

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

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Oleh :

Wiwit Mugi Inayah
NIM 10416241027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKANN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**



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

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Wiwit Mugi Inayah
NIM 10416241027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

ABSTRAK

Oleh: Wiwit Mugi Inayah (10416241027)

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

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk "*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan"; dan 2) Mengetahui kelayakan "*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan".

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dan mengacu pada model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Purbalingga. Instrumen pengumpulan data berupa angket penilaian validator dan angket tanggapan pengguna. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif dengan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk "*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan" dengan tahapan meliputi: a) *Analysis* (Analisis), b) *Design* (Desain), c) *Developing* (Pengembangan), d) *Implementation* (Implementasi); dan 2) "*Social Adventure Game* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan" mendapat skor penilaian 4,33 dari ahli materi dengan klasifikasi sangat layak, sedangkan dari ahli sumber belajar mendapat skor penilaian 3,64 dengan klasifikasi layak. Selain itu, berdasarkan tanggapan pengguna mendapatkan skor 4,46 dari guru IPS dengan klasifikasi sangat layak, sedangkan dari tanggapan siswa mendapat skor 4,81 pada uji coba kelompok kecil dan 4,78 pada uji coba kelompok besar keduanya dengan klasifikasi sangat layak.

Kata kunci: *Game, Sumber Belajar, IPS*

ABSTRACT

By: Wiwit Mugi Inayah (10416241027)

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

A THESIS

**YOGYAKARTA
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES OF YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY
2017**

This study aimed to: 1) produce "Social Adventure Games Based on Role Playing Game (RPG) Maker XP as a Social Studies learning resource for Grade VII of the junior high school (JHS) on the topic of Humans, Places, and Environments"; and 2) find out the appropriateness of "Social Adventure Games Based on Role Playing Game (RPG) Maker XP as a Social Studies learning resource for Grade VII of the junior high school (JHS) on the topic of Humans, Places, and Environments".

This was a research and development (R&D) study referring to the ADDIE development model by Dick and Carry. The subjects of the research were seventh grade students of SMP Negeri 3 Purbalingga. The data collection instruments used in this study were assessment questionnaire for the validator and response questionnaire for the users. The data analysis technique used was descriptive quantitative approach.

The results of the research showed that: 1) this developmental study resulted in "Social Adventure Games Based on Role Playing Game (RPG) Maker XP as a Social Studies learning resource for Grade VII of the junior high school (JHS) on the topic of Humans, Places, and Environments". It involved several steps, including: a) Analysis, b) Design, c) Developing, d) Implementation; and 2) "Social Adventure Games Based on Role Playing Game (RPG) Maker XP as a Social Studies learning resource for Grade VII of the junior high school (JHS) on the topic of Humans, Places, and Environments" acquired a score of 4.33 from the learning materials expert which was categorized as very good. Meanwhile, the learning sources expert gave a score of 3.64 which was categorized as good. On the other hand, based on the response questionnaire from the users, it got a score of 4.46 from the social sciences (IPS) teacher which was categorized as very good, and acquired a score of 4.78 from the group try-outs which was categorized as very good.

Keywords: *Game, Learning Resources, Social Studies*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

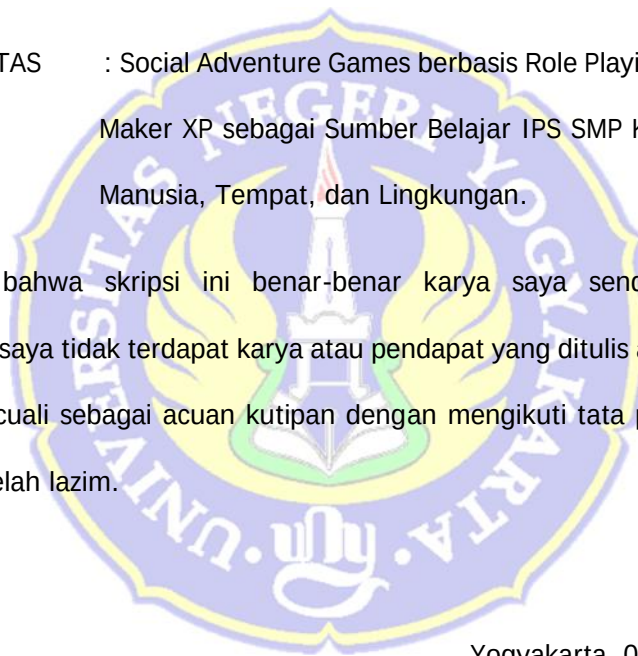
Nama : Wiwit Mugi Inayah

NIM : 10416241027

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul TAS : Social Adventure Games berbasis Role Playing Game (RPG)
Maker XP sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi
Manusia, Tempat, dan Lingkungan.

