

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

**RINGKASAN SKRIPSI**



**Oleh:**  
**Wiwit Mugi Inayah**  
**10416241027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN 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***

Oleh:  
Wiwit Mugi Inayah, Anik Widiastuti, M.Pd.

**ABSTRAK**

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

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan 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*

## I. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari lingkungannya, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Lingkungan amat penting bagi kehidupan manusia. Segala yang ada pada lingkungan dapat dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan manusia, misalnya udara untuk bernapas, kebutuhan makan dan minum, menjaga kesehatan, dan lain-lain. Secara alamiah, manusia pasti berinteraksi dengan lingkungannya. Perlakuan manusia terhadap lingkungan sangat menentukan keramahan lingkungan terhadap kehidupannya sendiri. Manusia harus sadar untuk selalu memelihara lingkungan sehingga tingkat kemanfaatannya tetap terjaga bahkan meningkat, jika tidak maka akan timbul permasalahan lingkungan yang merugikan manusia.

Permasalahan lingkungan akhir-akhir ini sedang marak dibicarakan di Indonesia. Berdasarkan beberapa informasi salah satunya dari Kementerian Kehutanan Republik Indonesia, sedikitnya 1,1 juta hektar atau 2% dari hutan Indonesia menyusut tiap tahunnya. Data Kementerian Kehutanan tahun 2015 menyebutkan dari sekitar 130 juta hektar hutan yang tersisa di Indonesia 4,2 juta hektar diantaranya sudah habis ditebang. Kerusakan atau ancaman yang paling besar terhadap hutan alam di Indonesia adalah penebangan liar, alih fungsi hutan. Kerusakan hutan yang semakin parah menyebabkan terganggunya keseimbangan ekosistem hutan dan lingkungan di sekitarnya (<http://www.menlhk.go.id>). Informasi tersebut mengindikasikan bahwa kesadaran dalam menjaga lingkungan di Indonesia masih rendah.

Sebenarnya, banyak upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian dalam menjaga lingkungan di Indonesia, tidak terkecuali pada generasi muda, yaitu melalui pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan materi tentang lingkungan. Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran IPS materi tersebut belum optimal karena siswa kurang mendapat pengalaman belajar langsung dimana guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan sumber belajar berupa buku teks. Guru lebih sering menggunakan metode dan sumber belajar tersebut karena dianggap lebih mudah dan praktis untuk menyampaikan materi tentang lingkungan yang cakupannya luas. Pembelajaran

yang menggunakan ceramah dan sumber belajar berupa buku teks kurang memberikan pengalaman belajar yang berkesan, siswa kurang bisa mengembangkan diri dan cenderung dipaksa untuk menghafal atau mengingat materi yang disampaikan (Karyasa, 2010).

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

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

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

*Game* merupakan salah satu hal yang sangat digemari masyarakat dari usia anak-anak hingga dewasa, terutama anak-anak usia sekolah. Padahal *game* yang mereka mainkan sebagian besar tidak mengandung unsur edukasi, namun hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Dari *game* yang telah beredar hanya sebagian kecil *game* yang mengandung edukasi.

Bambang Warsita (2008: 153), menyatakan bahwa *game* edukasi merupakan multimedia dengan sistem penyajian yang menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk satu kesatuan atau paket yang berupa perangkat lunak dalam pembelajaran. Saat ini pengembangan *game* edukasi masih sangat terbatas karena sebagian besar *game* yang dikembangkan hanya mementingkan fungsi hiburan semata. Meningkatnya pemain dan peminat *game* di kalangan para pelajar akan sangat memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan *game* edukasi. *Game* edukasi dapat dikembangkan menjadi sebuah sumber belajar yang dapat digunakan siswa di sekolah maupun di rumah. Jika dibandingkan dengan sumber belajar yang lain, sumber belajar *game* edukasi akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. *Game* edukasi merupakan sebuah *game* yang di dalamnya diselipkan materi-materi pelajaran yang diharapkan dapat menggantikan kedudukan *game* yang sering dimainkan siswa sebagai hiburan.

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

Salah satu *game* edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu adalah *game* jenis *Role Playing Game (RPG)*. Samuel Henry (2010: 129) menyatakan bahwa *RPG* merupakan *game* yang pemainnya akan berperan menjadi sebuah karakter. Pemain akan diajak untuk berimajinasi memainkan tokoh yang ada dalam *game* sehingga pemain merasa bahwa dialah yang melakukan langsung semua kegiatan yang di dalam *game* tersebut. Dengan belajar sambil bermain siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berperan aktif karena siswa sendiri yang akan memainkan seluruh skenario yang telah dibuat dalam *game*. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh salah satu studio *game* di Indonesia yaitu Agate Studio pada tahun 2012 (Agate: 2012), jenis *RPG* ini merupakan *game* terfavorit yang dipilih untuk dimainkan para *gamer*.

