



**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “*STUDENTS EXPLORE*” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI PENINGGALAN DAN TOKOH SEJARAH MASA HINDU-BUDDHA KELAS V DI MI AL-KHAERiyAH KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Jati Muliawan Indroyono**

**1102412057**

**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi “*Students Explore*” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V di MI Al-Khaeriyah Kota Semarang” karya,

Nama : Jati Muliawan Indroyono  
NIM : 1102412057  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan sidang ke panitia ujian skripsi.

Semarang, 17 Februari 2017

Pembimbing I

Dra. Nurussa'adah, M.Si  
NIP. 195611091985032003

Pembimbing II

Heri Trilugman B.S, S.Pd., M.Kom  
NIP. 198201142005011001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui

Ketua Jurusan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi “*Students Explore*” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di MI Al-Khaeriyah Kota Semarang” karya,

Nama : Jati Muliawan Indroyono  
NIM : 1102412057  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang,  
pada hari Selasa, tanggal 21 Februari 2017



Semarang, 21 Februari 2017  
Sekretaris,

**Drs. Sukirman, M.Si.**  
NIP. 195501011986011001

Penguji I

**Dra. Istvarini, M.Pd**  
NIP. 195911221985032001

Penguji II

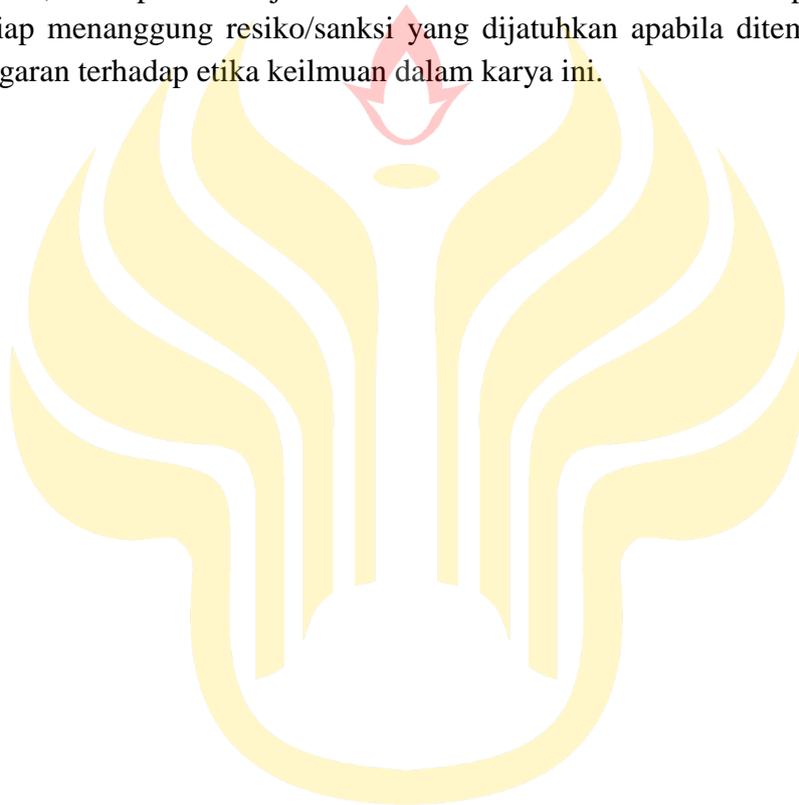
**Dra. Nurussa'adah, M.Si**  
NIP. 195611091985032003

Penguji III

**Heri Triluqman B.S, S.Pd., M.Kom**  
NIP. 198201142005011001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini, dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.



# UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 17 Februari 2017  
Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Jati Muliawan Indrovono', is written over a faint circular stamp. The signature is stylized and cursive.

**Jati Muliawan Indrovono**  
NIM. 1102412057

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

- ❖ *Majulah tanpa menyingkirkan, naiklah tinggi tanpa menjatuhkan, jadilah baik tanpa menjelekkkan orang lain, dan benar tanpa menyalahkan (Anonim)*
- ❖ *Percayalah, keajaiban pasti akan datang bagi orang yang benar-benar mau berusaha, karena Allah tidak akan pernah menyia-nyiakan usaha hamba-Nya (Jati Muliawan Indroyono)*

### Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orangtua, kakak, dan nenek saya yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan semangat.
- ❖ MI Al-Khaeriyah beserta para guru dan siswa-siswi yang telah memberikan izin dan membantu saya selama proses penelitian.
- ❖ Keluarga besar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes.
- ❖ BPMP Kemdikbud Semarang yang telah membagikan ilmu mengenai konsep pengembangan *game* edukasi.
- ❖ Pemerhati pendidikan, pakar pembelajaran, dan pengembang media pembelajaran.
- ❖ Anda yang tengah membaca skripsi ini.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Indroyono, M. J.** 2017. “Pengembangan Game Edukasi “Students Explore” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di MI Al-Khaeriyah Kota Semarang”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Nurussa’adah, M.Si., Pembimbing II Heri Triluqman B.S, S.Pd., M.Kom.

**Kata Kunci:** mata pelajaran IPS, pengembangan *game* edukasi, motivasi belajar

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa usia Sekolah Dasar (SD) merupakan kegiatan yang sistematis, padat, teoritis namun juga harus dibarengi dengan suasana yang santai dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan siswa pada usia SD lebih suka bergerak, aktif, dan merasakan sesuatu secara langsung. Selain itu karakteristik dari mata pelajaran IPS adalah sifatnya yang naratif dan deskriptif, sehingga jika kegiatan pembelajaran terlalu serius, hanya membuat siswa mendengar dan berdiam diri, maka siswa akan mudah merasa jenuh dan pada akhirnya motivasi belajar siswa menurun. Masalah yang ditemui dalam penelitian ini adalah, rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan kegiatan pembelajaran yang masih konvensional, konten materi mata pelajaran IPS yang cenderung banyak, dan ditambah rendahnya kepedulian orangtua terhadap pendidikan. Sedangkan, jika merujuk pada perkembangan teknologi yang semakin modern, maka hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu kegiatan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran *game* edukasi. Kelebihan dari media tersebut adalah unturnya yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengembangkan dan menguji kelayakan sebuah media pembelajaran *game* edukasi; dan (2) mengetahui efektivitas media pembelajaran *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah dalam mengembangkan media *game* edukasi dimulai dari tahap (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk; (8) ujicoba pemakaian; dan (9) revisi produk.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *game* edukasi teruji layak dengan rerata skor kelayakan dari ahli media I sebesar 73%. Sedangkan dari ahli media II skor kelayakan masuk dalam kategori sangat layak yakni sebesar 97%. Kemudian dari segi ahli materi rerata skor kelayakan juga masuk dalam kategori sangat layak, yakni sebesar 99%. Hasil uji hipotesis pihak kanan diterima, dengan nilai  $t_{hitung}$  21,852. Sedangkan  $t_{tabel}$  pada signifikansi 5% adalah 1,895. Karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $21,852 > 1,895$ ), maka  $H_0$  ditolak, sehingga hipotesis jatuh pada penerimaan  $H_a$ . Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi *students explore* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan rizki-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi “*Students Explore*” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di MI Al-Khaeriyah Kota Semarang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Kemudian, peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, karena peneliti menyadari tanpa bantuan tersebut, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati, ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk menempuh studi S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penulisan skripsi.
4. Dra. Istyarini, M.Pd. Dosen penguji I yang telah menguji sidang skripsi saya dengan penuh keikhlasan, serta memberikan pengarahan, bantuan, dan masukan mengenai penulisan skripsi.
5. Dra. Nurussa'adah, M.Si. Dosen wali sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, bantuan, dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Heri Triluqman B.S, S.Pd., M.Kom. Dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan, bantuan, dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

