

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME PERJALANAN
PROKLAMASI PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

MUTIA PUTRI

NIM 22004027

**DEPERTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

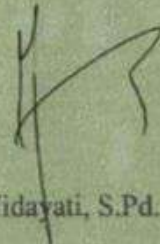
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA GAME PERJALANAN PROKLAMASI PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

Nama : Mutia Putri
NIM/BP : 22004027/2022
Departemen/Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

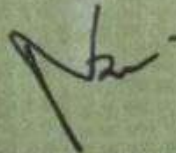
Padang, 17 Juli 2026

Disetujui Oleh
Pembimbing,



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

Ketua Departemen



Dr. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197811292003121001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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 Media Game Perjalanan Proklamasi Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP
Nama : Mutia Putri
NIM : 22004027
Departemen/Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

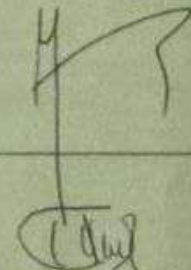
Padang, 17 Juli 2026

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

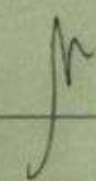
1. Ketua : Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.,
NIP. 198301262008122002

1. 

2. Anggota : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.
NIP. 196101161987032001

2. _____

3. Anggota : Dr. Novrianti, M.Pd.
NIP. 19801101200812014

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutia Putri
NIM/BP : 22004027/2022
Program studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : Pengembang Media Game Perjalanan Proklamasi Pada
Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP

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

Demikian surat pernyataan ini say buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, juli 2026



Mutia Putri
NIM.22004027

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur alhamdulillah, penulis haturkan kepada Allah SWT telah memberikan nikmat, rahmat, kekuatan dan Kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Game Pada Topik Sejarah Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP”.penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa selama proses pengerjaan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu penulis dengan memberikan bantuan, semangat, kritik, saran, bimbingan dan motivasi. Untuk itu, pada kesempatan ini, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu prof. Dr. Abna Hidayati,S.Pd.,M.Pd., selaku penasihat akademik sekaligus pembimbing yang selalu memberikan masukan, bantuan, dukungan serta motivasi kepada penulis selama kuliah hingga menyelesaikan studi di bangku perkuliahan S1 Teknologi Pendidikan.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd dan Dr. Novrianti, M.Pd selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan banyak masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Reni Kurnia, M.Eng dan Bapak Khairul Alfahani, M.Pd selaku dosen validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Dr. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku ketua Departemen Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Uninersitas Negari Padang.
5. Bapak dan ibu staff dosen ketua Departemen Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan penulis dengan ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat
6. Ibu Bunga Fitriani,S.Pd selaku guru Mata Pelajaran IPS di SMP N 5 Lembah Gumanti sebagai validator materi dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak dan ibu serta peserta didik kelas VIII SMP N 5 Lembah Gumanti yang telah membantu penulis dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis yang telah menjadi orang tua terhebat, yang telah memberikan cinta yang tulus, do'a yang tak pernah putus, serta dukungan moral dan material yang tidak ternilai harganya sepanjang perjalanan pendidikan penulis. Segala jerih payah pengorbanan, dan kasih sayang yang telah ayah dan ibu curahkan menjadi kekuatan terbesar yang mengiring setiap langkah penulis dan dalam menyelesaikan studi ini.
9. Sudara kandung penulis, Marsuis, Firdaus muaq'lim, dan Yazid wafisidiq, yang memberikan semangat, motivasi, serta do'a tulus kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga besar penulis, yang telah memberikan dukungan perhatian, dan do'a selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung

11. Teman-teman penulis yaitu sarah, dinda, naila, dan azizah yang telah membantu, memberikan pelajaran dan pengalaman serta motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa penulis satu persatu

Semoga bantuan, bimbingan, arahan, dan do'a dari Bapak, Ibu, dan teman-teman menjadi amal ibadah dan dibaloh oleh Allah SWT. Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, dan pembaca. *Anmiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, juli 2026

Mutia Putri

Nim. 22004027

ABSTRAK

Mutia putri. 2026. Pengembangan Media Game Perjalanan Proklamasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP

Pengembangan *game* edukasi ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran IPS, yaitu media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami alur kronologis materi Peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar peserta didik dapat memahami materi sejarah dengan lebih mudah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *game* edukasi Perjalanan Proklamasi pada pelajaran IPS kelas VIII SMP yang valid dan praktis.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Pada tahap *Development*, produk divalidasi oleh 3 orang ahli, yaitu 1 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, untuk menilai kesesuaian materi dan kualitas tampilan media. Uji praktikalitas dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas VIII SMP N 5 Lembah Gumanti untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kebermanfaatan produk. Tahap *Disseminate* dilakukan dengan memperkenalkan produk kepada peserta didik dan guru IPS kelas VIII SMP N 5 Lembah Gumanti, serta disebarluaskan kepada guru-guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS Wilayah Selatan melalui grup WhatsApp.

Berdasarkan uji validitas oleh ahli materi, diperoleh hasil persentase sebesar 92,2% dengan kategori “sangat sesuai”. Hasil uji validitas oleh ahli media, setelah dilakukan revisi, memperoleh rata-rata sebesar 92,94% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Perjalanan Proklamasi yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama.

