kepraktisan modul dalam matematika, serta respon siswa. sedangkan data kuantitaif adalah data untuk mengetahui presentase tingkat kelayakan, kepraktisan dan respon siswa, maka data kuantitatif yang digunakan berupa skala likert.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Penelitian
	* + 1. Tahap Analisis
				1. Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan dengan pengamatan langsung disekolah. Dari hasil pengamatan langsung peniliti menyimpulkan bahwa pembelajaran pada saat materi siswa kurang memperhatikan guru dan siswa tidak dapat sepenuhnya memahami materi masuknya kerajaan Hindu Budha dan kerajaan Islam di Indonesia. Beberapa siswa masih kebingungan untuk dapat menyebutkan kerajaan atau tokoh yang palimg berpengaruh dalam masing-masing kerajaan.

* 1. Analisis Media

Analisis isi media ini mengarah kepada materi pembalajaran yang memuat perjuangan para pahlawan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Dasar yang telah dianalisis yaitu Tema 5 Pahlawaku, Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Kompetensi Dasar tentang materi IPS yang tercantum adalah sebagai berikut :

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

1. Design

Peneliti merancang *game* edukasi yang dikembangkan dan digunakan oleh siswa sekolah dasar yaitu tema 5 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1. Tahap awal yang dilakukan adalah menyusun materi pada tema 5 kemudian dikreasikan serta disesuaikan dengan rancangan *game* yang ditulis oleh peneliti. Peneliti menggunakan aplikasi *Office Word 2013* untuk menulis rancangan *game* edukasi. Setelah penulisan rancangan *game* selesai maka akan diterjemahkan pada tahap pengkodingan pada aplikasi *Construt 2*.

1. Development

Selanjutnya, peneliti membuat instrument penelitian meliputi angket validasi untuk ahli media, materi, bahasa, kepraktisan guru dan respon siswa. Untuk mengukur respon *game* siswa menjawab soal tentang sejarah kerajaan Hindu Budha dan Islam di Indonesia. setelah produk melalui tahap pengujian dari para ahli, angket kepraktisan guru diberikan kepada guru dan angket kepraktisan diberikan kepada siswa saat implementasi yang dilaksanakan selama satu hari.

1. Implementasi Desain

Proses implementasi adalah tahapan untuk menterjemahkan rancangan desain tulisan/ketikan pada *Office Word 2013* yang sebelumnya dibuat. Rancangan *game* yang masih berbentuk tulisan/ketikan diterjemahkan menjadi desain yang nyata dan layak digunakan menjadi *game* edukasi. Dalam proses implementasi desain digunakan aplikasi Construct 2 karena hasil dari implementasi sangat bagus untuk pembuatan animasi, pengkodingan, dan tombol pemandu arah *game.* Berikut salah satu tampilan implementasi rancangan *game* edukasi *game High stage Story Of Indonesian Kingdom* :



 **Gambar 1. Halaman Judul**

Setelah game edukasi terancang kemudian divalidasikan kepada para ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisis guru sebelum di implementasikan kepada siswa. Masing-masing mengisi lembar validasi yang telah di siapkan

Berikut adalah hasil dari penilaian ahli:

|  |
| --- |
| **Tabel 1 hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan kepraktisan guru** |
| **Validator** | **Nilai yang diperoleh** |
| Ahli materi | 75% |
| Ahli bahasa | 84% |
| Ahli media | 91% |
| Kepraktisan guru | 87% |
| **Rata-rata** | **84%** |

Berdasarkan tabel 1 hasil penilaian dari ahli materi dan ahli bahan ajar diketahui bahwa modul mendapatkan presentase 84%, maka modul yang dikembangkan sudah layak. Dapat di simpulkan bahwa *game* edukasi *high stage game story of indonesian kingdom* untuk siswa sekolah dasar di kategorikan valid, dan praktis sehingga *game* ini dapat di gunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian produk yang di hasilkan dapat di gunakan untuk membantu penyampaian materi pelajaran dengan lebih efektif dan menunjang beberhailan pencapaian materi pelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Tri Afirianto, (2018) mengemukakan bahwa pengembangan *game* edukasi *platformer* kisah gajah mada menyatukan nusantara dapat di gunakan sebagai media pembelajaran, yang memenuhi kriteria kategori sangat layak. Hasil penelitian Amami Pramuditya, (2017) mengemukakan bahwa pengembangan *game* edukasi RPG matematika dapat di gunakan sebagai media pembelajaran, yang memenuhi kriteria kategori sangat layak. Tresnawati, (2016) mengemukakan bahwa pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam tiga bahasa dapat di gunakan sebagai media pembelajaran, yang memenuhi kriteria kategori sangat layak.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan diperoleh kesimpulan bahwa *game* edukasi *High Stage Game Story Of Indonesian Kingdom* untuk siswa kelas IV dinyatakan layak berdasarkan hasil validator dari ahli bahasa, ahli materi ahli media dan kepraktisan guru memperoleh rata-rata sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, hasil penilaian respon memperoleh presentase sebesar 88,% dengan kriteria sangat praktis. Siswa beranggapan *game* edukasi yang dikembangkan mudah dipahami, mudah digunakan, seru, dapat menambah motivasi dan menambah wawasan tentang sejarah, materinya jelas dengan tampilan yang bagus. Dengan demikian *game* edukasi *High Stage Game Story Of Indonesian Kingdom* sangat layak, praktis dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Diharapkan dengan adanya pengembangan *game* edukasi *High Stage Game Story Of Indonesian Kingdom* guru dapat lebih kreatif untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan dapat menambah wawasan siswa tentang sejarah.

**REFERENSI**

Amami Pramuditya, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, *6*(1), 77. https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701

Gunawan, A. (2016). *Eksplorasi Tata Surya*. Retrieved from Mizan Pustaka

Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS,Filosofi,Konsep dan Aplikasi.* Bandung: Alfabeta.

I G. A. Ary Anggarawati, D. (2014). *PENGARUH MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SD*. *vol.2*, 12–20.

Lapian, A. . (1980). *Memperluas Cakrawala melalui Sejarah Lokal*. Majalah Prisma.

M.Hasan. (2010). *Pendidikan Sejarah*. Jakarta: Universitas Pendidikan.

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, *13*(1), 184–190. Retrieved from http://www.jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323

Tri Afirianto. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping*.

Wibawa, S. C. (2017). the Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(1), 74–79. https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633