7. Dr. Kustiono, M.Pd., dan Agus Triarso, S.Kom., M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli media, dan memberikan arahan, bimbingan, serta masukan mengenai konsep pengembangan media *game* edukasi.
8. Segenap dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yang telah membagikan ilmunya kepada peneliti, semoga bapak dan ibu selalu dalam rahmat dan lindungan Allah Swt, serta ilmu yang diajarkan berkah dan bermanfaat.
9. Mas Koko dan Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan beserta para jajarannya yang telah membantu dan mempermudah dalam pembuatan surat-surat untuk kegiatan penelitian.
10. Muflikhun, S.Pd.I. Kepala sekolah MI Al-Khaeriyah yang telah memberikan izin dan membantu saya dari awal sampai akhir penelitian.
11. Suyono, S.Pd.I. Guru mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Khaeriyah sekaligus sebagai validator ahli materi yang telah memberikan arahan, masukan, dan bantuan dari awal sampai akhir penelitian.
12. Segenap guru MI Al-Khaeriyah yang telah ramah dan ikut membantu saya dari awal sampai akhir penelitian.
13. Siswa-siswi kelas V MI Al-Khaeriyah yang telah memberikan bantuan sebagai subjek penelitian.
14. Rekan-rekan seperjuangan TP 2012 yang telah memberikan bantuan dan semangat.
15. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, kemudahan, serta dorongan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan dan kebaikan semua pihak mendapat ganjaran yang berlipat dari Allah Swt. Akhir kata peneliti mohon maaf karena skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semarang, 17 Februari 2017

Peneliti



Jati Muliawan Indroyono



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan .....	10
1.6 Manfaat .....	10
1.7 Spesifikasi Produk Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students Explore</i> ..	12
<b>BAB II KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
2.1 Konsep Belajar .....	13

2.1.1	Definisi Belajar .....	13
2.1.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	15
2.1.3	Motivasi Belajar .....	16
	2.1.3.1 Pengertian .....	16
	2.1.3.2 Ciri Motivasi .....	18
	2.1.3.3 Fungsi Motivasi .....	18
	2.1.3.4 Sifat Motivasi .....	19
	2.1.3.5 Teori Motivasi .....	20
	2.1.3.6 Motivasi dalam Belajar .....	24
2.2	Pembelajaran di Sekolah Dasar .....	24
	2.2.1 Definisi Pembelajaran .....	24
	2.2.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar .....	25
	2.2.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	26
	2.2.3.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial .....	26
	2.2.3.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial .....	27
	2.2.3.3 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial .....	28
2.3	Media Pembelajaran .....	30
	2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	30
	2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	30
	2.3.3 Ragam Media Pembelajaran .....	31
	2.3.4 Pemilihan dan Penilaian Media Pembelajaran .....	33
2.4	<i>Game</i> Edukasi Sebagai Media Pembelajaran .....	36
	2.4.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi .....	36
	2.4.2 Fungsi <i>Game</i> Edukasi .....	40
	2.4.3 Kriteria Pembuatan <i>Game</i> Edukasi .....	41
	2.4.4 Sekilas Tentang <i>Adobe Flash CS6</i> .....	44
2.5	Penelitian yang Relevan .....	46
2.6	Kerangka Berpikir .....	52
2.7	Hipotesis Penelitian .....	54
BAB III METODE PENELITIAN .....		55

3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	55
3.2	Prosedur Penelitian .....	55
3.2.1	Potensi dan Masalah .....	56
3.2.2	Pengumpulan Data .....	57
3.2.3	Desain Produk .....	58
3.2.4	Validasi Desain .....	59
3.2.5	Revisi Desain .....	60
3.2.6	Ujicoba Produk .....	60
3.2.7	Revisi Produk .....	61
3.2.8	Ujicoba Pemakaian .....	61
3.2.9	Revisi Produk .....	61
3.3	Teknik Penelitian .....	61
3.4	Subjek Penelitian .....	62
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	63
3.5.1	Wawancara .....	63
3.5.2	Observasi .....	64
3.5.3	Angket .....	64
3.5.4	Dokumentasi .....	65
3.6	Instrumen Penelitian .....	65
3.6.1	Instrumen Wawancara .....	65
3.6.2	Instrumen Angket .....	67
3.6.3	Uji Validitas Instrumen .....	73
3.6.4	Ujicoba Instrumen .....	76
3.6.5	Uji Reliabilitas Instrumen .....	78
3.7	Teknik Analisis Data .....	80
3.7.1	Uji Persyaratan Asumsi .....	80
3.7.2	Analisis Deskriptif .....	81
3.7.3	Uji Hipotesis .....	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		86
4.1	Hasil Penelitian .....	86

4.1.1	Deskripsi MI Al-Khaeriyah .....	86
4.1.1.1	Letak Geografis, Lingkungan, dan Kehidupan Sosial Masyarakat .....	86
4.1.1.2	Sejarah Berdirinya, Fasilitas, Jumlah Guru, dan Siswa .....	87
4.1.2	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Students</i> <i>Explore</i> .....	87
4.1.2.1	Potensi dan Masalah .....	87
4.1.2.2	Pengumpulan data .....	89
4.1.2.3	Desain Produk .....	93
4.1.2.4	Validasi Desain .....	115
4.1.2.5	Revisi Desain .....	146
4.1.2.6	Ujicoba Produk .....	153
4.1.2.7	Ujicoba Pemakaian Produk .....	156
4.1.2.8	Revisi Produk .....	157
4.1.3	Ujicoba Persyaratan Asumsi .....	157
4.1.4	Hasil Pengukuran Tingkat Motivasi Belajar .....	158
4.2	Pembahasan .....	163
4.2.1	Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students</i> <i>Explore</i> .....	163
4.2.2	Kelayakan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students</i> <i>Explore</i> .....	166
4.2.3	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sesudah Penerapan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students</i> <i>Explore</i> .....	171
4.2.4	Keterbatasan Pengembangan .....	175
BAB V PENUTUP .....		176
5.1	Simpulan .....	176
5.2	Saran .....	177
DAFTAR PUSTAKA .....		179