*Game* jenis *Role Playing Game (RPG)* adalah sebuah permainan petualangan yang sangat cocok dikembangkan sebagai *game* edukasi dalam pembelajaran IPS sehingga dapat dikembangkan menjadi *game* petualangan IPS (*Social Adventure Games*). *Game* ini dapat memberi pengalaman seperti pada kehidupan nyata dimana pemain diajak masuk ke dalam cerita yang disesuaikan dengan materi IPS yang disampaikan sehingga mampu memvisualisasikan konsep abstrak dalam pembelajaran IPS dengan cara menyenangkan. Selain itu, pada *game RPG* pemain harus berinteraksi dengan tokoh lain di dalam *game* tersebut. Siswa akan diajak peka terhadap fenomena yang terjadi, peduli lingkungan sekitar dan mengenal sikap, nilai, serta moral dalam hidup bermasyarakat. Kemudian, pemain juga diharuskan bergerak ke arah atas (utara), bawah (selatan), kanan (timur), dan kiri (barat) untuk menyelesaikan misi. Pergerakan pemain tersebut dapat membiasakan siswa dengan arah mata angin, sedangkan penyelesaian misi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS menurut Supardi (2011:182) yaitu melatih siswa dalam berpikir kritis, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

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

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

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Pembelajaran IPS**

##### **a. Pengertian IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang menggunakan konsep keterpaduan yang didalamnya terintegrasi semua disiplin ilmu sosial. Menurut Numan Somantri (2001: 74), pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan atau pembelajaran. Sedangkan Trianto (2010: 171), mengemukakan bahwa IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa IPS adalah suatu disiplin ilmu yang merupakan suatu penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu serta masalah sosial yang ada di sekitar masyarakat yang bertujuan untuk pendidikan. IPS mengajarkan siswa untuk lebih memahami lingkungan sekitar melalui realita dan fenomena nyata yang ada dimasyarakat, hal ini supaya siswa siap ketika nantinya terjadi masalah-masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

##### **b. Tujuan IPS**

Sejak SD, SMP, hingga SMA kita sudah diperkenalkan dengan mata pelajaran IPS, baik itu di ajarkan dalam IPS terpadu atau masih dalam mata pelajaran terpisah (ekonomi, akuntansi, sosiologi, sejarah, dll) namun pada dasarnya semua itu bertujuan untuk memberikan pengetahuan akan kondisi lingkungan sekitar.

Supardi (2011: 182) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan sadar akan hak dan kewajibannya, sadar sebagai makhluk ciptaan

Tuhan, bersifat demokratis dan tanggung jawab, serta memiliki identitas dan kebanggaan nasional.

- 2) Mampu berpikir kritis dalam memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri dan membangun kebersamaan melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan ketrampilan sosial.
- 5) Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji sehingga memiliki akhlak mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

c. Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan

Pada Kurikulum 2013 Revisi 2016 untuk pembelajaran IPS SMP terdapat materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan yang disampaikan di kelas VII Semester 1. Materi tersebut menjelaskan dimana manusia tinggal pada suatu ruang tertentu di permukaan bumi. Masing-masing ruang memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan tempat lainnya. Masing-masing tempat memiliki kondisi dan potensinya masing-masing. Salah satunya yaitu negara kita tercinta, Indonesia. Siswa diajak untuk mengenali keadaan alam Indonesia dan sumber daya alamnya. Setelah mempelajari materi tersebut siswa akan mengetahui keadaan alam Indonesia dengan kekayaan sumber daya alamnya yang melimpah dan harus dijaga. Sehingga, akan tumbuh rasa cinta dan bangga sebagai bangsa Indonesia serta rasa syukur atas anugerah yang telah diberikan oleh Tuhan atas keadaan alam yang begitu luar biasa. Maka, diharapkan dengan adanya pembelajaran di sekolah salah satunya melalui pembelajaran IPS di SMP yaitu pada materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan, siswa menjadi paham akan pentingnya menjaga lingkungan dan tumbuh menjadi manusia yang sadar akan sikap yang seharusnya dilakukan terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2016)



Berdasarkan yang silabus mata pelajaran IPS kurikulum 2013 revisi tahun 2016 yang diterbitkan oleh Kemendikbud (Kemendikbud, 2016), Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan terdiri dari beberapa subtema meliputi:

- 1) Pengertian Ruang dan Interaksi Antarruang
- 2) Letak dan Luas Indonesia
- 3) Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia
- 4) Dinamika Kependudukan Indonesia
- 5) Kondisi Alam Indonesia
- 6) Perubahan Akibat Interaksi Antarruang

Dari beberapa subtema di atas, penelitian ini difokuskan pada subtema Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia. Pemilihan tersebut didasarkan pada salah satu upaya untuk mengenalkan potensi-potensi sumber daya alam yang ada di Indonesia untuk dijaga kelestariannya. Potensi sumber daya yang dimaksud antara lain: sumber daya udara, sumber daya tanah, sumber daya hutan, sumber daya air, sumber daya tambang, dan sumber daya kelautan. Diharapkan pengembangan sumber belajar yang akan dilakukan untuk materi tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kesadaran siswa untuk menjaga lingkungan.

## **2. Sumber Belajar**

### **a. Pengertian Sumber Belajar**

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak komponen yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Salah satu komponen yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sumber belajar. Menurut Abdul Majid (2006: 170), sumber belajar merupakan informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas bisa dalam bentuk cetakan, video, atau format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru.