Kata kunci : Pengembangan, Media *Game*, Sejarah Indonesia, IPS

ABSTRAK

Mutia Putri. 2026. *The Development of the "Perjalanan Proklamasi" Game Media in the Social Studies (IPS) Subject for Grade VIII Junior High School*

The development of this educational game was carried out as an effort to address a problem in the Social Studies (IPS) subject, namely that the instructional media used was still lacking in variety, causing students to be less interested and to experience difficulty understanding the chronological sequence of the Rengasdengklok Incident and the Proclamation of Indonesian Independence. This condition indicates the need for more interactive and engaging instructional media so that students can more easily understand historical material. This study aims to produce a valid and practical educational game product, "Perjalanan Proklamasi," for the Social Studies subject at Grade VIII Junior High School.

This study used the Research and Development (R&D) method with the 4D development model, consisting of the Define, Design, Development, and Disseminate stages. In the Development stage, the product was validated by three experts, namely one material expert and two media experts, to assess the appropriateness of the material and the quality of the media display. A practicality test was conducted on 20 Grade VIII students of SMP N 5 Lembah Gumanti to determine the level of ease of use and usefulness of the product. The Disseminate stage was carried out by introducing the product to students and Social Studies teachers of Grade VIII at SMP N 5 Lembah Gumanti, and disseminating it to teachers who are members of the Southern Region Social Studies Subject Teachers' Council (MGMP) through a WhatsApp group.

Based on the validity test by the material expert, a percentage result of 92.2% was obtained, categorized as "very appropriate." The validity test result by the media expert, after revision, obtained an average of 92.94%, categorized as "very valid." The practicality test result by students obtained a percentage of 92%, categorized as "very practical." Based on these validity and practicality results, it can be concluded that the "Perjalanan Proklamasi" educational game developed is feasible and effective for use as an alternative medium in Social Studies learning at the junior high school level.

Keywords: *Development, Game Media, Indonesian History, Social Studies (IPS)*

KATA PENGANTAR

Secara garis besar, skripsi ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media *game* edukasi "Perjalanan Proklamasi" pada topik Sejarah Indonesia, khususnya materi Peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, untuk peserta didik kelas VIII SMP. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pada mata pelajaran IPS, yaitu media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami alur kronologis materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar peserta didik dapat memahami materi sejarah dengan lebih mudah.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Pada tahap *Development*, produk *game* edukasi yang dikembangkan divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu satu orang ahli materi dan dua orang ahli media, untuk menilai kesesuaian materi serta kualitas tampilan media. Selanjutnya, dilakukan uji praktikalitas terhadap 20 orang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Lembah Gumanti guna mengetahui tingkat kemudahan dan kebermanfaatan produk. Pada tahap *Disseminate*, produk yang telah dikembangkan diperkenalkan kepada peserta didik dan guru IPS kelas VIII SMP Negeri 5 Lembah Gumanti, serta disebarluaskan kepada guru-guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS Wilayah Selatan.

Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi, diperoleh persentase sebesar 92,2% dengan kategori "sangat sesuai". Hasil uji validitas oleh ahli media, setelah dilakukan revisi, memperoleh rata-rata sebesar 92,94% dengan kategori "sangat valid". Adapun hasil uji praktikalitas oleh peserta didik memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Perjalanan Proklamasi yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGATAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....	13
D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan	14
E. Manfaat Pengembangan	18
F. Asumsi Dan Keterbatasan Produk Pengembangan	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori.....	21
1. Pengembangan	21
2. Pembelajaran	22
3. Media pembelajaran	24
4. <i>Game Edukasi</i>	26
5. Software Construct.....	34
6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	40
7. Validitas dan Praktikalitas	48
B. Penelitian Yang Relevan.....	50
C. Kerangka Berpikir.....	55
D. Pembatasan penelitian	59
BAB III METODE PENELITIAN.....	60
A. Jenis Pengembangan	60
B. Model Pengembangan.....	60
C. Definisi Operasional.....	70
D. Desain Uji Coba Produk	71
1. Subjek uji coba	71
2. Jenis data	71
3. Instrumen Pengumpulan Data	71
4. Teknik Analisi Data.....	76

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Hasil Pengembangan	80
B. Pembahasan Pengembangan	108
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI PENELITIAN ..	119
A. Kesimpulan	119
B. Implikasi.....	121
C. Rekomendasi	122
DAFTAR RUJUKAN	124
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Angket Observasi Awal	7
Tabel 1.2 Hasil Belajar Peserta Didik	8
Tabel 2.1 CP, ATP Dan TP	46
Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media	73
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi	74
Tabel 3.3 Skala Likert	75
Tabel 3.4 Angkat Praktikalitas Peserta Didik.....	75
Tabel 3.5 Kriteria Validitas.....	77
Tabel 3.6 Kriteria Praktikalitas	79
Tabel 4.1 CP, ATP Dan TAPI.....	81
Tabel 4.2 Hasil Angket Observasi Awal.....	82
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi	97
Tabel 4.4 Hasil Validator Media Tahap I.....	99
Tabel 4.5 Revisi Produk	101
Tabel 4.6 Hasil Validator Media Tahap II	104
Tabel 4.7 Hasil Praktikalitas	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 tampilan utaman	16
Gambar 2.1 Tampilan Halaman Awal Website.....	35
Gambar 2.2 Start Page <i>Construct 3</i>	35
Gambar 2.3 User Interface <i>Construct 3</i>	36
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir.....	58
Gambar 3.1 Model 4D.....	62
Gambar 4.1 Tampilan Layar Kerja 1	87
Gambar 4.2 Tampilan Layar Kerja 2.....	87
Gambar 4.3 Halaman Awal	88
Gambar 4.4 Halaman Menu	88
Gambar 4.5 <i>Pop Up</i> CP & ATP	89
Gambar 4.6 <i>Pop Up</i> Materi.....	90
Gambar 4.7 <i>Pop Up</i> Petunjuk	90
Gambar 4.8 <i>Pop Up</i> Profil Pengembang.....	91
Gambar 4.9 <i>Select Level</i>	91
Gambar 4.10 Halaman Level 1	92
Gambar 4.11 Level 2	93
Gambar 4.12 Level 3.....	94
Gambar 4.13 <i>Pop Up</i> Kuis.....	95
Gambar 4.14 <i>Pop Up</i> Skor Akhir	95
Gambar 4.15 Ss Chat Wa	107