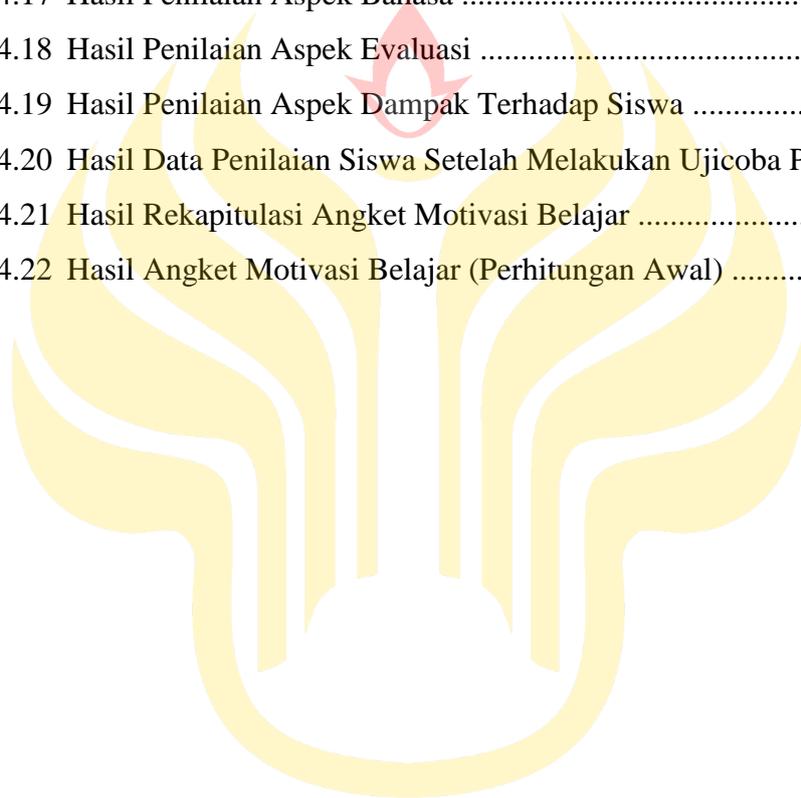


**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 SK dan KD Kelas V Semester I .....	28
Tabel 2.2 SK dan KD Kelas V Semester II .....	29
Tabel 2.3 Kriteria Menilai Media Pembelajaran (Walker & Hess) .....	35
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara .....	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Media .....	68
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket 1 – 4 .....	69
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Materi .....	69
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validator Ahli Media .....	70
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa .....	71
Tabel 3.7 Skala Penilaian Angket Motivasi Belajar .....	72
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar .....	72
Tabel 3.9 Validitas Konstruk Instrumen Angket Analisis Kebutuhan .....	74
Tabel 3.10 Validitas Konstruk Instrumen Angket Validasi Desain .....	75
Tabel 3.11 Validitas Konstruk Instrumen Angket Motivasi Belajar .....	75
Tabel 3.12 Hasil Pengujian Instrumen Angket Motivasi Belajar .....	77
Tabel 3.13 Klasifikasi Penentuan Interpretasi Reliabilitas Instrumen .....	79
Tabel 3.14 Interval dan Kriteria Kelayakan Media .....	83
Tabel 4.1 Angket Analisis Kebutuhan Media .....	92
Tabel 4.2 Hasil Angket Ahli Media I .....	115
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak .....	118
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Aspek Komunikasi .....	120
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Aspek Visual .....	121
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Aspek Audio .....	123
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Aspek Game .....	124
Tabel 4.8 Hasil Angket Ahli Media II.....	126
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak .....	128
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Aspek Komunikasi .....	130
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Aspek Visual .....	131

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Aspek Audio .....	133
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Aspek Game .....	135
Tabel 4.14 Hasil Angket Ahli Materi .....	137
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Aspek Isi Materi .....	139
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Aspek Tujuan Pembelajaran .....	140
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Aspek Bahasa .....	141
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Aspek Evaluasi .....	143
Tabel 4.19 Hasil Penilaian Aspek Dampak Terhadap Siswa .....	144
Tabel 4.20 Hasil Data Penilaian Siswa Setelah Melakukan Ujicoba Produk .	154
Tabel 4.21 Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar .....	159
Tabel 4.22 Hasil Angket Motivasi Belajar (Perhitungan Awal) .....	161



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS6</i> .....	45
Gambar 2.2 Bagan Alur Kerangka Berpikir .....	53
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono .....	55
Gambar 3.2 Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Menggunakan SPSS 22 .....	79
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students Explore</i> .....	96
Gambar 4.2 Tampilan <i>Welcome</i> di Menu Utama .....	97
Gambar 4.3 Tampilan Tujuan Pembelajaran di Menu Utama .....	98
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students Explore</i> .....	99
Gambar 4.5 Tampilan Materi Dasar Ajaran Hindu .....	100
Gambar 4.6 Tampilan Materi Dasar Ajaran Buddha .....	101
Gambar 4.7 Tampilan Peta Kerajaan di Masa Hindu .....	102
Gambar 4.8 Tampilan Tantangan Uji Pengetahuan pada “Masa Hindu” ....	103
Gambar 4.9 Tampilan <i>Game</i> Teka Teki Silang Kerajaan Hindu Bag.1 .....	103
Gambar 4.10 Tampilan <i>Game</i> Teka Teki Silang Kerajaan Hindu Bag.2 .....	104
Gambar 4.11 Tampilan <i>Game</i> Teka Teki Silang Kerajaan Hindu Bag.3 .....	105
Gambar 4.12 Tampilan <i>Game</i> Teka Teki Silang Kerajaan Hindu Bag.4.....	105
Gambar 4.13 Tampilan Peta Kerajaan pada “Masa Hindu di Jawa” .....	106
Gambar 4.14 Tampilan Tantangan Uji Pengetahuan pada “Masa Hindu di Jawa” .....	107
Gambar 4.15 Tampilan <i>Game</i> Tebak dan Pilih Kerajaan Hindu di Jawa Bag.1 .....	108
Gambar 4.16 Tampilan <i>Game</i> Tebak dan Pilih Kerajaan Hindu di Jawa Bag.2 .....	108
Gambar 4.17 Tampilan <i>Game</i> Tebak dan Pilih Kerajaan Hindu di Jawa Bag.3 .....	109

Gambar 4.18	Tampilan <i>Game</i> Tebak dan Pilih Kerajaan Hindu di Jawa Bag.4 .....	110
Gambar 4.19	Tampilan Peta Kerajaan pada “Masa Buddha” .....	111
Gambar 4.20	Tampilan Tantangan Uji Pengetahuan pada “Masa Buddha” .....	112
Gambar 4.21	Tampilan <i>Game Multiple Choice</i> Edisi Kerajaan Buddha Bag.1 .....	112
Gambar 4.22	Tampilan <i>Game Multiple Choice</i> Edisi Kerajaan Buddha Bag.2 .....	113
Gambar 4.23	Tampilan <i>Game Multiple Choice</i> Edisi Kerajaan Buddha Bag.3 .....	114
Gambar 4.24	Tampilan <i>Game Multiple Choice</i> Edisi Kerajaan Buddha Bag.4 .....	114
Gambar 4.25	Diagram Hasil Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak ...	119
Gambar 4.26	Diagram Hasil Penilaian Aspek Komunikasi .....	120
Gambar 4.27	Diagram Hasil Penilaian Aspek Visual .....	122
Gambar 4.28	Diagram Hasil Penilaian Aspek Audio .....	124
Gambar 4.29	Diagram Hasil Penilaian Aspek Game .....	125
Gambar 4.30	Diagram Hasil Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak ...	129
Gambar 4.31	Diagram Hasil Penilaian Aspek Komunikasi .....	131
Gambar 4.32	Diagram Hasil Penilaian Aspek Visual .....	133
Gambar 4.33	Diagram Hasil Penilaian Aspek Audio .....	134
Gambar 4.34	Diagram Hasil Penilaian Aspek Game .....	137
Gambar 4.35	Diagram Hasil Penilaian Aspek Isi Materi .....	140
Gambar 4.36	Diagram Hasil Penilaian Aspek Tujuan Pembelajaran .....	141
Gambar 4.37	Diagram Hasil Penilaian Aspek Bahasa .....	142
Gambar 4.38	Diagram Hasil Penilaian Aspek Evaluasi .....	144
Gambar 4.39	Diagram Hasil Penilaian Aspek Dampak terhadap Siswa .....	145
Gambar 4.40	Tampilan Tata Penulisan Materi Sebelum Revisi .....	147
Gambar 4.41	Tampilan Tata Penulisan Materi Sesudah Revisi .....	147
Gambar 4.42	Tampilan Tombol Navigasi Sebelum Revisi .....	148