### **b. Jenis-Jenis Sumber Belajar**

Nana Sudjana (1989:79-80) mengategorikan jenis sumber belajar sebagai berikut :

- 1) Pesan (*Message*) adalah informasi yang disalurkan dan dikemas dalam bentuk ide, fakta, pengertian, dan data. Misalnya bahan– bahan pengajaran, cerita rakyat, dongeng, dan nasihat.
- 2) Manusia (*People*) adalah orang yang menyimpan atau menyalurkan informasi. Misalnya, guru, aktor, siswa, pembicara, narasumber, pemuka masyarakat, dan responden.
- 3) Bahan (*Materials*) adalah sesuatu atau media yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat. Misalnya, transparansi, film, buku, gambar, relief, candi arca, dan peralatan teknik. Peralatan (*Device*) adalah segala sesuatu atau media yang mengandung pesan untuk disajikan dalam bentuk *hardware* maupun *software*. Misalnya OHP, Proyektor, film, TV, papan tulis, mesin, dan alat–alat mobil.
- 4) Teknik/Metoden (*Technique*) adalah prosedur yang disediakan untuk mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan. Misalnya, ceramah, diskusi, simulasi, kuliah, permainan, sarasehan, dan percakapan spontan.
- 5) Lingkungan (*Setting*) adalah situasi sekitar dimana pesan disalurkan atau ditransmisikan. Misalnya, ruangan kelas, studio, perpustakaan, taman, kebun, pasar, dan museum.

Dari jenis-jenis sumber belajar yang diungkapkan Nana Sudjana *game* edukasi yang akan dikembangkan sebagai sumber belajar IPS termasuk dalam jenis sumber belajar bahan (*materials*) yaitu berupa sebuah *game* yang akan dimainkan oleh siswa. *Game* edukasi yang digunakan merupakan sesuatu yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakain alat berupa perangkat komputer. Pesan yang disajikan berupa materi manusia, tempat, dan lingkungan yang dikemas dalam sebuah *game*, dalam hal ini subtema yang dikembangkan yaitu potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia. *Game* edukasi yang dikembangkan memuat tujuan pembelajaran serta petunjuk penggunaannya sehingga siswa akan mengetahui tujuan pembelajaran dan cara pengoperasian *game* sehingga siswa dapat langsung menggunakannya sebagai sumber belajar.

### c. Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar mempunyai banyak manfaat baik itu untuk siswa ataupun untuk guru. Kokom Komalasari (2010: 114) mengemukakan bahwa sumber belajar dapat dijadikan sumber informasi dalam proses pembelajaran, sumber belajar juga dapat mengatasi keterbatasan pengalaman belajar yang dimiliki siswa, dan sumber belajar membantu siswa untuk menumbuhkan minat, motivasi, serta pengalaman secara menyeluruh. Selain itu, sumber belajar memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara siswa dengan sesuatu yang sedang dipelajari. Maka dari itu, sumber belajar dapat melampaui batas ruang kelas, sehingga siswa tidak hanya belajar didalam kelas saja melainkan secara nyata.

### d. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar

Pemilihan sumber belajar harus memperhatikan beberapa aspek agar sumber belajar yang digunakan menjadi lebih bermakna. Siregar & Hartini Nara (2011:130) mengungkapkan bahwa kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih sumber belajar yaitu :

- 1) Tujuan yang ingin dicapai, artinya penggunaan sumber belajar tersebut dipilih atas dasar tujuan instruksional yang ditetapkan.
- 2) Mudah didapat, sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang mudah didapat di sekitar lingkungan kita, sehingga tidak perlu memproduksi atau membeli terlebih dahulu.
- 3) *Flexible* dan luwes, sumber belajar yang baik harus dapat digunakan dalam berbagai kondisi dan situasi. Semakin *flexible* sumber belajar tersebut, maka akan semakin mendapat prioritas untuk dipilih.
- 4) Ekonomis, sumber belajar yang baik apabila dapat digunakan oleh banyak orang, dalam waktu yang relatif lama, serta pesan yang terkandung di dalamnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- 5) Praktis dan sederhana, sumber belajar yang baik tidak memerlukan peralatan dan perawatan khusus serta sulit dicari, tidak mahal harganya, dan tidak memerlukan tenaga terampil untuk mengoperasikannya.

Jika sumber belajar telah memiliki lima aspek yang telah disampaikan, maka sumber belajar tersebut dikatakan baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar yang baik juga harus memperhatikan isi yang kaya akan nilai dan norma serta karakteristik siswa.

e. Kriteria Penilaian Sumber Belajar Berbasis Komputer

Mengembangkan *game* edukasi berbasis komputer sebagai sumber belajar adalah mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran. Bentuk aplikasi pembelajaran diantaranya yaitu sumber belajar dan media pembelajaran. Dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran juga dibutuhkan kriteria untuk mengukur kualitas aplikasi pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Romi Satria Wahono (2006), kriteria pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis komputer terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Ketiga aspek tersebut diuraikan sebagai berikut:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
  - a) Pemaketan program aplikasi pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
  - b) Dokumentasi program aplikasi pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
  - c) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan aplikasi pembelajaran
  - d) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi untuk pengembangan
  - e) *Reliable* (handal)
  - f) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
  - g) *Reusable* (sebagian atau seluruh program aplikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran lain)
  - h) *Usability* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- 2) Aspek Desain Pembelajaran
  - a) Kejelasan tujuan pembelajaran
  - b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang dicapai dan kurikulum
  - c) Kesesuaian materi dengan kurikulum
  - d) Kedalaman materi
  - e) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
  - f) Kemudahan untuk dipahami
  - g) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
  - h) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
  - i) Sistematis, runtut, alur logika jelas
  - j) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- 3) Aspek Komunikasi Visual
  - a) *Audio* (narasi, *sound effect*, *background*, musik)
  - b) *Visual* (*layout design*, *typography*, warna)

- c) Navigasi
- d) Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)
- e) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- f) Media bergerak (animasi, *movie*)

Berdasarkan kriteria penilaian sumber belajar berbasis komputer di atas, maka penelitian ini menggunakan ketiga aspek penilaian menurut Romi Satria Wahono tersebut, yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi indikator penilaian sesuai dengan kebutuhan penelitian.

