

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IX SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh
IMAM WARDHANI
NIM. 18004076**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IX SMP**

Nama : Imam Wardhani
NIM/BP : 18004076/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

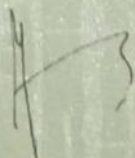
Padang, Februari 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing

**Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 198705242014042003**

Ketua Departemen KTP FIP UNP


**Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301262008122002**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS
Kelas IX SMP.
Nama : Imam Wardhani
NIM/BP : 18004076/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 198705242014042003

Anggota 1. Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 196101161987032001

2. Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M.Pd.T
NIP. 198405232008121003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imam Wardhani
NIM/BP : 18004076/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS
Kelas IX SMP.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Februari 2023

Saya yang Menyatakan,



Imam Wardhani
NIM. 18004076

ABSTRAK

Imam Wardhani (2022): Pengembangan *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP

Permasalahan penelitian pengembangan ini yaitu materi pembelajaran pada mata pelajaran IPS belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik, hal ini ditandai dengan bahan ajar dan media yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku teks sedangkan media yang digunakan guru berupa PPT akan tetapi media PPT belum mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media PPT memiliki kekurangan berupa kurangnya tantangan dalam pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik mudah bosan dan tidak serius dalam pembelajaran dan kurangnya tantangan dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias dari peserta didik tersebut sehingga hasil belajar peserta didik menjadi menurun. Penelitian pengembangan ini bertujuan (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan game edukasi (2) menghasilkan game edukasi yang valid (3) menghasilkan game edukasi yang praktis.

Jenis penelitian yang digunakan *research and development* dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa panduan wawancara, lembar validasi, dan angket kepraktisan. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi media, lembar validasi materi dan angket respon peserta didik. Teknis analisis data yang digunakan berupa uji coba validasi materi, validitas media dan uji coba praktikalitas.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yaitu materi pembelajaran yang diajarkan belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik dan bahan ajar dan media yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran dengan subjek uji coba peserta didik kelas IX SMP Negeri 26 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi media dengan 4,5 dengan kriteria sangat valid. Hasil dari validasi materi 4,19 dengan kriteria sangat valid. Hasil penelitian peserta didik yang 58,93. disimpulkan bahwa game edukasi pada mata pelajaran IPS sangat valid dan praktis digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Game Edukasi, IPS*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penyelesaian penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr.Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra.Eldarni,M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST,M.Pd.T selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Sepriyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Cici Ridha Bestari, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Orang tua yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.
7. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
8. Diri saya sendiri yang telah mampu berjuang hingga saat ini, terimakasih karena sudah berlapang hati menerima setiap keadaan, terimakasih sudah mencintai diri sendiri, terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri, terimakasih karena tidak pernah menyerah.
Heroes never surrender.
9. Fadhil Mursiagama sebagai teman yang telah memfasilitasi peralatan dalam pengerjaan skripsi ini, beserta Ilham Medio Agusta, Ghazi Jihad Putra, Ardilah Putri, Gustia Darti, Tasa, serta teman-teman kontrakan Jondul CC 1 serta yang tidak terlupakan sang penghuni tetap kontrakan yaitu Samsul yang selalu bersama saya dalam mengerjakan dan memperbaiki dalam pengerjaan skripsi ini.

10. Abdi Pratama, S.E. dan Romi Ramadhani selaku teman SMA saya yang sudah menemani proses pengerjaan skripsi saya di Aciak Mart.
11. Bilqisti Rohmatun Alfitri sebagai orang yang paling spesial bagi saya yang sudah mensupport saya dalam proses pengerjaan skripsi saya.
12. Ruang Labor TP yang telah menjadi rumah singgah di kampus, terima kasih atas ruang untuk bebas berkreasi bebas beraktifitas dan bebas bergaya, terimakasih atas banyak pengalaman yang diberikan.
13. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu
14. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Februari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	21
DAFTAR TABEL.....	23
DAFTAR GAMBAR	24
DAFTAR LAMPIRAN.....	25
BAB I PENDAHULUAN.....	26
A. Latar Belakang	26
B. Identifikasi Masalah.....	32
C. Batasan Masalah.....	32
D. Rumusan Masalah	33
E. Tujuan Pengembangan	33
F. Spesifikasi Produk.....	33
G. Pentingnya Pengembangan	35
H. Manfaat Pengembangan	36
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	37
BAB II KAJIAN TEORI.....	39
A. Kajian Pustaka.....	39
1. Media Pembelajaran	39
2. <i>Game</i> Edukasi.....	42
3. <i>Construct 2</i>	48
4. Mata Pelajaran IPS	50
5. Pengembangan.....	52
6. Validitas dan Praktikalitas.....	54
B. Penelitian Yang Relevan	57
BAB III METODE PENGEMBANGAN	61
A. Jenis Penelitian.....	61
B. Model Pengembangan.....	62