Gambar 4.43	Tampilan Tombol Navigasi Sesudah Revisi .....	148
Gambar 4.44	Tampilan Penjelasan Prasasti yang Terpisah dengan Gambar .	149
Gambar 4.45	Tampilan Gambar Prasasti yang Terpisah .....	149
Gambar 4.46	Tampilan Gambar Prasasti yang Dibuat Tombol .....	150
Gambar 4.47	Tampilan Keterangan Prasasti Koleangkak yang Diklik .....	150
Gambar 4.48	Tampilan Keterangan Prasasti yang Kurang Lengkap .....	151
Gambar 4.49	Tampilan Keterangan Prasasti yang Sudah Dilengkapi .....	151
Gambar 4.50	Tampilan Penempatan Gambar yang Mengganggu Isi Materi .....	152
Gambar 4.51	Tampilan Penempatan Gambar yang Sudah Direvisi .....	152
Gambar 4.52	Tampilan Permainan yang Sudah Berlevel .....	153
Gambar 4.53	Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar dengan SPSS 22 .....	158
Gambar 4.54	Daerah Penerimaan $H_a$ dari Hasil Motivasi Belajar .....	163

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing .....	184
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian di MI Al-Khaeriyah .....	185
Lampiran 3 Surat Permohonan Bantuan Validator Ahli Media .....	186
Lampiran 4 Surat Permohonan Bantuan Validator Ahli Materi .....	187
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di MI Al-Khaeriyah .....	188
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Media .....	189
Lampiran 7 Angket Motivasi Belajar untuk Uji Coba .....	193
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Media I .....	197
Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Media II .....	201
Lampiran 10 Angket Validasi Ahli Materi .....	205
Lampiran 11 Angket Media <i>Game</i> Edukasi untuk Siswa .....	209
Lampiran 12 Angket Motivasi Belajar <i>Pretest</i> .....	211
Lampiran 13 Angket Motivasi Belajar <i>Posttest</i> .....	215
Lampiran 14 Peta Konsep Materi .....	219
Lampiran 15 RPP Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester I .....	220
Lampiran 16 RPP Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi .....	227
Lampiran 17 Uji Validitas Instrumen Rumus Korelasi Pearson dengan Angka Kasar .....	237
Lampiran 18 Uji Reliabilitas Perhitungan Manual dengan Rumus <i>Alpha</i> .....	240
Lampiran 19 Hasil Angket Motivasi Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	243
Lampiran 20 Form GBIM Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students Explore</i> .....	246
Lampiran 21 Flowchart Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students Explore</i> .....	255
Lampiran 22 Naskah Media <i>Game</i> Edukasi <i>Students Explore</i> .....	256
Lampiran 23 Pengambilan Gambar Kegiatan Pembelajaran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	298

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap umat manusia. Kebutuhan tersebut harus terpenuhi agar sumber daya manusia meningkat, sehingga pembangunan dan kemaslahatan umat manusia pun dapat tercipta dengan baik. Seiring dengan perkembangan zaman, sudah banyak sekali metode, model, dan fasilitas sebagai penunjang dalam pelaksanaan pendidikan. Semua itu agaknya terpengaruh juga oleh perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih.

Pelaksanaan pendidikan sendiri sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Slameto (2010: 1) menjelaskan bahwa, “dalam proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan hal yang paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa”.

Proses belajar dikatakan efektif jika berbagai komponen dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Komponen dalam kegiatan belajar mengajar tersebut diantaranya guru, siswa, materi ajar, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Dari kesekian komponen pembelajaran tersebut, salah satu yang dianggap penting dan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen kegiatan belajar mengajar yang memiliki peranan besar dalam terciptanya keberhasilan kegiatan

belajar mengajar di kelas. Dengan media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007: 51). Dalam hal ini media pembelajaran digunakan guru sebagai sarana komunikasi dengan siswa mengenai materi yang diajarkan. Apabila komunikasi tidak *nyambung*, atau sulit diterima oleh siswa maka kegiatan belajar mengajar kurang efektif.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, media sebagai penunjang pembelajaran selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam mediaupun telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Sudjana (2009: 3-4) mengelompokkan media dalam kegiatan belajar mengajar berupa, “media grafis (dua dimensi) seperti, gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Media proyeksi seperti, slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Dan penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran”.

Namun seiring berkembangnya zaman, ada pula media yang berbentuk permainan (*game*) sebagai sarana kegiatan belajar sekaligus bermain. Kita banyak menjumpai rata-rata sekolah pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK) menggunakan media permainan (*game*) sebagai sarana kegiatan belajar anak-anak. Ini disebabkan permainan (*game*) mengandung unsur gembira dan tidak ada paksaan, sehingga anak sangat menyukai kegiatan (bermain) tersebut. Selain itu memang pada usia tersebut anak-anak lebih mudah mempelajari sesuatu dengan cara bermain. Kohnstamm dalam Desmita (2010: 24-

25) mengemukakan bahwa, “manusia pada umur 1,5 - 7 tahun dinamakan periode estetis, disebut juga fase pencoba dan fase bermain”.

Sedangkan pada jenjang anak usia Sekolah Dasar (SD), anak-anak usia ini senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Desmita, 2010: 35). Ini menandakan bahwa anak pada usia tersebut sangat baik jika kegiatan belajar dibuat berupa permainan, mengusahakan mereka berpindah atau bergerak, belajar dalam kelompok, serta memberikan mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

Kegiatan permainan (bermain) merupakan dunianya anak-anak. Kita dapat bernostalgia pada masa kecil dahulu. Dimana anak-anak berkumpul, pasti disitu tercipta permainan. Melalui bermain anak-anak dapat mengekspresikan dirinya, melatih keberanian, dan meningkatkan rasa percaya dirinya. Bermain juga dapat menjadi sarana orangtua mengajari anaknya. Misalnya, orangtua dapat mengajari anaknya berhitung ketika mereka sedang berjalan melewati tangga.

Para ahli juga berpendapat mudahnya mengajari anak dengan cara bermain. Seperti seorang filsuf terkemuka bernama Plato mengemukakan bahwa anak-anak lebih mudah mempelajari *aritmetika* dengan cara membagi-bagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 tahun, pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan (Ismail, 2006: 1-2).

Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan (*game*) akan tetapi membawa unsur edukasi.

Media pembelajaran berbentuk *game* edukasi ini peneliti beri nama *Game Edukasi Students Explore*. *Game Edukasi Students Explore* nantinya peneliti kemas hampir mirip dengan serial kartun televisi anak *Dora The Explore*. Perbedaannya jika kartun tersebut Dora mengajak penonton untuk berpetualang, maka di *Game Edukasi Students Explore* nantinya gurulah yang akan memandu siswa untuk menjelajahi materi-materi pelajaran. Tentu hal ini sangatlah efektif, karena seolah-olah mereka sedang asik bermain tetapi sebenarnya mereka sedang belajar.