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Administrasi Penelitian.....	130
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	134
Lampiran 3. Data Temuan Penelitian	137
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat baik. Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Adapun keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat kita lihat dengan adanya perubahan pada peserta didik. Peranan pendidik bukan hanya memberikan informasi, tetapi juga mengarahkan motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat terwujud, dengan cara mengembangkan berbagai media pembelajaran dan memilih metode yang tepat untuk peserta didik.

Menurut Hidayat & Abdillah (2019), pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang dilakukan orang dewasa untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi fisik dan mentalnya, sehingga mereka tumbuh menjadi pribadi yang matang, mandiri, dan mampu menjalankan tugas kehidupannya. Menurut Nurbaya (2024), pendidikan adalah proses yang lahir dari perkembangan pesat cara berpikir manusia, yang mendorong terjadinya perubahan terus-menerus dalam berbagai aspek kehidupan. Media pembelajaran, menurut Hutaaruk (2022), merupakan sarana atau alat yang dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik agar mereka lebih mudah memahami serta menguasai konsep pembelajaran. Adanya media

pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Khusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII SMP, pembelajaran diarahkan untuk membangun kesadaran kritis terhadap sejarah dan gejala sosial. Pembelajaran IPS juga memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk karakter serta memperkuat pemahaman historis peserta didik, di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga diarahkan untuk menumbuhkan sikap nasionalisme, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis terhadap peristiwa-peristiwa sejarah. Salah satu materi yang memiliki urgensi tinggi adalah peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, karena materi ini menuntut pemahaman yang runtut secara kronologis sekaligus penghayatan terhadap nilai-nilai perjuangan dan pengorbanan para tokoh bangsa. Idealnya, pembelajaran sejarah Indonesia harus disajikan secara dinamis agar nilai-nilai perjuangan bangsa dapat terinternalisasi dengan baik melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Vebrianto & Anwar, 2025).

Penanaman nilai-nilai kebangsaan dan karakter semacam ini juga sejalan dengan pentingnya pengembangan kurikulum dan model pembelajaran yang secara khusus menumbuhkan sikap nasionalisme sejak jenjang pendidikan dasar (Hidayati, 2014; Hidayati, Zaim, Rukun, & Darmansyah, 2014).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS di SMP diarahkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP) yang menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami peristiwa sejarah secara kronologis, menganalisis hubungan sebab akibat suatu peristiwa, serta menumbuhkan sikap nasionalisme dan penghargaan terhadap perjuangan bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta, tetapi juga pada pemahaman makna dari setiap peristiwa sejarah yang dipelajari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami alur peristiwa secara lebih sistematis, memvisualisasikan konteks sejarah, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat para ahli pendidikan, media pembelajaran yang dirancang secara efektif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga secara signifikan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Arsyad, 2014). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP.

Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan kreativitas dan hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (Qodrio, Arief, Hidayati, & Setiawan, 2019).

Penggunaan *game* dalam pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat bagi peserta didik. *Game* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer, “*Game-based learning has the potential to support student motivation and engagement in learning through interactive challenges and meaningful experiences.*” Plass, Homer, & Kinzer, (2015). Melalui penggunaan game dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas seperti eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan selama permainan berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan game dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Namun demikian, kondisi yang ditemukan di SMPN 5 Lembah Gumanti menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan realitas yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK), proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antara guru dan peserta didik kurang terbangun

secara aktif dan dinamis, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif.

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru umumnya menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint (PPT) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai sarana penyampaian materi. Meskipun penggunaan PPT dan LKPD dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, namun pemanfaatannya masih bersifat konvensional dan belum mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif. Materi yang disampaikan melalui slide presentasi cenderung bersifat satu arah, sedangkan penggunaan LKPD lebih menekankan pada penyelesaian soal secara tertulis. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Kondisi tersebut bertentangan dengan prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menjadi salah satu orientasi utama dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran mendalam menuntut peserta didik untuk tidak sekadar mengingat fakta, tetapi mampu memahami konsep secara menyeluruh, menganalisis informasi secara kritis, menghubungkan pengetahuan dengan konteks nyata, serta mengaplikasikan pemahamannya dalam situasi baru yang bermakna (Fullan, Quinn, & McEachen, 2018). Dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya materi Peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, pembelajaran mendalam seharusnya mendorong peserta didik untuk memahami latar belakang, nilai perjuangan, dan makna historis dari setiap peristiwa secara

mendalam dan reflektif, bukan sekadar menghafal tanggal dan nama tokoh. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan belum mampu mendorong peserta didik untuk mencapai pemahaman mendalam tersebut. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik hanya memperoleh pemahaman permukaan (*surface learning*) sehingga tujuan pembelajaran mendalam yang diamanatkan Kurikulum Merdeka belum dapat terwujud secara optimal (Kemendikbudristek, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket kepada peserta didik, pada tanggal 26 september 2025 diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPS. Sebanyak 52% peserta didik menyatakan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan 58% peserta didik merasa kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa 47% peserta didik menyatakan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS, dan hanya 35% peserta didik yang merasa aktif terlibat selama proses pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan membangun keterlibatan aktif peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar mereka.