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.



Yogyakarta, 09 Agustus 2017

Yang menyatakan,

Wiwit Mugi Inayah

NIM. 10416241027

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

SOCIAL ADVENTURE GAMES BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG)

MAKER XP SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SMP KELAS VII

MATERI MANUSIA, TEMPAT, DAN LINGKUNGAN

Disusun oleh:

Wiwit Mugi Inayah

NIM 10416241027

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang

bersangkutan.

Yogyakarta, 09 Agustus 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi P.IPS



Dr. Nasiwan, M.Si
NIP. 19650417 200212 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



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

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

SOCIAL ADVENTURE GAMES BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG)

MAKER XP SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SMP KELAS VII

MATERI MANUSIA, TEMPAT, DAN LINGKUNGAN

Disusun oleh:

Wiwit Mugi Inayah

NIM 10416241027

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 25 Agustus 2017

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan

Tanda Tangan

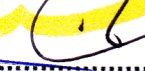
Tanggal

Anik Widiastuti, M.Pd.
Ketua Penguji/ Pembimbing



29 September 2017

Dr. Nasiwan, M.Si.
Sekretaris



29 September 2017

Drs. Saliman, M.Pd.
Penguji

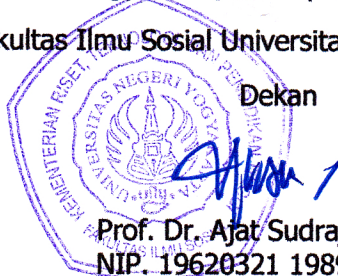


27 September 2017

Yogyakarta, 29 September 2017

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag.
NIP. 19620321 198903 1 001

MOTTO

Man Jadda Wajada
Siapa yang bersungguh-sungguh maka akan berhasil

Man Shobaro Zhofiro
Siapa yang bersabar akan beruntung

Man Saaro 'Alaa Darbi Washola
Siapa yang berjalan di jalur-Nya akan sampai

(Pepatah Arab)

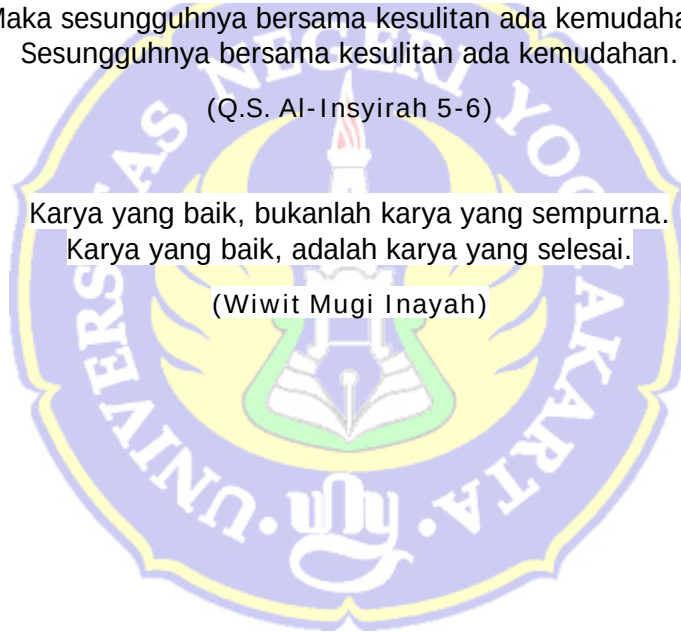
فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(Q.S. Al-Insyirah 5-6)

Karya yang baik, bukanlah karya yang sempurna.
Karya yang baik, adalah karya yang selesai.

(Wiwit Mugi Inayah)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini, peneliti persembahkan untuk:

-) Kedua orang tua, Ibu Esti Haryani dan Bapak Sudiman Arif Harmanto yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan berupa perhatian, cinta, motivasi serta materi dalam penulisan skripsi ini.
-) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi (TAS) dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Social Adventure Games berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dapat selesai dengan lengkap dan baik.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari peran berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang memberikan izin penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Nasiwan, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan IPS yang telah memberikan semangat dan bantuan selama proses penyusunan TAS ini.
3. Ibu Anik Widiastuti, M.Pd., dosen pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, bimbingan dan pengarahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Drs. Saliman, M.Pd., dosen narasumber yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
5. Bapak Satriyo Wibowo, M.Pd. sebagai dosen ahli materi dan Bapak Drs. Agus Sudarsono, M.Pd. sebagai dosen ahli sumber belajar pada penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
6. Petugas administrasi Program Studi Pendidikan IPS dan FIS UNY yang telah memberikan pelayanan serta bantuan dalam mengurus perizinan dan kelengkapan administrasi selama proses penyusunan TAS ini.
7. Bapak Drs. Haryono, M.Pd., Kepala SMP Negeri 3 Purbalingga yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Bapak Drs. Hermin Suyono K., Guru Mata pelajaran IPS SMP Negeri 3 Purbalingga, beserta siswa kelas VII A yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data di sekolah selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