Permainan (*game*) edukasi sendiri diartikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Ismail, 2006: 119). Dalam arti yang sederhana, segala macam bentuk permainan baik itu permainan tradisional, modern, maupun dalam bentuk digital, jika permainan (*game*) tersebut mengandung konten mendidik maka permainan (*game*) tersebut disebut permainan (*game*) edukasi.

Dalam perkembangan dunia permainan (*game*), pembuatan permainan (*game*) edukasi sudah cukup populer khususnya di Indonesia. Mulai dari permainan dalam bentuk tradisional, sampai dalam bentuk digital (modern). Pada lingkungan pedesaan misalnya, banyak dijumpai anak-anak yang sangat kreatif membuat alat permainannya sendiri, seperti: *yoyo kayu*, *layang-layang*, *congklak*, *mobil-mobilan tradisional*, *gangsing tradisional*, dan lain sebagainya.

Sedangkan dalam pembuatan permainan (*game*) digital (modern) hampir semuanya menggunakan perangkat lunak (*software*), *coding*, dan beberapa juga dikemas dalam piranti penyimpanan (*memory*) yang cukup besar. Seperti

misalnya, *playstation*, *nintendo* yang mayoritas dikemas dalam bentuk piranti penyimpanan berupa *Digital Versatile Disc (DVD)*.

Dalam pembuatan permainan (*game*) modern, berbagai *software* pembuat permainan (*game*) juga sudah sangat beragam. Diantaranya ada *RPG Maker*, *Game Maker*, *Unity*, *Stencyl*, dan lain-lain. Akan tetapi disini peneliti menggunakan *software* yang sudah sangat *familiar* terutama dikalangan pendidik yakni *Adobe Flash*. Walaupun secara *basic software* ini jarang digunakan dalam pembuatan *game*, namun *software* ini tidak kalah hebat dalam membuat *game*. *Game* anak yang dapat dibuat *software* ini diantaranya seperti, *Angry Bird*, *Flappy Bird*, *Snake*, *Puzzle*, *Maze* dan lain-lain. *Software* yang masuk dalam keluarga *Adobe System* ini, juga sangat baik untuk digunakan dalam pembuatan, seperti: *media*, *design web*, *banner*, *animation*, *mobile apps*, *advertiser*, dan lain-lain.

Penelitian ini insya Allah akan berlangsung di MI Al-Khaeriyah yang merupakan salah satu sekolah di kelurahan Jabungan, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V materi “Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Buddha”. Ketertarikan peneliti pada mata pelajaran dan materi tersebut disebabkan kontennya yang bersifat teori, dan membutuhkan pemahaman. Sedangkan anak-anak cenderung tidak menyukai sebuah teori yang pada umumnya harus dihafal dan dipahami. Anak-anak lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang membuat mereka aktif, bergerak, bermain, dan merasakannya secara langsung.

Dari sisi penggunaan media pembelajaran, sekolah MI Al-Khaeriyah juga terbilang rendah. Bapak Muflikhun selaku Kepala Sekolah mengatakan bahwa, *“media pembelajaran disini sangat minim, fasilitas kegiatan belajar mengajar juga minim”*(20/02/2016). Akan tetapi di sekolah ini sudah memiliki proyektor, walaupun hanya satu buah. Beliau juga menambahkan bahwa, *“siswa akan senang jika kegiatan belajar mengajar menggunakan proyektor, asalkan tidak terlalu sering penggunaannya, karena jika terlalu sering siswa akan merasa jenuh”*(20/02/2016).

Selain itu, pada kelas V di MI Al-Khaeriyah khususnya pada mata pelajaran IPS, konten materi mata pelajaran tersebut cukup banyak. Mata pelajaran ini juga bersifat teoretis, naratif, dan deskriptif. Kegiatan belajar mengajar lebih kerap menggunakan metode konvensional (ceramah), dan disertai Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dimiliki setiap siswa. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa hanya berdiam diri dan mendengarkan, sehingga lama kelamaan mayoritas siswa merasa jenuh, kurang fokus, kurang semangat dan pada akhirnya motivasi belajarnya menurun.

Meskipun guru terkadang menggunakan metode lain dalam kegiatan belajar mengajar, siswa tetap cukup sulit untuk dikontrol, kurang fokus, dan kurang memperhatikan. Hal ini juga disebabkan dari sisi internal siswa, yakni kemampuan intelegensi siswa yang rendah. Dari hasil wawancara saya kepada Bapak Suyono, S.Pd.I selaku guru kelas V, diperoleh bahwa memang daya tangkap dan daya ingat sebagian besar siswa terhadap materi pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru dinilai kurang. Akibatnya ketika guru mengajarkan materi

pelajaran yang baru, maka guru harus mengulas sedikit materi sebelumnya, untuk membangkitkan ingatan mengenai materi tersebut. Karena jika tidak, materi sebelumnya akan hilang disebabkan materi pelajaran yang baru.

Disisi lain, banyak pula siswa di berbagai kelas yang memang motivasi belajarnya rendah. Dari hasil wawancara peneliti kepada Bapak Muflikhun, beliau pada intinya mengatakan bahwa, *“sebagian siswa kemauannya untuk belajar dan berpikir itu rendah. Mereka juga kurang fokus, dan kira-kira bila kegiatan pembelajaran berlangsung, daya serapnya tidak lebih dari 30%”*(20/02/2016). Latar belakang pendidikan, lingkungan keluarga, dan mata pencaharian penduduk, dinilai menjadi faktor lain penyebab rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah ini.

Sebelumnya peneliti sudah pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di kelurahan Jabungan. Maka dari itu, peneliti kurang lebih mengetahui mengenai kelurahan ini, dari sebagian besar mata pencaharian masyarakatnya, dan latar belakang pendidikannya. Sebagian besar masyarakat juga berlatar belakang pendidikan rendah, bahkan ada beberapa yang tidak tamat SD. Maka dari itu mayoritas mata pencaharian masyarakat setempat adalah buruh. Meskipun ada pula beberapa yang membuka usaha sendiri seperti warung kecil-kecilan didepan rumahnya. **UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Masyarakat yang bermata pencaharian buruh, pada umumnya berangkat pagi kurang lebih sekitar pukul 08.00 WIB lalu pulang sore sekitar pukul 16.00 WIB. Oleh sebab itu, beberapa guru di MI Al-Khaeriyah menyatakan bahwa kepedulian pendidikan orangtua terhadap anak di lingkungan tersebut sangat

kurang. Anak-anak kurang mendapat dorongan belajar, disebabkan pekerjaan orangtua yang hampir seharian penuh sebagai buruh.

Selain itu, waktu belajar mereka juga kurang, dikarenakan mereka membantu orang tuanya bekerja, seperti mencari kayu. Maka dari itu seperti sudah disebutkan diatas, sebagian siswa belum bisa berbahasa indonesia dengan baik. Mereka juga seakan-akan belum memahami, untuk apa mereka sekolah, dan mengapa mereka sekolah, karena mereka hanya diperintah berangkat sekolah tanpa tahu tujuannya. Dengan menganalisis hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi *Students Explore* sebagai alternatif baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari ulasan latar belakang diatas terdapat cukup banyak masalah yang dapat diidentifikasi, diantaranya sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran di MI Al-Khaeriyah yang masih konvensional (ceramah) ditinjau dari mata pelajaran IPS yang kontennya cukup banyak dan bersifat teoritis, naratif, deskriptif.
2. Ditinjau dari tahap perkembangan anak-anak SD, anak-anak cenderung menyukai kegiatan pembelajaran yang membuat mereka aktif, bergerak, bermain, dan merasakan secara langsung.