Tabel 1.1
Hasil Angket Observasi Awal

No	Pernyataan Angket	Ya	Tidak
1	Merasa bosan selama proses pembelajaran	52 %	48%
2	Kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran di kelas	58%	42%
3	Kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS	47%	53%
4	Merasa aktif selama proses pembelajaran	35%	65%
5	Sering mengalami kesulitan memahami materi IPS	43%	57%
6	Jarang mempelajari kembali materi di luar jam pembelajaran	61%	39%
7	Menyukai cara penyampaian materi yang digunakan guru	38%	62%
8	Merasa pembelajaran IPS menarik dan menyenangkan	33%	67%

Rendahnya keterlibatan peserta didik tersebut berdampak pada menurunnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Sebagian peserta didik menganggap bahwa IPS, khususnya materi sejarah, merupakan mata pelajaran yang hanya menuntut kemampuan menghafal sehingga dianggap kurang menarik. Peserta didik juga cenderung kurang tertarik untuk membaca buku teks sejarah yang relatif tebal. Akibatnya, peserta didik kurang memahami materi pembelajaran secara mendalam dan menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut turut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penyebaran angket dan pengamatan selama kegiatan PLK, diperoleh data bahwa 43% peserta didik menyatakan sering mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, dan 61% peserta didik

mengaku jarang mempelajari kembali materi di luar jam pelajaran. Selain itu, masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Rendahnya pencapaian hasil belajar tersebut diduga berkaitan dengan kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang belum mampu menarik perhatian mereka secara optimal.

Tabel 1.2

Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS (KKTP = 75)

No	Rentang nilai	Jumlah siswa	Presentase	Keterangan
1	≥ 75 (tuntas)	8	40%	Tuntas
2	60–74 (mendekati KKTP)	6	30%	Belum tuntas
3	50–59 (di bawah KKTP)	4	20%	Belum tuntas
4	≤ 50 (jauh dari bawah KKTP)	2	10%	Belum tuntas
5	Total	20	100%	60% belum tuntas

Permasalahan lain juga terlihat pada aspek evaluasi pembelajaran. Selama ini, proses evaluasi masih didominasi oleh penggunaan instrumen berbasis kertas (*paper-based test*). Metode evaluasi konvensional tersebut dinilai kurang efektif karena guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan proses koreksi dan pengolahan nilai. Akibatnya, guru tidak dapat dengan segera mengidentifikasi bagian materi yang belum

dipahami oleh peserta didik. Kondisi ini menyebabkan tindak lanjut pembelajaran, seperti pemberian penguatan atau pengulangan materi yang sulit, tidak dapat dilakukan secara cepat sehingga berpotensi menghambat ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP).

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai media tambahan, tetapi juga mampu menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan *game* edukasi berbasis *stealth-adventure*. Pemanfaatan media *game* dipandang relevan karena mampu menggabungkan unsur pembelajaran dengan aktivitas permainan yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Game pembelajaran dapat menyediakan sistem evaluasi yang terintegrasi dengan umpan balik secara langsung (*instant feedback*), sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik secara lebih cepat dan melakukan tindak lanjut pembelajaran secara tepat. Selain itu, penggunaan mekanisme permainan *stealth-adventure* memungkinkan materi sejarah yang bersifat abstrak atau dianggap membosankan dapat disajikan dalam bentuk pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif; melalui *game* yang dikembangkan menggunakan *Construct 3*, peserta didik tidak hanya membaca materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menyelesaikan berbagai misi yang berkaitan dengan peristiwa sejarah. Lebih lanjut, *game* edukasi yang dikembangkan dalam

format HTML5 memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi karena dapat dijalankan pada berbagai perangkat, seperti komputer maupun telepon pintar, sehingga peserta didik dapat mengakses media pembelajaran secara mandiri baik di laboratorium komputer sekolah maupun melalui perangkat pribadi sebagai solusi atas keterbatasan fasilitas pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, keseluruhan fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Melalui pengintegrasian teknologi dalam bentuk *game* edukasi ini, diharapkan proses pembelajaran IPS di SMPN dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, membantu meningkatkan hasil belajar hingga mencapai KKTP yang telah ditetapkan, serta mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Pemilihan perangkat lunak *Construct 3* dalam pengembangan media ini didasarkan pada tingkat kelayakan yang telah teruji dalam pengembangan *game* pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Setyawan dkk. (2025) melalui pengembangan *game* edukasi “GEPA” menunjukkan bahwa media berbasis *Construct* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, baik dari segi kesesuaian materi maupun kemudahan penggunaan bagi peserta didik.