### 3. *Game*

#### a. Pengertian *Game*

*Game* adalah kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau dapat diartikan juga sebagai aktivitas yang terstruktur yang biasanya dilakukan dengan bersenang-senang. Yudhanto (2010: 1), mengemukakan bahwa *game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan sesuatu sehingga ada kepuasan batin.

#### b. Jenis-Jenis *Game*

Perkembangan zaman memunculkan berbagai jenis *game*. Menurut Dwi Cahyo (2011: 1) *game* berdasarkan jenisnya meliputi:

- 1) *Action Game* merupakan jenis *game* yang menekankan kepada tantangan fisik, termasuk koordinasi tangan, mata, dan reaksi waktu. Jenis *game* ini memiliki banyak ragam seperti *game fighting*, dan *game shooting*.
- 2) *Adventure Game* merupakan jenis *game* dimana pemain diasumsikan sebagai tokoh utama dalam cerita interaktif yang didukung oleh penjelajah dan teka-teki.
- 3) *Puzzle Game* merupakan jenis *game* yang menekankan pemecahan teka-teki. Jenis teka-teki yang harus dipecahkan dapat menguji kemampuan memecahkan banyak masalah termasuk logika, strategi, pengenalan pola, dan penyelesaian kata.

- 4) *RPG (Role Playing Game)* merupakan *game* bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh atau peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya. Karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain (biasanya menjadi semakin hebat, semakin kuat, semakin berpengaruh) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level.
- 5) *Simulation Game* merupakan *game* dengan permainan simulasi oleh pemain dalam permainannya.

*Game* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah jenis *Role Playing Game (RPG)*. *RPG* merupakan jenis *game* yang pemainnya memerankan sebuah tokoh atau karakter utama dalam *game* tersebut dengan alur cerita yang harus dijalankan. Selain itu, di dalam *game* akan dimasukkan materi IPS kelas VII yaitu Manusia, Tempat, dan Lingkungan dengan subtema Potensi Kemaritiman Indonesia beserta soal-soal latihan, sehingga akan memberikan pengalaman belajar IPS yang menyenangkan bagi siswa, siswa dapat bermain sambil belajar.

#### c. Manfaat *Game* dalam Pembelajaran

Bermain merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Bermain *game* dipandang sebagian masyarakat sebagai sesuatu yang menyebabkan malas belajar bagi siswa, mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada belajar. Namun, disamping itu bermain *game* mempunyai manfaat yang cukup banyak asalkan tepat pada sasaran.

Menurut Kemp dan Dayton (Erwin: 2011) manfaat *game* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyeragaman penyampaian materi pelajaran  
Dengan menggunakan media *game* maka guru dapat menyeragamkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.
- 2) Proses pembelajaran lebih menarik  
Dengan adanya media *game* maka pembelajaran yang terjadi tidaklah menjadi membosankan. Siswa dapat berinteraksi dengan apa yang dimainkan, baik dengan audio, video, maupun gerak.
- 3) Proses belajar siswa lebih interaktif

Dengan adanya media *game* proses belajar lebih interaktif. Siswa akan lebih terangsang untuk melakukan proses pembelajaran. Misalnya, dengan adanya soal yang harus dikerjakan untuk bisa meneruskan misi permainan dan lain-lain.

- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi  
 Dengan *game* guru akan lebih efisien untuk melakukan pembelajaran. Guru hanya mengarahkan dan menjelaskan secara singkat *game* yang sudah berisi tentang materi/bahan ajar.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan  
 Dengan media *game* kualitas pembelajaran akan lebih baik, karena tidak hanya mengerti materi belajar, siswa dituntut untuk lebih kreatif dan teliti untuk menyelesaikan misi yang terdapat pada permainan tersebut.
- 6) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja  
 Dengan media *game* proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah, tapi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.  
 Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif  
 Dalam pembelajarannya guru tidak perlu mengulang-ngulang penjelasan bila terdapat media yang digunakan dalam pembelajaran, dan peran guru tidak lagi sekedar “pengajar”, tetapi juga konsultan, penasehat, atau manajer pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* memberikan banyak manfaat yang positif dalam pembelajaran, baik bagi siswa sendiri maupun bagi guru. “*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga siswa lebih terdorong semangatnya dan memiliki rasa selalu ingin tahu dalam belajar IPS.

Selain itu, *game* sebagai sumber belajar IPS dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran.

d. *Role Playing Game (RPG) Maker XP*

Terdapat salah satu jenis *game* yang disebut *RPG (Role Playing Game)*, ini merupakan sebuah permainan dimana *player* dapat mengontrol satu karakter, yaitu karakter utama dalam sebuah cerita yang sedang dimainkan. Sebagai karakter utama, *player* bisa menjelajah, berinteraksi, dan juga dapat berperan penuh dalam cerita tersebut. Selain itu, kebanyakan *game RPG* dimainkan seperti sebuah drama sehingga membuat *player* penasaran akan akhir dari cerita *game* tersebut.