3. Motivasi belajar siswa-siswa MI Al-Khaeriyah kurang, khususnya pada mata pelajaran IPS kelas V. Hal ini dapat terlihat dari perilaku siswa ketika di kelas yakni cepat jenuh, kurang fokus, dan kurang semangat.
4. Sebagian siswa kurang mendapat dorongan belajar di lingkungan keluarga, disebabkan pekerjaan orangtua yang cukup menyita waktu. Selain itu waktu belajar siswa juga kurang, dikarenakan mereka membantu orang tuanya bekerja. Hal ini berdampak juga pada motivasi belajar dan perilaku siswa ketika di sekolah.
5. Mayoritas kepedulian orangtua terhadap pendidikan anak juga masih kurang, disebabkan rendahnya latar belakang pendidikan orangtua.
6. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *game* edukasi yang masih jarang digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *game* edukasi *Students Explore* menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha. Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu peneliti, dan agar pelaksanaan penelitian lebih efektif.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut, maka dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi *Students Explore* menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha?
2. Bagaimana keefektifan *game* edukasi *Students Explore* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha?

#### 1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan *game* edukasi *Students Explore* menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha.
2. Untuk mengetahui keefektifan *game* edukasi *Students Explore* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha.

#### 1.6 Manfaat

Manfaat penelitian ini diantaranya adalah:

## 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai penambah wawasan dan khasanah ilmu pengetahuan, juga sebagai penerapan dari ilmu pengetahuan yang sudah diperoleh di perguruan tinggi.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran, dan juga meningkatkan motivasi belajarnya agar hasil belajar meningkat.

### b. Bagi Guru

Memperkaya wawasan guru mengenai alternatif lain penggunaan media pembelajaran berupa *game* edukasi *Students Explore* dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran agar tidak selalu menggunakan metode konvensional.

### c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dan sumbangan dalam alternatif penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Students Explore* sebagai upaya perbaikan kegiatan pembelajaran.

### d. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini harapannya dapat menjadi referensi, baik untuk mahasiswa Unnes maupun mahasiswa universitas lain sebagai bahan kajian atau untuk penelitian lanjutan.

### 1.7 Spesifikasi Produk Media *Game* Edukasi *Students Explore*

Media *game* edukasi *students explore* merupakan media pembelajaran berupa *game* berbasis *flash*. Media tersebut dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dengan *action script* versi 2.0. Media *game* edukasi *students explore* hanya digunakan untuk komputer/PC/laptop, bukan untuk *mobile*. Alur permainan media *game* edukasi ini dikemas seperti petualangan, oleh karena itu dinamakan "*students explore*" yang berarti petualangan siswa. Siswa diminta untuk berpetualang mempelajari 3 materi pokok, yakni "masa Hindu", "masa Hindu di Jawa", dan "masa Buddha".

Setiap masa terdapat berbagai materi kerajaan didalamnya, dan setiap kerajaan terdapat beragam peninggalan dan tokoh sejarah yang memerintah kerajaan tersebut. Pada akhir materi disetiap materi pokok ("masa Hindu", "masa Hindu di Jawa", dan "masa Buddha"), siswa akan ditantang untuk menguji pengetahuan mereka dalam sebuah permainan. Setiap permainan akan menguji pengetahuan siswa seputar materi kerajaan-kerajaan yang terdapat pada materi pokok yang bersangkutan. Dalam hal ini, karena terdapat 3 materi pokok, maka terdapat 3 permainan untuk menguji pengetahuan siswa. Setiap permainan terdiri dari 3 tingkatan level yang berbeda, yakni: mudah, normal, dan sulit.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **2.1 Konsep Belajar**

##### **2.1.1 Definisi Belajar**

Belajar menurut Syah (2008: 89) adalah “kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan”. Ini berarti bahwa tercapai tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami anak, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dalam arti yang sederhana, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini disebabkan oleh pengalaman yang diperoleh ketika dan setelah mempelajari sesuatu.

Sedangkan Hinztman dalam Syah (2008: 90) belajar adalah “perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut”. Jadi menurutnya, organisme dikatakan belajar apabila terjadi perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut. Pakar psikologi belajar tersebut juga menambahkan bahwa, “pengalaman hidup sehari-hari dalam bentuk apapun sangat memungkinkan untuk diartikan sebagai belajar”. Pemikiran inilah yang melahirkan bahwa sesungguhnya belajar itu sepanjang hayat.

Berbeda lagi dengan Biggs. Dalam pendahuluan “*Teaching for Learning*” (Syah, 2008: 91), pakar pendidikan ini mendefinisikan belajar dalam tiga macam

rumusan yakni: rumusan kuantitatif, rumusan institusional, dan rumusan kualitatif. Dalam rumusannya, secara eksplisit Biggs tidak lagi menyebutkan kata-kata seperti perubahan dan tingkah laku, melihat bahwa kata-kata tersebut memang sudah menjadi kebenaran umum yang sudah banyak diketahui masyarakat awam.

Rumusan kuantitatif (ditinjau dari jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi belajar dalam rumusan ini dipandang dari sudut seberapa banyak materi yang dikuasai siswa. Rumusan institusional (ditinjau dari kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses “validasi” atau pengabhsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang sudah dipelajari. Dalam rumusan ini lebih merujuk pada proses mengajar. Semakin baik guru mengajar, semakin baik pula mutu perolehan siswa yang dinyatakan dalam bentuk skor.

Dan terakhir rumusan kualitatif (ditinjau dari mutu), belajar dipandang sebagai sebuah proses perolehan dan pemahaman arti-arti serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling siswa. Dalam rumusan ini lebih difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan siswa yang berkualitas dalam mengatasi masalah yang dihadapinya.

Keanekaragaman pendapat para ahli mengenai definisi belajar agaknya merupakan hal yang wajar. Dalam hal ini perbedaan tersebut disebabkan oleh situasi dalam belajar. Situasi seorang anak yang belajar menggambar, tentu berbeda dengan situasi seorang anak yang belajar berbahasa jepang. Akan tetapi dalam hal ini para ahli sepakat bahwa belajar tidak lepas dari penggunaan istilah

“berubah” dan “tingkah laku” entah itu dinyatakan secara eksplisit maupun implisit (Syah, 2008: 92).

### **2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Syah (2008: 132) secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

#### *1. Faktor Internal*

Yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor yang berasal dari dalam siswa ini meliputi 2 aspek, yakni aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis merupakan aspek yang berkaitan dengan fisik (jasmani). Dalam hal ini berkaitan dengan kesehatan dan kebugaran tubuh. Sedangkan aspek psikologis yakni berkaitan dengan psikis (rohani). Dalam hal ini bila dijabarkan pada umumnya meliputi tingkat kecerdasan atau intelegensi, sikap, minat, dan motivasi siswa dalam belajar.