Game edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan pada materi peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Materi tersebut dipilih karena merupakan bagian penting dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang perlu dipahami oleh peserta didik secara kronologis. Melalui penyajian materi dalam bentuk permainan, diharapkan peserta didik dapat memahami peristiwa sejarah tersebut dengan lebih menarik dan bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kholisoh dkk. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *game* edukasi digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Setyawan dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi IPS yang kompleks.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* pembelajaran, namun sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan *game* secara umum dan belum secara khusus mengembangkan *game* dengan mekanisme *stealth-adventure* pada materi peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi

Kemerdekaan Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan keterbaruan dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis *stealth-adventure* menggunakan *Construct 3* yang diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Berdasarkan berbagai masalah yang telah dipaparkan, diperlukan sebuah inovasi media yang mampu mentransformasi materi sejarah dari sekadar hafalan menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Penggunaan *game* edukasi dengan mekanisme *stealth-adventure* dipandang sebagai salah satu solusi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan perangkat lunak *Construct 3*, materi kemerdekaan Indonesia dapat disajikan dalam bentuk misi permainan yang menantang kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pengembangan media ini juga sejalan dengan misi SMPN 5 Lembah Gumanti dalam mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berpusat pada keaktifan peserta didik. Melalui media ini diharapkan kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran IPS berbasis teknologi dengan realitas pembelajaran konvensional di kelas dapat diminimalkan.

Berdasarkan kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi dan kondisi pembelajaran di lapangan, maka peneliti memandang perlu melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang

diharapkan dapat menjadi suplemen pembelajaran yang inovatif bagi guru dan peserta didik. Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti menetapkan judul penelitian **“Pengembangan Media Game Pada Topik Sejarah Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP”**

B. Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan media *game* edukasi *stealth-adventure* menggunakan *software* Construct 3 pada Materi Peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi yang sesuai untuk karakteristik siswa kelas VIII di SMP ?
2. Bagaimana kelayakan media *game* edukasi berdasarkan validasi para ahli materi dan media sehingga dinyatakan sebagai media pembelajaran sejarah yang valid?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas *game* pada mata pelajaran IPS di SMP kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk menghasilkan rancangan dan produk media *game* edukasi berbasis *stealth-adventure* pada materi Rengasdengklok dan Proklamasi.

2. Untuk menguji dan mendeskripsikan tingkat kelayakan media *game* berbasis *Construct 3* sebagai media pembelajaran IPS
3. Untuk tingkat praktikalitas game pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *game* edukasi yang bertema petualangan. Yang bertujuan untuk pembelajaran dengan materi Rengasdengklok dan Proklamasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII. *Game* ini dirancang sebagai media pembelajaran digital yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer. Spesifikasi produk yang peneliti harapkan dalam pengembangan ini antara lain:

1. Identitas Dan Platform
 - a. Nama aplikasi (Misi proklamasi. Jejak Rengasdengklok)
 - b. *Software* pengembangan: Construct 3
 - c. Format *Output* : HMTL 5 (*web-based*)
 - d. Aksesibilitas : dapat dijalankan melalui browser (Google Chrome/Safari)
2. Capaian pembelajaran dan struktur level
 - a. Konten dalam *game* ini disusun secara sistematis berdasarkan capaian pembelajaran (CP) IPS Fase D, di mana siswa diharapkan mampu menganalisis alur kronologis proklamasi kemerdekaan.

Materi yang biasanya dianggap berat dalam buku teks dipecah menjadi 3 level interaktif:

- b. Level 1 misi Rengasdengklok : mengacu pada TP pemahaman konflik internal antara golongan muda dan tua. Pemain melakukan misi *stealth* untuk mengamankan Soekarno – Hatta yang bertujuan agar siswa memahami latar belakang pemisahan tokoh nasional dari pengaruh jepang.
- c. Level 2 misi perumusan: mengacu pada TP analisis proses diplomasi dan penyusunan naskah. Berlokasi di rumah Laksamana Maeda siswa berinteraksi dengan tokoh-tokoh perumusan untuk mengumpulkan poin-poin teks proklamasi, guna melatih literasi siswa terhadap isi naskah otentik.
- d. Level 3 detik-detik proklamasi : mengacu pada TP penghayatan makna kemerdekaan. Berfokus pada persiapan di jalan Pegangsaan timur 56, level ini berfokus sebagai evaluasi akhir untuk memastikan siswa memahami puncak peristiwa sejarah Indonesia secara utuh.

3. Fitur Dan Mekanik *Game*

- a. Genre: *stealth adventure* (petualangan menyelinap). Pemain harus menyelesaikan misi tertentu (seperti menjemput Soekarno – Hatta). Tanpa terdeteksi oleh patroli tentara jepang
- b. Sistem interaktif : menggunakan *sistem point and click* atau *virtual joystick* pada layar sentuh.

- c. Sistem *feedback* : jika pemain salah menjawab tentang sejarah atau gagal dalam misi, *game* akan memberikan petunjuk (asesmen formatif) untuk membantu siswa memahami kesalahan mereka
4. Komponen Visual Dan Audio
 - a. Visual: menggunakan aset desain 2D yang merepresentasikan suasana Indonesia tahun 1945 (Rumah Djiaw Kie Siong, Rumah Laksamana Maeda Dan Tugu Proklamasi)
 - b. Audio: latar musik (*background*) yang membangun suasana ketegangan perjuangan dan efek suara pada setiap interaksi tombol.
 5. Instrumen evaluasi
 - a. Kuis evaluasi : di akhir setiap level atau misi terdapat soal sebagai alat ukur pemahaman siswa.
 - b. Skor akhir : fitur penampilan nilai yang bisa di *screenshot* oleh siswa untuk dilaporkan kepada guru sebagai pengganti evaluasi kertas.
 6. Tampilan awal produk



Gambar 1. Tampilan awal *game* edukasi

Cara menggunakan *game* ini adalah sebagai berikut:

1. Membuka aplikasi

Siswa mengakses *game browser* (Google Chrome/ Safari) di *smartphone* atau komputer karena *output*-nya bersifat HTML5 (*web-based*).