*RPG Maker* merupakan sebuah program yang memungkinkan pengguna untuk memainkan *role playing* sendiri. Sehingga banyak revisi yang telah dirilis agar *game RPG* yang dibuat menjadi semakin kompleks. Terdapat penambahan juga pengurangan dari mulai *Tileset*, *graphic*, karakter, sampai bahasa pemrograman untuk sebuah *event*. Versi dari *RPG Maker* antara lain: *RPG Maker 95*, *RPG Maker 2000 (RM2k)*, *RPG Maker 2003 (RM2k3 atau RM2k/3)*, *RPG Maker XP*, dan *RPG Maker VX* (Fazri Aziz, dkk. 2011: 13).

*RPG Maker* memiliki tiga tahapan dalam pembuatannya menurut SEAMOLEC (2010: 1-3), yaitu :

1) *Mapping*

*Map* adalah suatu elemen yang penting dalam pembuatan *game RPG*. *Map* merupakan tempat atau lokasi dimana objek dari *game* bergerak, sehingga *map* disebut juga latar dari *game*. Latar harus dibuat sesuai dengan alur cerita yang sedang terjadi. Proses *mapping* memerlukan daya imajinasi yang tinggi dari pembuatnya.

2) *Database Using*

*Database* adalah kumpulan dari bermacam-macam data yang digunakan dalam *game*, seperti tokoh, senjata, animasi, dan suara. Dalam proses *database using* data yang digunakan dalam *game* dapat diubah, dikurangi, juga ditambahkan. Di dalam prosesnya terdapat pengaturan parameter-parameter untuk objek yang ada di dalam *game*.



### 3) *Eventing*

*Event* memiliki arti kejadian. Pada *game*, *event* merupakan suatu elemen penting yang membuat *game* terlihat lebih hidup. *RPG Maker*, dapat mengatur *event* yang berjalan ketika sesuatu terjadi. Dalam pengaturannya, mirip dengan struktur kontrol pemrograman. *Event* dapat diletakkan di *map*, maupun melalui *Common Event* yang ada di *Database*. Proses pemberian perilaku pada objek yang ada dalam *game* disebut *eventing*. Perilaku itu dapat berupa dialog antar tokoh, *backsound*, perpindahan tokoh ke *map* lain.

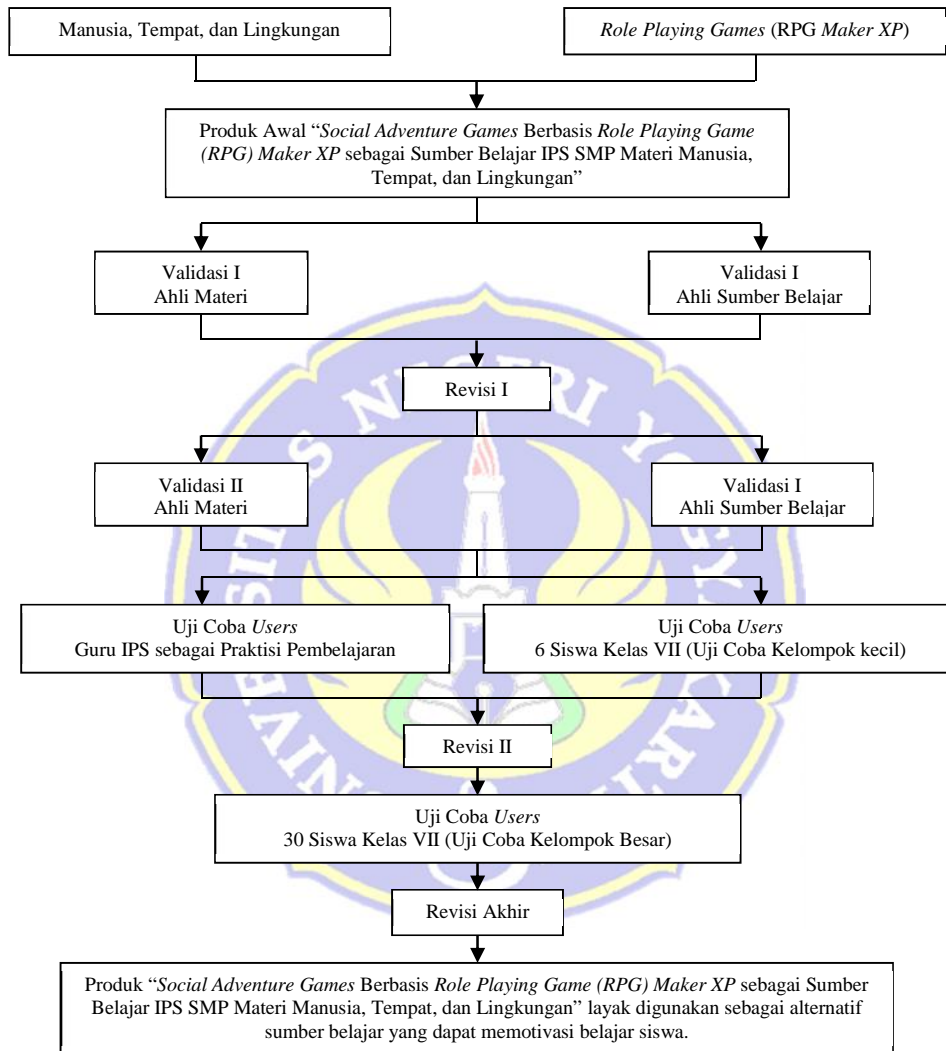
## B. Kerangka Pikir

Berdasar analisis kebutuhan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016 materi “Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia”, serta analisis perangkat lunak yaitu program *game* dengan aplikasi *RPG Maker XP* yang digunakan oleh peneliti sebagai *software* untuk membuat produk sumber belajar, maka diperoleh hasil produk awal berupa “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan”.