#### *2. Faktor Eksternal*

Faktor eksternal dalam mempengaruhi belajar diantaranya adalah, lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial seperti sekolah, para guru, staf administrasi, teman-teman satu sekolah, teman dan kerabat dekat yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan nonsosial yakni seperti gedung sekolah, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat pendukung belajar, dan waktu-waktu belajar siswa. Lingkungan nonsosial yang mendukung juga sangat mempengaruhi semangat belajar siswa.

### 3. *Faktor Pendekatan Belajar (approach to learning)*

Yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Faktor pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu (Syah, 2008: 139).

Ketiga faktor diatas adalah penyebab keberagaman tingkat prestasi setiap siswa dalam belajar. Setiap faktor, merupakan unsur yang penting, saling mendukung dan saling mempengaruhi satu sama lain. Ada siswa yang memang secara internal intelegensinya tinggi, namun upaya belajarnya keliru atau malas, dan tidak didukung oleh orangtua serta lingkungannya, maka besar kemungkinan siswa tersebut berprestasi rendah. Namun ada siswa yang secara internal memiliki intelegensi rata-rata sedang, tetapi ia betul-betul berusaha untuk belajar memahami secara mendalam, dan didukung oleh orangtua serta lingkungannya, maka siswa ini besar kemungkinan akan berprestasi tinggi.

## **2.1.3 Motivasi Belajar**

### **2.1.3.1 Pengertian**

Menurut Sardiman (2014: 71) “motivasi berasal dari kata *motif*, yang diartikan sebagai upaya daya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu”. *Motif* dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “*motif*” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang

telah menjadi aktif. Motivasi juga dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap perilaku individu belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 80).

Sedangkan McDonald dalam Sardiman (2014: 72) mengartikan motivasi sebagai “perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *“feeling”* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Dari pengertian tersebut, terdapat tiga elemen penting yang terkandung, yakni : (1) motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia; (2) motivasi ditandai dengan munculnya, rasa atau *“feeling”*, afeksi seseorang; (3) motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada intinya motivasi adalah suatu dorongan yang muncul pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Pada dasarnya, seluruh kegiatan sehari-hari manusia dipengaruhi oleh motivasi. Salah satunya dalam kegiatan belajar. Motivasi dalam belajar tumbuh karena ada tujuan atau harapan yang hendak dicapai dari dalam diri siswa. Tumbuhnya motivasi dalam diri siswa juga dipengaruhi oleh rangsangan dari motivasi itu sendiri. Rangsangan tersebut bisa berupa kesadaran dalam diri (*internal*) dan juga bisa muncul dari luar diri (*eksternal*).

### 2.1.3.2 Ciri Motivasi

Sardiman (2014: 83) dalam *teori psikoanalitik* mengemukakan beberapa ciri motivasi yang ada pada diri setiap orang, yakni sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ciri-ciri motivasi diatas, jika seseorang memiliki semua ciri motivasi tersebut, berarti orang itu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dalam hal ini ciri motivasi tersebut juga berlaku pada kegiatan belajar di sekolah.

### 2.1.3.3 Fungsi Motivasi

Sardiman (2014: 85) menyebutkan ada tiga fungsi motivasi, diantaranya sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dasar dari perbuatan yang dilakukan seseorang. Dalam hal ini motivasi berkaitan dengan tujuan. Motivasi yang kuat dalam belajar dengan tujuan ingin lulus ujian, maka akan menunjukkan hasil belajar yang baik dan memuaskan.

#### **2.1.3.4 Sifat Motivasi**

Hamalik (2008: 112), motivasi memiliki dua sifat, yakni motivasi intrinsik, dan motivasi ekstrinsik. *Motivasi intrinsik* adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri. Motivasi ini juga bisa disebut motivasi murni atau *motivasi yang sebenarnya*, yang timbul dalam diri siswa. Motivasi intrinsik muncul dalam diri siswa tanpa pengaruh luar. Artinya motivasi ini berasal dari kesadaran siswa itu sendiri.

Konsep motivasi intrinsik adalah mengidentifikasi tingkah laku seseorang yang merasa senang terhadap sesuatu, apabila ia menyenangi kegiatan itu, maka termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut (Uno, 2011: 7). Konsep motivasi ini juga berkaitan dengan keyakinan diri, penghargaan dan

penghormatan diri, kepercayaan atas diri sendiri. Dari hal tersebut, motivasi ini dinilai sangat penting khususnya dalam kegiatan belajar.

*Motivasi ekstrinsik* adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti : angka, kredit, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan, dan persaingan. Yang bersifat *negatif* misalnya: ejekan, hukuman, dan sarkasme (Hamalik, 2008: 113). Dalam kegiatan belajar, tentu yang diharapkan adalah timbulnya motivasi intrinsik dalam diri siswa.

Motivasi intrinsik berhubungan dengan kesadaran diri akan pentingnya belajar. Dengan kata lain, siswa belajar bukan karena ijazah, rasa bangga, pujian, hadiah, penghargaan, namun karena dia membutuhkannya untuk kebaikan dirinya sendiri. Maka dari itu motivasi intrinsik jauh lebih baik daripada motivasi ekstrinsik. Dalam kegiatan belajar, apabila siswa belum timbul motivasi intrinsiknya, guru wajib membangkitkan motivasi intrinsik tersebut.

### 2.1.3.5 Teori Motivasi

#### 1. Teori Maslow

Uraian motivasi menurut Abraham Maslow ditekankan pada hirarki kebutuhan. Menurut Maslow, kebutuhan manusia yang tidak pernah terpuaskan merupakan dasar dari timbulnya motivasi dalam diri manusia (Jamaris, 2013: 172). Pada intinya teori kebutuhan Maslow berbicara tentang kebutuhan – kebutuhan manusia untuk bertahan hidup. Kebutuhan – kebutuhan tersebut diantaranya adalah:

(1) Kebutuhan fisiologis atau kebutuhan untuk bertahan hidup seperti, makan, minum, istirahat, dan seks; (2) kebutuhan keamanan yang merupakan kebutuhan untuk dilindungi, dan melindungi seperti dalam keluarga dan lingkungan masyarakat; (3) kebutuhan sosial, yakni dasar dari sifat manusia yang suka bergaul dan bermasyarakat; (4) kebutuhan harga diri, yakni kebutuhan untuk dihargai dan menghargai orang lain; dan (5) kebutuhan aktualisasi diri, yakni kebutuhan untuk melakukan berbagai kegiatan dengan segenap kemampuannya. Agar kemampuan ini berkembang dengan baik, manusia harus percaya dengan kemampuan dirinya, mandiri, dan kuat baik mental maupun fisiknya ( Arep & Hendri, 2003: 26-27).

## 2. Teori Herzberg

Frederick Herzberg mengembangkan teori motivasi berdasarkan usaha manusia untuk memenuhi kepuasan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. (Jamaris, 2013: 174). Dalam kegiatan belajar, teori Herzberg dapat diterapkan dengan cara mengetahui sikap-sikap siswa dalam belajar yang menyangkut dengan kepuasannya. Agar siswa dapat puas, dan menyenangkan kegiatan belajarnya maka diperlukan *hygiene factor*.

*Hygiene Factor* adalah hal-hal yang berkaitan dengan kebijakan sekolah, peraturan sekolah, lingkungan sekolah yang kondusif untuk belajar, fasilitas-fasilitas pendukung kegiatan belajar, hubungan guru dengan murid yang harmonis, dan kegiatan belajar yang menyenangkan. Pada intinya teori Herzberg, lebih menekankan pada penumbuhan motivasi dalam diri seseorang

secara sadar (tidak memaksa) sehingga seseorang merasa puas dan senang dalam melakukan suatu kegiatan.