C. Prosedur Pengembangan	62
1. <i>Analysis</i>	63
2. <i>Design</i>	64
3. <i>Development</i>	65
4. <i>Implementation</i>	66
5. <i>Evaluation</i>	67
D. Instrumen Pengumpulan Data	69
1. Dokumentasi.....	69
2. Lembar Penilaian.....	69
3. Wawancara	70
4. Angket	70
E. Teknik Analisis Data.....	73
1. Uji Validitas	74
2. Uji Praktikalitas	75
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	77
A. Penyajian Data Ujicoba.....	77
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	77
2. Desain (<i>Design</i>).....	80
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	81
4. Penerapan (<i>Impelementation</i>).....	86
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	86
B. Analisis Data	86
1. Validasi Media	86
2. Validasi Materi	90
C. Revisi Produk.....	91
3. Uji Praktikalitas	93
D. Pembahasan.....	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi – Kisi Validasi <i>Game</i>	72
Tabel 2. Kisi-kisi validasi materi	72
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas untuk Peserta didik.....	73
Tabel 4. Kriteria interpretasi skor.....	75
Tabel 5. Kriteria interpretasi skor.....	76
Tabel 6. Hasil penilaian validator I.	87
Tabel 7. Hasil penilaian validator media II.	89
Tabel 8. Hasil penilaian validasi materi.	91
Tabel 9. Revisi Produk.....	92
Tabel 10. Hasil Ujicoba Praktikalitas.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Construct 2</i>	35
Gambar 2. Pengembangan model ADDIE.....	63
Gambar 3. Tampilan Awal Media <i>Game</i> Edukasi	82
Gambar 4. Tampilan halaman menu	83
Gambar 5. Tampilan Materi	83
Gambar 6. Tampilan materi	84
Gambar 7. Tampilan materi	84
Gambar 8. Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	85
Gambar 9. Tampilan halaman <i>Game</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	102
Lampiran 2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	127
Lampiran 3 <i>Flowchart</i>	131
Lampiran 4 <i>Storyboard</i>	132
Lampiran 5 Angket Validasi Media	135
Lampiran 6 Surat Izin Validasi	140
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	141
Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian	142
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	143
Lampiran 10 Dokumentasi	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, akhlak dan keaktifan setiap siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan menjadi salah satu wahana dalam mengembangkan potensi yang menjadi bawaan setiap manusia, baik dari jasmani maupun rohani. Berdasarkan UUD 1945 dijelaskan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mengenyam pendidikan. Pendidikan warga Indonesia yang baik akan dapat membangun bangsa ke arah yang lebih baik dan dapat berdiri sejajar dengan bangsa lain. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 :

“Mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang dilaksanakan dalam lingkup lingkungan belajar yang terpadu.”