9. Keluarga dan sahabat yang banyak memberikan semangat serta dorongan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Teman-teman Pendidikan IPS yang telah memberikan masukan dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.
11. Teman-teman LIMUNY, PUSKOM UNY, FKRMP, PGTPQ MAFAZA yang sudah memberikan bantuan, tambahan ilmu dan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, khilaf dan salah dari peneliti sendiri sebagai hamba-Nya. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat, khususnya bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, 09 Agustus 2017

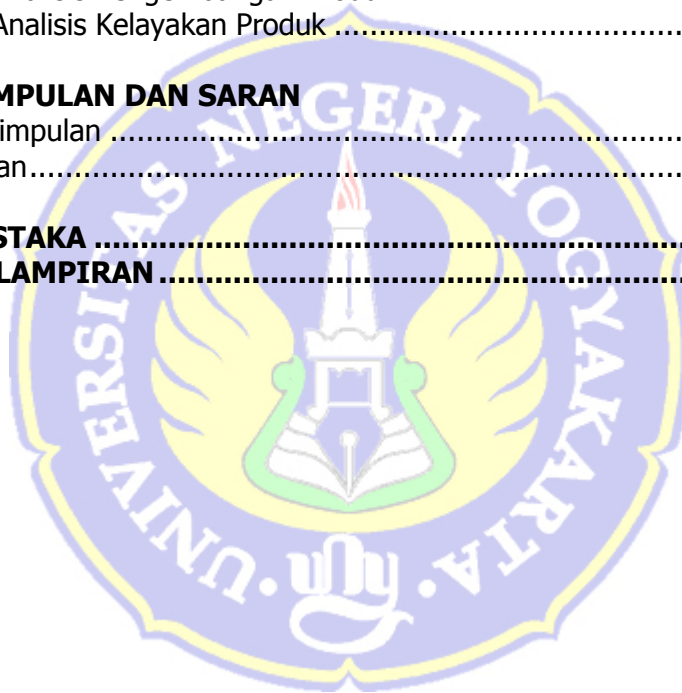
Peneliti

Wiwit Mugi Inayah

DAFTAR ISI

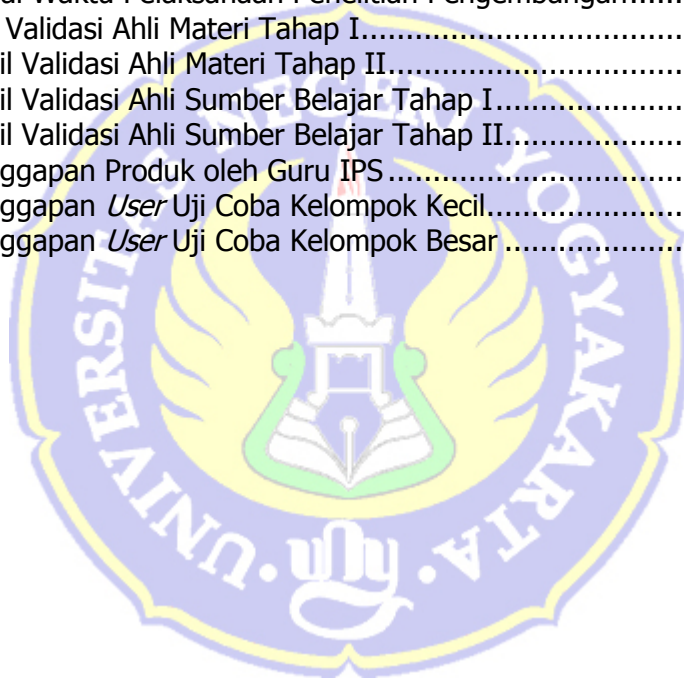
	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Pembelajaran IPS	11
a. Pengertian IPS	11
b. Tujuan IPS.....	12
c. Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan.....	13
2. Sumber Belajar.....	15
a. Pengertian Sumber Belajar	15
b. Jenis-Jenis Sumber Belajar	16
c. Manfaat Sumber Belajar	18
d. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar	19
e. Kriteria Penilaian Sumber Belajar Berbasis Komputer ..	22
3. <i>Game</i>	24
a. Pengertian <i>Game</i>	24
b. Jenis-Jenis <i>Game</i>	25
c. Manfaat <i>Game</i> dalam Pembelajaran	26
d. <i>Role Playing Game (RPG) Maker XP</i>	28
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Pikir	35
D. Pertanyaan Penelitian.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan.....	41