Produk awal sumber belajar tersebut selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli sumber belajar (validasi tahap I). Saran dan rekomendasi dari para ahli akan digunakan sebagai bahan revisi produk awal (revisi I). Setelah melalui revisi produk awal, produk tersebut diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli sumber belajar untuk divalidasi kembali (validasi tahap II). Setelah hasil validasi dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli sumber belajar, produk siap diujicobakan ke lapangan.

Sebelum diujicobakan kepada siswa dalam kelompok besar, produk terlebih dahulu dicoba oleh Guru IPS dan diujicobakan kepada siswa kelas VII dalam kelompok kecil untuk mendapatkan tanggapan dan saran yang nantinya dapat menjadi pertimbangan revisi tahap II. Produk yang sudah melalui revisi tahap II selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas VII dalam kelompok besar. Tanggapan dan saran dari siswa dapat menjadi pertimbangan revisi tahap akhir

sehingga sumber belajar “*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” layak digunakan oleh guru sebagai sumber belajar yang dapat memotivasi belajar siswa. Bagan kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

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

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari hingga Juli tahun 2017 di SMP Negeri 3 Purbalingga, yang beralamat di Jalan MayJend Panjaitan No.41 Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

## **C. Subjek Penelitian**

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

## **D. Prosedur**

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

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

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

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran.

#### **b. Analisis Materi Pembelajaran**

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

### c. Analisis Lingkungan

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

## 2. Tahap Desain (*Design*)

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

### a. Pengumpulan Data

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

### b. *Flowchart*

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

### c. *Storyboard*

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

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

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

### a. Pembuatan *Game*

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

- 1) *Pembuatan Slide*  
Membuat *slide* tampilan awal diantaranya halaman judul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, profil, petunjuk permainan dan membuat *slide* tampilan akhir yaitu halaman penutup dan tampilan *game over*.
- 2) *Mapping*  
Membuat *map* yang nanti menjadi tempat dimana *game* dimainkan. *Map* yang dibuat tidak hanya satu *map*, melainkan akan ada banyak *map* yang disesuaikan dengan jalan cerita *game*.
- 3) *Database Using*  
Memasukkan karakter/tokoh, *slide*, gambar, suara, efek, dan mengatur apa saja yang akan ditampilkan saat *game* dimainkan.
- 4) *Eventing*  
*Map* yang telah selesai dibuat diberi *event* (kejadian) agar *game* terlihat lebih hidup dan menarik.
- 5) *Testing*  
Tahap ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sumber belajar *game* edukasi sudah berjalan seperti yang diharapkan atau belum.
- 6) *Pemaketan*  
Setelah semua langkah di atas selesai, yang harus dilakukan adalah menjadikan *file game* dalam satu paket yang siap digunakan.
- 7) *Uji Ahli*  
*Game* yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi (dosen) dan ahli sumber belajar (dosen) sebelum di ujikan kepada pengguna. Pengujian *game* dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Uji ahli (validasi) dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan sistem dari produk sumber belajar *game* edukasi yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk akan direvisi berdasarkan komentar dan dari validator. Setelah melalui revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli sumber belajar untuk dilakukan

validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, langkah selanjutnya adalah uji coba *game* terhadap pengguna (*users*).

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

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

#### **E. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

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

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

Indikator ketiga aspek tersebut, antara lain:

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
  - a. *Reliable* (handal)
  - b. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan aplikasi pembelajaran
  - c. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
  - d. *Usability* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
  - e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan
  - f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)
  - g. Pemaketan program aplikasi pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
  - h. Dokumentasi program aplikasi pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
  - i. *Reusable* (sebagian atau seluruh program aplikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran lain)
2. Aspek Desain Pembelajaran
  - a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
  - b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum
  - c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
  - d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
  - e. Interaktivitas
  - f. Pemberian motivasi belajar
  - g. Kontekstualitas dan aktualitas

- h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
  - i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
  - j. Kedalaman materi
  - k. Kemudahan untuk dipahami
  - l. Sistematis, runtut, alur logika jelas
  - m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
  - n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
  - o. Ketetapan dan ketepatan alat evaluasi
  - p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
3. Aspek Komunikasi Visual
- a. Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)
  - b. Kreatif dalam ide berikut penguangan gagasan
  - c. Sederhana dan memikat
  - d. *Audio* (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
  - e. *Visual* (*layout design*, *typography*, warna)
  - f. Media bergerak (animasi, *movie*)
  - g. *Layout Interactive*

#### **F. Teknik Analisis Data**

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

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skala *Likert* (Widoyoko, 2012:106).
2. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek.



3. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan menggunakan Kriteria Konversi Nilai Skala Lima menurut Sukardjo (2006: 52-54).

#### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Hasil Pengembangan Produk**

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

##### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

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

##### **1) Analisis Kebutuhan**

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

Berdasarkan hasil observasi dan kajian tersebut, siswa usia remaja di SMP negeri 3 Purbalingga membutuhkan visualisasi yang nyata dalam belajar berupa pengalaman. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang jenuh dalam pembelajaran IPS karena guru terlalu sering menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan sumber belajar berupa buku teks yang kurang memberikan pengalaman belajar berkesan, siswa kurang bisa mengembangkan diri dan cenderung dipaksa untuk menghafal atau mengingat materi yang disampaikan. Ketika siswa sudah merasa jenuh dalam belajar, tidak konsentrasi dan tidak fokus, maka dibutuhkan strategi pembelajaran menggunakan sumber belajar yang

menyenangkan salah satunya *game* edukasi. *Game* Petualangan IPS (*Social Adventure Games*) dibuat untuk menambah variasi sumber belajar IPS yang menyenangkan. *Social Adventure Games* akan memvisualisasikan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi nyata, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar dan bermain dalam satu waktu.