Menurut Hanafy (2014) pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh setiap pendidik sebagai bentuk konkrit usaha dalam memperoleh pengetahuan, kemahiran serta membentuk sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pembelajaran yang ideal terjadi jika terdapat interaktif yang memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Pemahaman tersebut berupa interaksi yang sadar tujuan pembelajaran yang dicapai dan memperoleh pemahan dengan meberikan kegiatan

pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Rahmawati, 2015)

Menurut (Arsyad, 2010) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut (Sumantri 2001) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif, bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat *verbalisme*, dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Kurikulum yang diterapkan di sekolah , salah satunya mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa adalah IPS yang juga menjadi label untuk mata pelajaran disiplin ilmu sosial lainnya seperti geografi, sejarah, sosiologi pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Menurut Abbas, E.W. (2013) pembelajaran IPS ini perlu untuk direkonstruksi agar sinergis dengan kurikulum yang diterapkan, berupa pembelajaran yang memandang peserta didik secara utuh (*humanisme*), berbuat dan bernalar seperti kehidupan yang sebenarnya. Khususnya di abad ke-21 ini, pembelajaran IPS dituntut agar dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan *problem solving*, keterampilan dalam memahami materi-materi yang bersifat kontekstual, komunikasi, literasi informasi dan

media, keterampilan kreativitas dan inovasi serta kemampuan peserta didik untuk saling bekerja sama (kolaborasi).

Kemampuan berpikir kritis dan *problem solving* diperlukan untuk mempelajari setiap materi pelajaran IPS dalam proses penyelesaian masalah untuk memahami konsep dari materi yang diberikan. Pengembangan *game* edukasi dapat menjadi alternatif terhadap kemampuan pemecahan masalah, dan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut didukung dengan penelitian Trisanti, ddk., (2021), yang menemukan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* edukasi terhadap kemampuan pemecahan masalah logika IPS peserta didik.

Berdasarkan hasil *test* yang telah dilakukan oleh guru kelas IX hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IX memperoleh nilai rata-rata yaitu 58,93. Berdasarkan rata-rata tersebut tentunya bisa ditingkatkan lagi kedepannya.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 26 Padang

No	Nama	L/P	Nilai
1	AN	L	65
2	AFM	L	75
3	ARM	L	60
4	AIR	L	50
5	AI	L	65
6	AO	P	55
7	APA	P	65
8	AMA	P	70
9	CM	P	45
10	CMNE	P	50

11	FZP	L	55
12	FAN	L	65
13	FCR	L	50
14	FRF	P	55
15	IR	P	55
16	KPN	P	50
17	KDH	P	55
18	KDC	P	65
19	MA	L	70
20	MF	L	55
Jumlah			1175
Rata - Rata			58,75

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 26 Padang pada tanggal 2 Juni 2022, disisipkan sebagai data penulis ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS yakni Materi pembelajaran pada mata pelajaran IPS belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik. Hal ini ditandai dengan bahan ajar dan media yang digunakan belum maksimal seperti penggunaan PPT yang masih copy seluruh *text* dari buku atau bahan ajar tanpa adanya variasi dalam pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku teks sedangkan media yang digunakan guru berupa PPT tetapi media PPT belum mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media PPT memiliki kekurangan berupa peserta didik mudah bosan dan tidak serius dalam pembelajaran. Kurangnya tantangan dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias dari peserta didik tersebut sehingga hasil belajar peserta didik menjadi menurun.

Dewasa ini anak-anak sangat menyukai permainan yang modern seperti video *game*, *playstation*, dan *game online*. Menurut (Anggra 2008),

game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Teknologi memang sangat cepat berkembang, tetapi secanggih apapun alat atau perangkat yang digunakan kebaikan atau keburukannya memang tergantung penggunaannya. Hal yang sama juga berlaku dengan *game*. *Game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik SMP.

Upaya untuk menciptakan interaksi dapat dioptimalkan dengan penggunaan media pembelajaran, ini terjadi karena media di dalam pembelajaran berperan dalam membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta memudahkan para peserta didik dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik (Mardiningrum, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran juga terdiri dari beragam bentuk dan jenis, mulai dari media pembelajaran konvensional hingga media pembelajaran yang berbasis IT. Media pembelajaran berbasis IT merupakan salah satu bukti perkembangan zaman, penggunaan media dalam pembelajaran dapat dihadirkan dengan bentuk yang beragam. Salah satunya adalah dengan menggunakan media dalam bentuk permainan (*game*). Permainan

di masa sekarang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. *Game* yang digunakan dalam proses pembelajaran dikenal dengan *game* edukasi.