2. Tampilan awal (halaman menu)

Siswa akan melihat layar pembuka seperti pada gambar judul game latar visual bertema tahun 1945, dan tombol *Start* berwarna hijau. Siswa tinggal menekan/ klik tombol tersebut untuk memulai permainan.

3. Bermain melalui 3 level yang berurutan, sesuai struktur yang sudah dirancang:

- Level 1- misi rengasdengklok: siswa menjalankan misi *stealth* (menyelinap) untuk "mengamankan" Soekarno– Hatta tanpa terdeteksi patroli tentara Jepang.
- Level 2 – Misi Perumusan: siswa berinteraksi dengan tokoh-tokoh di rumah Laksamana Maeda untuk mengumpulkan poin-poin naskah proklamasi.
- Level 3 – Detik-detik Proklamasi: siswa menyelesaikan tahap akhir di Jalan Pegangsaan Timur 56 sebagai evaluasi puncak.

4. Kontrol permainan

Karena game bergenre *stealth-adventure*, kontrolnya menggunakan sistem *point and click* atau virtual *joystick* di layar sentuh — cocok untuk perangkat *smartphone* maupun *mouse* di komputer

5. Interaksi dengan sistem feedback

Jika siswa salah menjawab pertanyaan sejarah atau gagal dalam misi, game akan otomatis memberi petunjuk (asesmen formatif) agar siswa memahami letak kesalahannya, lalu bisa mencoba lagi.

6. Evaluasi di akhir level

Di akhir permainan ada kuis evaluasi untuk pemahaman siswa terhadap materi yang baru dimainkan

E. Manfaat pengembangan

1. Manfaat bagi siswa dan guru

Bagi siswa, *game* edukasi ini menjadi media belajar yang menarik dan fleksibel untuk memahami alur peristiwa Rengasdengklok hingga Proklamasi secara mandiri melalui *smartphone*, tanpa bergantung pada hafalan maupun fasilitas *infocus* di kelas. Bagi guru, media ini menjadi alat bantu mengajar alternatif yang memudahkan visualisasi materi sejarah serta menyediakan fitur evaluasi digital untuk asesmen yang lebih cepat dan objektif.

2. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menerapkan langsung kemampuan merancang media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Construct 3 melalui model pengembangan 4D, sekaligus menjadi portofolio inovasi pembelajaran sejarah yang interaktif.

F. Asumsi dan keterbatasan produk pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini berdasarkan pada anggapan bahwa penggunaan media *game* edukasi berbasis Construct 3 dapat menjadi solusi efektif di tengah keterbatasan sarana *infocus* di SMP. Peneliti berasumsi bahwa siswa kelas VIII memiliki akses terhadap perangkat *smartphone* atau laptop yang mampu untuk menjalankan *browser*, sehingga distribusi materi sejarah dapat dilakukan secara mandiri dan merata tanpa bergantung pada layar proyektor di kelas selain itu, diasumsikan bahwa siswa memiliki kecenderungan motivasi yang lebih tinggi terhadap tantangan visual konvensional. Terakhir, produk ini dikembangkan dengan asumsi bahwa seluruh konten sejarah yang termuat di dalamnya telah akurat dan valid karena telah melalui proses sinkronisasi dengan capaian pembelajaran.

2. Keterbatasan produk

Meskipun dirancang untuk mengatasi berbagai kendala pembelajaran, produk ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu

diperhatikan. Secara teknis, efektivitas penggunaan *game* ini sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet saat proses pemuatan (*loading*) awal dan spesifikasi perangkat keras yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Dari sisi konten, pengembangan media ini dibatasi secara spesifik hanya pada materi Peristiwa Rengasdengklok Hingga Detik-detik Proklamasi sehingga tidak mencakup keseluruhan materi IPS dalam satu semester. Selain itu, sebagai media berbasis 2D, visualisasi yang dihasilkan terbatas pada ilustrasi grafis dua dimensi yang belum mampu menyajikan pengalaman *virtual reality* yang kompleks. *Game* ini juga dirancang untuk penggunaan personal (*single-player*), sehingga peran guru tetap diperlukan untuk memfasilitasi diskusi kelompok agar interaksi sosial antar siswa tetap terjaga selama proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media game edukasi Perjalanan Proklamasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP N 5 Lembah Gumanti yang telah dilaksanakan melalui tahapan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, dan Disseminate), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media game edukasi Perjalanan Proklamasi dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) tahap Define, yang meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep, serta analisis sarana dan prasarana yang menunjukkan bahwa 80% peserta didik sangat setuju bahwa game pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran IPS; (2) tahap Design, yang meliputi penyusunan angket, pembuatan flowchart dan storyboard, serta pengembangan game dalam Construct 3 dengan genre stealth-adventure yang terdiri dari tiga level, yaitu Misi Rengasdengklok, Misi Perumusan Teks Proklamasi, dan Misi Detik-Detik Proklamasi; (3) tahap Development, yang meliputi uji validitas oleh ahli materi dan ahli media serta uji praktikalitas oleh peserta didik; dan (4) tahap Disseminate, yaitu penyebaran produk kepada peserta didik dan guru IPS kelas VIII

SMP N 5 Lembah Gumanti dalam bentuk aplikasi berbasis HTML5 yang dapat diakses melalui browser.