C. Validasi dan Uji Coba Produk.....	47
1. Desain Validasi	47
2. Validator dan Subjek Uji Coba.....	47
D. Jenis Data	48
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
F. Teknik Analisis Data	53
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian	55
1. Deskripsi Waktu Penelitian	55
2. Deskripsi Tempat Penelitian.....	55
B. Hasil Penelitian	59
1. Hasil Pengembangan Produk	59
C. Pembahasan.....	97
1. Analisis Pengembangan Produk.....	97
2. Analisis Kelayakan Produk	99
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	104
 DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Sumber Belajar IPS SMP Berbasis <i>RPG Maker XP</i> untuk Ahli Materi	50
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Sumber Belajar IPS SMP Berbasis <i>RPG Maker XP</i> untuk Ahli Sumber Belajar Komputer	51
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Guru terhadap Produk Sumber Belajar IPS SMP Berbasis <i>RPG Maker XP</i>	52
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa terhadap Produk Sumber Belajar IPS SMP Berbasis <i>RPG Maker XP</i>	52
Tabel 5. Skala Skor Penilaian	53
Tabel 6. Skala Skor Tanggapan	53
Tabel 7. Kriteria Konversi Nilai	54
Tabel 8. Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	55
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	85
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	86
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Sumber Belajar Tahap I	88
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Sumber Belajar Tahap II	90
Tabel 13. Tanggapan Produk oleh Guru IPS	93
Tabel 14. Tanggapan <i>User</i> Uji Coba Kelompok Kecil	95
Tabel 15. Tanggapan <i>User</i> Uji Coba Kelompok Besar	96



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir.....	37
Gambar 2. Bagan Pengembangan Produk	46
Gambar 3. Tampilan Halaman Awal	64
Gambar 4. Tampilan Menu 'Petunjuk'	64
Gambar 5. Tampilan Menu 'Kompetensi'	65
Gambar 6. Tampilan Menu 'Tentang'	65
Gambar 7. Tampilan Halaman Penutup.....	66
Gambar 8. Tampilan <i>Game Over</i>	66
Gambar 9. Tampilan <i>Map 1_1</i>	67
Gambar 10. Tampilan <i>Map 1_2</i>	68
Gambar 11. Tampilan <i>Map 1_3</i>	68
Gambar 12. Tampilan <i>Map 1_4</i>	69
Gambar 13. Tampilan <i>Map 1_5</i>	69
Gambar 14. Tampilan <i>Map 1_6</i>	70
Gambar 15. Tampilan <i>Map 1_7</i>	71
Gambar 16. Tampilan <i>Map 1_8</i>	71
Gambar 17. Tampilan <i>Map 1_9</i>	72
Gambar 18. Tampilan <i>Map 2_1</i>	73
Gambar 19. Tampilan <i>Map 2_2</i>	74
Gambar 20. Tampilan <i>Map 2_3</i>	74
Gambar 21. Tampilan <i>Map 2_4</i>	75
Gambar 22. Tampilan <i>Map 3_1</i>	76
Gambar 23. Tampilan <i>Map 3_2</i>	76
Gambar 24. Tampilan <i>Map 3_3</i>	77
Gambar 25. Tampilan <i>Map 3_4</i>	77
Gambar 26. Tampilan <i>Map 3_5</i>	78
Gambar 27. Tampilan <i>Map 3_6</i>	78
Gambar 28. Tampilan <i>Map 4_1</i>	79
Gambar 29. Tampilan <i>Map 4_2</i>	80
Gambar 30. Tampilan <i>Map 4_3</i>	81
Gambar 31. Tampilan <i>Map 4_4</i>	82
Gambar 32. Tampilan <i>Map 4_5</i>	82
Gambar 33. Diagram Kelayakan Produk Menurut Ahli Materi.....	87
Gambar 34. Diagram Kelayakan Produk Menurut Ahli Sumber Belajar..	91
Gambar 35. Diagram Tanggapan Guru IPS.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran	108
Lampiran 2. Materi Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia.....	111
Lampiran 3. Daftar Pertanyaan	134
Lampiran 4. Skenario (Alur Cerita) <i>Game</i>	137
Lampiran 5. Karakter/Tokoh dalam <i>Game</i>	146
Lampiran 6. Bagan Alur (<i>Flowchart</i>)	155
Lampiran 7. Sketsa (<i>Storyboard</i>).....	159
Lampiran 8. Hasil Perbaikan Produk	177
Lampiran 9. Hasil Pengembangan Produk	182
Lampiran 10. Petunjuk Pemasangan (<i>instalasi</i>) produk dan Bantuan Permasalahan (<i>trouble shooting</i>).....	194
Lampiran 11. Angket Hasil Data	222
Lampiran 12. Dokumentasi dan Surat-Surat	255