Menurut Handriyantini (2009) *game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan menyelesaikan masalah. *Game* edukasi merupakan media yang saat ini cukup populer dan banyak dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran. *Game* edukasi memberikan banyak manfaat bagi pemainnya, antara lain dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan *game* edukasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai *software* (perangkat lunak) yang banyak tersedia. Salah satunya adalah *software Construct 2* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi *game* khususnya untuk *game* 2D berbasis HTML5, yang memungkinkan membuat *game* tanpa membutuhkan *coding* yang bisa dioperasikan pada ponsel dan Komputer. Dalam penerapannya *software Construct 2* merupakan perangkat lunak yang dapat membuat *game*. Selain itu *Construct 2* telah menyediakan berbagai template pembuatan aplikasi sehingga dapat memudahkan *user* untuk berkreaitivitas dalam mendesain materi.

Maka dari itu penulis mengembangkan suatu media berupa *game* edukasi. Dalam pembuatan *game* edukasi peneliti menggunakan aplikasi *Construct 2* dalam mengembangkan media pembelajaran ini.

Untuk itu peneliti mengambil judul penelitian “**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IX SMP**”

B. Identifikasi Masalah

1. Materi pembelajaran yang diajarkan belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik.
2. Bahan ajar dan media yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran.
3. Sumber belajar mata pelajaran IPS hanya menggunakan *slide* presentasi dan buku teks.
4. Media yang tersedia belum ada memberi tantangan sehingga belum adanya pemecahan masalah dalam pembelajaran.
5. Hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka untuk lebih memfokuskan permasalahan yang diteliti, maka permasalahannya dibatasi berdasarkan identifikasi masalah sebagai berikut:

Pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah masalah pada bahan ajar dan media PPT yang belum maksimal dan belum ada memiliki pemecahan masalah pada pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik SMPN 26 Padang masih di bawah KKM.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan *game* edukasi pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP?
2. Bagaimana mengembangkan pengembangan *game* edukasi yang valid pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP?
3. Bagaimana mengembangkan *game* edukatif yang praktis pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan pengembangan adalah sebagai berikut:

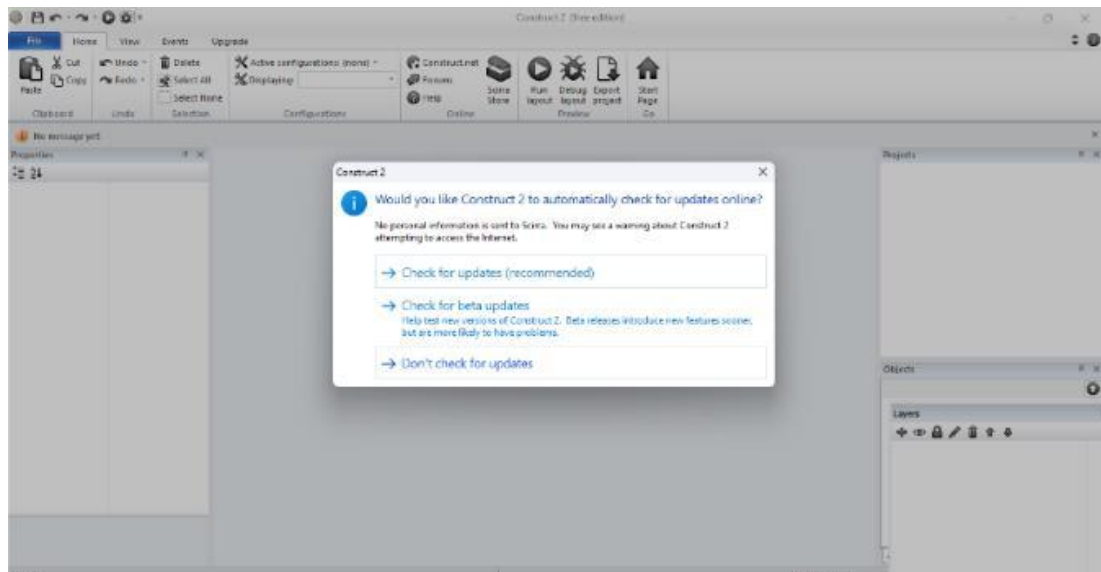
1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan *game* edukasi pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP.
2. Menghasilkan *game* edukasi yang valid pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP.
3. Menghasilkan *game* edukatif yang praktis pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang valid dan praktis digunakan oleh pelajar SMP. Pembuatan produk ini menggunakan aplikasi *Construct 2* dan program pendukung lainnya. Berikut ini merupakan spesifikasi