2. Tingkat validitas media game edukasi Perjalanan Proklamasi dinyatakan sangat valid. Hasil uji validasi materi oleh guru mata pelajaran IPS memperoleh persentase 92,2% dengan kategori “Sangat Sesuai”. Sementara itu, hasil uji validasi media oleh dua orang dosen ahli media pada tahap pertama memperoleh rata-rata 83,52% (Validator I) dan 75,29% (Validator II) dengan kategori “Valid”. Setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran validator, hasil uji validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan menjadi 92,94% dari kedua validator dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, media game edukasi Perjalanan Proklamasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS yang valid dan objektif.
3. Tingkat praktikalitas media game edukasi Perjalanan Proklamasi dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh peserta didik kelas VIII SMP N 5 Lembah Gumanti, diperoleh nilai rata-rata sebesar 92% dengan kategori “Sangat Praktis”, yang meliputi aspek tampilan (90%), kemudahan penggunaan (93%), materi (95%), dan bahasa (93%). Dengan demikian, media game edukasi Perjalanan Proklamasi praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa implikasi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media game edukasi berbasis Construct 3 dengan model 4D terbukti dapat menghasilkan produk yang valid dan praktis. Hal ini memberikan implikasi bahwa model pengembangan 4D dapat dijadikan acuan bagi para pendidik dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di era digital.
2. Tingginya tingkat validitas materi (92,2%) dan validitas media (92,94%) memberikan implikasi bahwa pendekatan Game Based Learning berbasis genre stealth-adventure yang diterapkan dalam game Perjalanan Proklamasi terbukti mampu mengemas materi sejarah secara akurat, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka. Hal ini mendorong pentingnya integrasi teknologi permainan dalam proses perancangan media pembelajaran masa kini.
3. Tingginya tingkat praktikalitas (92%) yang diperoleh dari peserta didik memberikan implikasi bahwa penggunaan media

game edukasi berbasis HTML5 yang dapat diakses melalui smartphone maupun komputer merupakan solusi yang efektif dalam mengatasi keterbatasan sarana infocus di sekolah, sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, mandiri, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam (deep learning) dalam Kurikulum Merdeka.

C. Rekomendasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media game edukasi Perjalanan Proklamasi secara mandiri dan optimal, baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri di luar jam pelajaran, guna meningkatkan pemahaman terhadap materi Peristiwa Rengasdengklok dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan media game edukasi Perjalanan Proklamasi sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia. Guru juga disarankan untuk tetap memfasilitasi diskusi dan refleksi setelah peserta didik menggunakan game agar pembelajaran

menjadi lebih bermakna. Keberhasilan penerapan media berbasis teknologi semacam ini juga menegaskan pentingnya penguatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran (Rahmi, Hidayati, & Azrul, 2020).

3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti game edukasi ini dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, serta mendorong guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *game* edukasi dengan cakupan materi yang lebih luas, fitur yang lebih beragam, serta melibatkan jumlah subjek penelitian yang lebih besar. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada pengukuran dampak penggunaan *game* dalam jangka panjang maupun penerapannya pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda

DAFTAR RUJUKAN

- Adrian Vickers. (2013). *A history of modern Indonesia*. Cambridge University Press.
- Amalia, R. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*,
- Ardine. (2016). Jenis-Jenis Game dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*,
- Arywiantari, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*,
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Jenjang SMP Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Destiana, dkk. (2020). Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran dalam Penelitian Pengembangan. *Jurnal Riset Pendidikan*
- Dias, L.L., dkk. (2021). “Perancangan Game Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI) vol. 4, No. 1.* (2021) <https://share.google/zEq8b9yEFUQthdCVs>
- Diniyanto. (2015). Jenis dan Tipe Tantangan dalam Game Digital. *Jurnal Informatika Pendidikan*,
- Eko Putro Widoyoko, Teknik Penilaian Instrumen Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012),
- Ekaputra, Y.Y., dkk., (2024). “Perancangan dan Penerapan Game Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android untuk Meningkatkan Perhatian Belajar Anak Sekolah Dasar di Rancah Wetan Rt 6/11 Siswodipuran Boyolali Tahun 2023”. *Vol. 8, No.3.* <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19941>
- Fatahillah, A., dkk. (2021). “Developing construct 2 android-based education math game to improve the ICT literacy on number patterns subject”. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Volume12, Number1.* <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/7896/4316>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