## 2) Analisis Materi Pembelajaran

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

## 3) Analisis Lingkungan

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

### **b. Tahap Desain (*Design*)**

#### 1) Pengumpulan data

Pada tahap ini, data yang dibutuhkan meliputi materi IPS Manusia, Tempat, dan Lingkungan, subtema yang dipilih yaitu Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia, soal-soal latihan sesuai dengan materi, dan skenario jalannya cerita yang akan dimuat dalam *game* edukasi "*Social Adventure Game*".

Skenario yang dibuat adalah cerita fiktif, memodifikasi alur cerita Ramayana dengan menggabungkan materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan dengan alur cerita kehidupan manusia dan lingkungan seperti dalam kehidupan nyata.

## 2) *Flowchart*

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

## 3) *Storyboard*

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

### c. Tahap Pengembangan (*Developing*)

#### 1) **Pembuatan *Slide***

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

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

#### 2) ***Mapping***

Tahap pembuatan *map (mapping)* dikerjakan langsung menggunakan aplikasi *RPG Maker XP*. Sumber belajar IPS *game edukasi* “*Social Adventure Games*” terdiri dari 24 *map* yang terbagi dalam 4 level, dimana setiap level mempunyai kesulitan yang berbeda dan materi yang disampaikan juga berbeda. Materi yang disampaikan sudah disesuaikan dengan kompetensi pada kurikulum 2013 yang diajarkan di kelas VII SMP Negeri 3 Purbalingga.

### 3) *Database Using*

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

### 4) *Eventing*

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

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

### 5) *Testing*

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

### 6) **Pemaketan**

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

### 7) **Validasi Ahli**

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

#### a) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi yang ditunjuk untuk memberikan penilaian kelayakan dari segi materi yakni bapak Satriyo Wibowo, M.Pd. beliau adalah dosen Pendidikan IPS UNY yang berkompeten pada bidang materi IPS. Ahli materi menilai kelayakan

“*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” berdasarkan Aspek Desain Pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh Ahli Materi.

b) Validasi Ahli sumber belajar

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

**d. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

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

- 1) Uji coba produk oleh *user* yaitu Guru IPS sebagai Praktisi Pembelajaran. Uji coba produk sumber belajar *game* edukasi dilakukan kepada Guru IPS dengan status *user* dikarenakan guru merupakan praktisi pembelajaran yang nantinya akan menerapkan *game* edukasi ini sebagai alternatif sumber belajar IPS. Guru memberikan tanggapan pada aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual yang disesuaikan dengan perannya sebagai *user*. Berikut data hasil uji coba produk kepada *user* Guru IPS.
- 2) Uji coba produk oleh *user* siswa dalam kelompok kecil. Subjek uji coba kelompok kecil adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Purbalingga sebanyak 6 orang. Berikut ini hasil uji coba kelompok kecil.
- 3) Uji coba produk oleh *user* siswa dalam kelompok besar. Subjek uji coba kelompok besar adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Purbalingga sebanyak 30 orang. Berikut ini hasil uji coba kelompok besar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Analisis Pengembangan Produk**

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

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *implementation* (implementasi) saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Produk awal sumber belajar *game* edukasi dengan aplikasi *RPG Maker XP* sebelum digunakan sebagai sumber belajar IPS, divalidasi oleh ahli materi dan ahli sumber belajar untuk mendapat kelayakan agar dapat diujicobakan kepada pengguna (*users*). Validasi produk dilakukan dalam dua tahapan, pada validasi yang pertama terdapat saran-saran perbaikan yang harus dilakukan. Saran perbaikan dari ahli materi dan ahli sumber belajar pada validasi tahap pertama menjadi bahan untuk revisi I. Hasil dari revisi I kemudian diajukan kembali untuk validasi tahap kedua oleh ahli materi dan ahli sumber belajar sehingga terdapat peningkatan, dan dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada *users*.

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

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

## 2. Analisis Kelayakan Produk

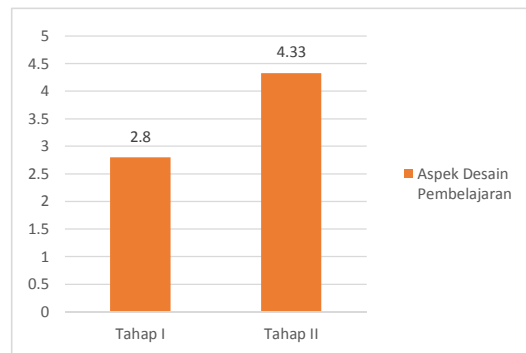
Perhitungan rerata dari data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui *game* edukasi sebagai sumber belajar IPS dengan aplikasi *Role Playing Game (RPG) Maker XP* yang layak digunakan sebagai sumber belajar IPS SMP Kelas VII. Hasil validasi dan tanggapan *users* yang diperoleh dibandingkan dengan klasifikasi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