perangkat yang diharapkan mendukung dalam menjalankan produk tersebut, yakni sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan mendukung dengan terlebih dahulu mengkases *link* yang diberikan nantinya.
2. Materi yang digunakan merujuk kepada KD yang tertera pada RPP sehingga media pembelajaran relevan dengan pembelajaran peserta didik.
3. Media pembelajaran yang digunakan peserta didik adalah berupa *link HTML*.
4. Produk ini berupa aplikasi permainan yang memiliki nilai edukasi (*Game* Edukasi) dan dapat dijalankan secara *offline* dari perangkat *android* manapun komputer dengan spesifikasi minimal perangkat yakni sebagai berikut :
 - a. RAM 1 GB
 - b. OS *Android* 4.4 (Kitkat) API Level 19 (Bastian (2021:3)
 - c. *Memory Internal* 8 GB
 - d. *Size* 8,43 MB



Gambar 1. Tampilan *Construct 2*

G. Pentingnya Pengembangan

Secara tradisional, pada mata pelajaran IPS peserta didik hanya dihadapkan pada teori di kelas, sehingga pemahamannya terhadap mata pelajaran tidak jelas, dan peserta didik tidak terbantu untuk memahami topik yang dipelajari. Mata pelajaran IPS menghadapkan peserta didik pada teori di kelas sehingga pemahamannya terhadap mata pelajaran tidak jelas. Penggunaan media yang begitu saja dan tidak maksimal, juga membuat pembelajaran menjadi monoton dan membuat peserta didik menjadi tidak tertarik dalam pembelajaran. Untuk itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi *Construct 2* membantu dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran IPS, dengan media pembelajaran *game* edukasi peserta didik terbantu untuk memahami materi pembelajaran, sehingga dengan media

pembelajaran berbasis *game* edukasi ini peserta didik terbantu untuk memahami materi pembelajaran yang berbeda-beda.

H. Manfaat Pengembangan

Berikut merupakan manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini, yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk belajar pada mata pelajaran IPS, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran serta menambah referensi terkait dengan *game* edukasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat meningkatkan tantangan dan motivasi belajar bagi para peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi para guru yang mengajar agar dapat melengkapi bahan ajar yang diperlukan oleh guru, guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Bagi Pengembang Game

Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dan patokan dalam mengembangkan *game* edukasi yang sejenis.

e. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan variasi produk sekaligus bukti konkret mengenai apa saja yang dapat dilakukan oleh seseorang yang memiliki keilmuan di bidang keilmuan Teknologi Pendidikan.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan harus didasarkan atas kebenaran yang diyakini oleh peneliti. Penelitian ini dikembangkan dengan adanya asumsi sebagai berikut:

- a. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilaksanakan oleh peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, wawasan, serta pengalaman berdasarkan dengan yang telah dipelajari.
- b. Belajar lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai, karena media dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Dengan adanya media *game* edukasi, mampu membantu peserta didik untuk menarik minat belajar peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan *game* edukasi pada mata pelajaran IPS kelas IX SMP yaitu diantaranya dengan keterbatasan penulis, seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan ini peneliti membatasi *game* edukasi pada mata pelajaran IPS hanya pada satu pokok bahasan yaitu materi Letak dan Luas Benua di dunia. Hal ini sebetulnya belum cukup jika dilihat dari banyaknya elemen yang harus disampaikan, tetapi dengan materi tersebut dianggap sudah mewakili dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian. Aplikasi *Construct 2* juga memiliki keterbatasan berupa beberapa masalah seperti adanya *bug* atau kesalahan system yang berujung pada *error* saat dimulai dijalankannya program.