- George McTurnan Kahin. (2013). *Nationalism and revolution in Indonesia*. Cornell University Press.
- Helingga, F. (2022). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*,
- Hidayat, T., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hidayati, A. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Terintegrasi Konten Mata Pelajaran di Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan*, 5(1).
- Hidayati, A., & Mahabi, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Jurusan KTP FIP UNP. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.24036/et.v7i1.104208>
- Hidayati, A., Zaim, M., Rukun, K., & Darmansyah. (2014). The Development of Character Education Curriculum for Elementary Student in West Sumatera. *International Journal of Education and Research*, 2(6), 189–198.
- Hutauruk, Ahmad Fakhri, Hani Subakti, Janner Simarmata, David Soputra, Hana Lestari, and Gamar Al Haddar. *MEDIA PEMBELAJARAN DAN TIK*. Matias Jul. ed. dkk Ahmad Fakhri Hutauruk. yayasan kita menulis.
- Irwanto. (2021). Game Edukasi: Karakteristik dan Penerapan dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*,
- Ismail, A. (2009). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kemendikbudristek. (2024). *Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kholisoh, S. N., Ariyanti, V., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis game pembelajaran digital Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 9. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*,
- M. C. Ricklefs. (2008). *A history of modern Indonesia since c. 1200* (4th ed.). Stanford University Press.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. <https://osf.io/preprints/osf/svu73>
- Manalu, Netty Helmina. 2022. “Dinamika Penerapan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kurikulum Merdeka Jenjang SMP.” *Kompleksitas Konflik Ukraina-Rusia* Vol. 12, N(Konflik Ukraina-Rusia): 39–48. <https://doi.org/10.37630/jpi.v12i1.617>.

- Mujib, dkk. (2021). "Construct 2 Learning Media Developments To Improve Understanding Skills". J(Nisa 2018)ournal of Physics Conference Series 1796(1).
- Muh. Umran, La Ode, La Ode Herman, La Iba, Joko, Muhammad Rajab, and Mohammad Ricky Ramadhan Rasyid. 2023. "Pemanfaatan Media Tiktok Sebagai Sarana Proses Pembelajaran Pada Siswa Menengah Pertama Negeri 11 Kendari." *Kongga: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2): 61–66. doi:10.52423/kongga.v1i2.17.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nayu, S. D. N., Setyawan, B. D., & Trisiana, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Media Development Game-Based Learning Education at Sdn Nayu 77 Surakarta. *Action Research Jurnal Indonesia*, 7(76).
- NCSS. (1994). *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies*. Washington DC: National Council for the Social Studies.
- Nisa, K., et al. (2018). Characteristics and Learning Needs of Children with Special Needs and Gifted Children. Abadimas Buana,
- Oula, K. N. P., dkk. (2024). Development of Basic Mathematics Educational Game Based on Construct 3 as an Effective Interactive Learning Solution. *Journal of Engineering and Technology*,
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4). <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2007). Digital Game-Based Learning. St. Paul, MN: Paragon House.
- Putra, D.W., dkk. (2016). "Game Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1. [Game Pembelajaran Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini - Neliti](#)
- Qodrio, M., Arief, D., Hidayati, A., & Setiawan, B. (2019). Increased Creativity and Learning Outcomes of Class IV Students Learning IPS Through Beyond Center and Circle Time Strategy at SDN 03 Batung Bungus in Padang. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/ijeds.v1i2.197>
- Rahmi, U., Hidayati, A., & Azrul. (2020). Pelatihan E-Learning untuk Mengintegrasikan TIK dalam Pembelajaran bagi Guru-guru SMA. Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 4(1). <https://doi.org/10.20956/pa.v4i1.6710>

- Resky, M., H. N., & Razilu, Z. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*,
- Setiawan, D. (2022). Pendidikan IPS dalam Menghadapi Tantangan Era Digital dan Globalisasi. Medan: Unimed Press.
- Shoffa, S., dkk. (2023). Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Sinaga, A.P., dkk. (2025). “Perancangan Game Aplikasi Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia untuk Anak SDN Tinggulun Menggunakan Construct 2”. *Journal Of Social Science Research*. Vol. 5 No. 40. <https://share.google/GuYHrD9grgzFy3FIi>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*. (N. Dora, Ed.). Medan: CV. Widya Puspita.
- Syafril. (2019). *Statistik pendidikan*. Kencana, google Books, books.google.co.id
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Bloomington: Indiana University Press.
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Vebrianto, R., & Anwar, K. (2025). Pembelajaran Sejarah Interaktif Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(1).
- Wahab, A., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Wang, Y. (2019). “Development Of A HTML5 Game With Construct 2 For Learning Applications”. ACM Digital Library.
- Wibisono, Y., & Yulianto, E. (2010). Pengembangan Game Edukasi sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Jurnal Informatika Pendidikan*,
- Yanto, M. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*
- Yulianti, A. (n.d). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran

Komputer dan Jaringan Dasar”. *Artikel Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2*. <https://share.google/whCQj029I6iTndWWJ>

Yuliawan, D. (2021). Pengembangan Game Berbasis HTML5 Menggunakan Construct 3. *Jurnal Informatika dan Teknologi*,

Biodata Peneliti

Mutia Putri, yang biasa disapa Mutia, dilahirkan di Air Dingin pada tanggal 3 Agustus 2002. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Mustapa dan Ibu Zulfatani Wati. Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Nurul Ikhlas, kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 05 Air Dingin. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Solok, dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Solok Plus Keterampilan. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang (UNP).

Selama menjalani masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan, yaitu UK WP2SOSPOL UNP. Selain aktif dalam bidang akademik dan organisasi, penulis memiliki minat dan hobi dalam bidang membaca dan menulis, yang turut mendukung ketertarikan penulis terhadap dunia kepenulisan. Hal ini juga tercermin dari pengalaman penulis yang pernah menulis cerita pendek (cerpen) berjudul "*Sosial I 022*" sebagai salah satu bentuk karya sastra.