### a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

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

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

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



Gambar 2. Diagram Kelayakan Produk Menurut Ahli Materi

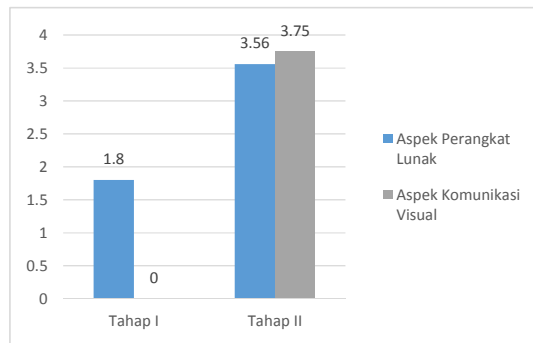
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli sumber belajar

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

Produk yang telah diperbaiki selanjutnya dilakukan penilaian tahap II. Rerata skor yang diperoleh pada penilaian II mengalami peningkatan yang mencapai 3,64 dengan klasifikasi layak. Dengan demikian “*Social Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Simber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia” menurut ahli sumber belajar dinyatakan layak digunakan untuk diujicobakan tanpa revisi kembali dilihat dari segi sistem. Berikut hasil penilaian



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

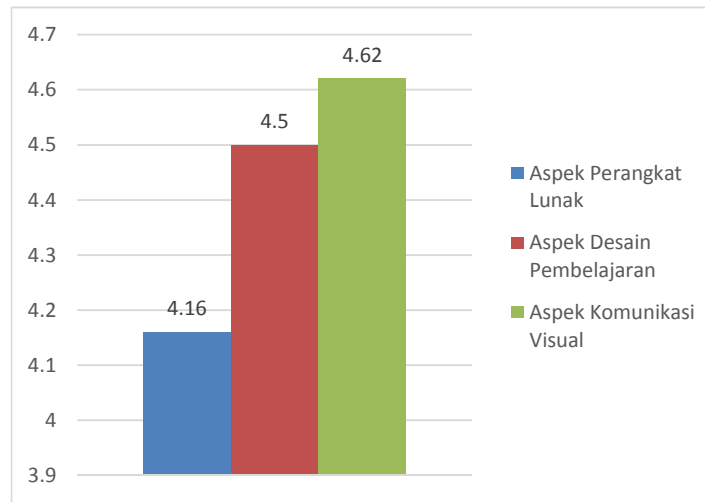


Gambar 3. Diagram Kelayakan Produk Menurut Ahli Sumber Belajar

#### c. Analisis Data Hasil Tanggapan Guru IPS

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

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



Gambar 4. Diagram Tanggapan Guru IPS

d. Analisis Data Hasil Tanggapan Siswa

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

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

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

sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” subtema “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia” yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dengan tahapan pengembangan meliputi:
  - a. *Analysis* (Analisis) terdiri dari analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan analisis lingkungan.
  - b. *Design* (Desain) terdiri dari membuat skenario, membuat bagan alur atau *flowchart*, membuat sketsa tampilan atau *storyboard*.
  - c. *Development* (Pengembangan) terdiri dari pembuatan *slide*, *mapping*, *database using*, *eventing*, *testing*, pemaketan, dan uji ahli.
  - d. *Implementation* (Implementasi) yaitu penggunaan produk untuk Guru IPS dan siswa SMP kelas VII.
2. Kelayakan produk “*Social Adventure Games* Berbasis *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Sumber Belajar IPS SMP Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan” dapat diketahui sebagai berikut:
  - a. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapat rerata skor sebesar 4,33 termasuk dalam klasifikasi **sangat layak**.
  - b. Berdasarkan penilaian ahli sumber belajar mendapat rerata skor sebesar 3,64 termasuk dalam klasifikasi **layak**.
  - c. Berdasarkan tanggapan pengguna dari guru IPS sebagai praktisi pembelajaran di sekolah mendapat rerata skor sebesar 4,46 termasuk dalam klasifikasi **sangat layak**.

- d. Berdasarkan tanggapan pengguna dari siswa pada uji coba kelompok kecil mendapat rerata skor sebesar 4,81 sedangkan pada uji coba kelompok besar sebesar 4,78. Keduanya termasuk dalam klasifikasi **sangat layak**.

## B. Saran

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Agate. (Februari 2012). *Hasil Survey Gamer Indonesia*. Diakses dari <http://agatestudio.com/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/#more-681> pada tanggal 27 Agustus 2017.
- Aziz, F dkk. (2011). *Cara Asyik Membuat Game RPG*. Yogyakarta : Gardu Studio.
- Cahyo, D. (2011). *Application Development Using Games Jinx Ren'Py*. Diakses dari <http://papers.gunadarma.ac.id/index.php/industry/article/view/File/16881/16089> pada tanggal 16 Januari 2014.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Karyasa, W. (2010). Peningkatan Kepedulian Masyarakat Sekolah Terhadap Lingkungan Melalui Program ekosistem Pohon. *Social Science Education Journal*, 2 (1), 2-3.
- Kemendikbud. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kemendikbud

- Kemenlhk. (2016). *Berita dan Data Permasalahan Lingkungan Hidup dan Kehutanan*. Diakses dari <http://www.menlhk.go.id/berita-129-dataset-lingkungan-hidup-dan-kehutanan.html> pada tanggal 01 September 2017.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Andi Offset.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- SEAMOLEC. (2010). *Pembuatan Game dengan RPG Maker XP Bagian 1, 2, 3*. Bandung: SEAMOLEC.
- Siregar, E. & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalis Indonesia.
- Somantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Bandung.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY. Tidak diterbitkan.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, R. S. (21 Juni 2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 25 Februari 2014.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.