### 3. Teori McClelland

David McClelland sangat meyakini bahwa *achievement* dan motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kesuksesan individu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkannya. David McClelland menyatakan bahwa terdapat 3 jenis motivasi yang mendukung hal tersebut, yakni motivasi berprestasi, motivasi terhadap kekuasaan, dan motivasi afiliasi (Jamaris, 2013: 175).

Motivasi berprestasi merupakan motivasi yang membuat individu berusaha mencapai prestasi dari kegiatan yang dilakukannya dan berusaha sungguh-sungguh mengatasi segala hambatan yang menghalangi usahanya dalam mencapai prestasi tersebut. Motivasi terhadap kekuasaan merupakan daya dorong atau motivasi untuk mencari pengaruh atau kekuasaan secara efektif dan memberikan manfaat. Dan yang terakhir motivasi afiliasi merupakan kebutuhan yang mendorong individu melakukan interaksi sosial dengan individu lainnya, menjalin persahabatan, dan menjalin kerja sama.

### 4. Teori Vroom

Victor H. Vroom menjelaskan motivasi melalui teori yang dikenal dengan teori harapan. Menurut Vroom, motivasi adalah hasil interaksi dari tiga faktor, yakni seberapa besar seseorang menginginkan imbalan (valensi), perbuatan atau usaha yang akan menghasilkan (harapan), perkiraan bahwa prestasi akan menghasilkan perolehan (instrumentalitas). Ketiga hal tersebut

saling mendukung dalam mengukur tinggi rendahnya motivasi individu (Jamaris, 2013: 176).

#### 5. Teori ERG

Teori ERG adalah teori motivasi yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan manusia. E berarti *existence* atau kebutuhan untuk tetap hidup seperti, tempat tinggal, makanan, minuman, rasa aman, dan lain sebagainya. R berarti *relatedness* atau kesesuaian, yakni berhubungan dengan rasa dicintai dan mencintai, atau bisa juga disebut kebutuhan sosial. Dan G berarti *growth* atau perkembangan, yakni kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri dengan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal. Ketiga aspek tersebut sangat saling berhubungan dengan teori kebutuhan Maslow (Jamaris, 2013: 177).

#### 6. Teori Equity

Teori Equity atau teori kesejajaran. Teori ini berkaitan dengan perlakuan adil yang diterima oleh individu dimana ia tinggal. Maksudnya suatu individu berhak diperlakukan sejajar (adil) entah itu dalam organisasi atau institusi seperti, kantor, sekolah, dan lain-lain. Menurut teori kesejajaran, proses perbandingan terhadap sesuatu yang dianggap adil adalah: (1) *input*, yaitu kontribusi yang diberikan oleh setiap individu dalam suatu organisasi atau institusi; (2) *outcome* atau hasil yang diperoleh individu dalam suatu organisasi atau institusi, (3) *ratio*, yang dilakukan oleh individu tertentu dengan jalan membandingkan *output* dan *outcome* dengan individu lainnya (Jamaris, 2013: 178).

### **2.1.3.6 Motivasi dalam Belajar**

Motivasi dalam belajar yang terpenting adalah bagaimana menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam aktivitas belajar. Dalam hal ini sudah pasti peranan guru sangatlah penting. Guru harus berinisiatif untuk mampu menggunakan cara kreatif dan inovatif agar siswa dapat bangkit motivasi belajarnya. Pada dasarnya motivasi belajar timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2011: 23).

Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan baik internal maupun eksternal pada siswa yang sedang belajar. Dari dorongan tersebut, terdapat indikator-indikator yang mendukung. Uno (2011: 23) menyebutkan indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

## **2.2 Pembelajaran di Sekolah Dasar**

### **2.2.1 Definisi Pembelajaran**

Sebelumnya telah dipaparkan mengenai konsep belajar yang diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang cenderung menetap serta dibarengi dengan tingkat perkembangan kematangan peserta didik. Pada dasarnya istilah

belajar dan pembelajaran masih berada dijalur yang sama, namun istilah belajar lebih merujuk pada sesuatu yang umum, sehingga dalam pemaknaannya sangatlah kompleks.

Degeng dalam Uno (2006: 2) mengartikan pembelajaran “sebagai upaya untuk membelajarkan siswa”. Sedangkan Uno sendiri mengemukakan bahwa istilah pembelajaran pada hakikatnya tidak lepas dari unsur perencanaan sebagai upaya membelajarkan siswa. Oleh karena itu Uno menambahkan, dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, Degeng juga menambahkan bahwa pembelajaran adalah memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa” bukan pada “apa yang dipelajari siswa”.

### **2.2.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar**

Pada umumnya rata-rata usia anak sekolah dasar adalah 6-12 tahun. Jika mengacu pada pembagian perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yakni masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Anak-anak pada usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Anak pada usia ini lebih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Desmita, 2010: 35).

Kegiatan pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar sangat efektif jika memanfaatkan sebuah permainan edukatif-interaktif karena dalam permainan,

anak terlibat langsung dengan objek-objek nyata yang dikenali. Permainan yang melibatkan anak secara langsung, juga sangat baik bagi perkembangan motoriknya.

### **2.2.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### **2.2.3.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

Soemantri dalam Wenedy (1989: 62) menyatakan bahwa, “IPS diartikan sebagai mata pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan ditingkat sekolah dasar, sekolah lanjutan pertama dan sekolah tingkat atas”. Kemudian Nasution menjabarkan IPS sebagai, “suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi”.

Pada hakekatnya, IPS adalah telaah tentang manusia dan dirinya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya (Suradisastra, 1991: 6). Dalam hidupnya, manusia harus mampu mengatasi rintangan-rintangan yang mungkin timbul dari sekelilingnya maupun akibat hidup. IPS memperkenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pelajaran IPS siswa diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dan kenampakan alam yang terjadi.

### 2.2.3.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan IPS menurut Sumaatmadja dalam Gunawan (2013: 18) adalah membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Mata pelajaran IPS menyiapkan siswa untuk menjadi manusia yang peduli terhadap kehidupan sosial dan mempunyai demokratis dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

Lebih lanjut Gunawan (2013: 51) mengemukakan, mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemasyarakatan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Dari tujuan IPS diatas nampak bahwa rumusan tujuan pembelajaran IPS tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa tujuan IPS yaitu untuk membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, nilai-nilai dan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat

agar siswa dapat menjadi warga masyarakat yang bermanfaat bagi lingkungan disekitarnya.

### 2.2.3.3 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SD. Dalam perkembangan pola pikir dan perilakunya, memang siswa sekolah dasar belum cukup mampu memahami masalah-masalah sosial dalam masyarakat. Tetapi setidaknya mereka berbudi pekerti baik di masyarakat, menghormati orang yang lebih tua, serta peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitarnya. Dari hal sederhana tersebut, maka seiring berjalannya waktu siswa akan lebih peka, memahami, dan mampu menyelesaikan berbagai persoalan dalam masyarakat.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, materi pelajaran IPS yang diajarkan pada kelas V semester I sesuai dengan silabus Sekolah Dasar kelas V Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yaitu: (1) Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia; (2) Kenampakan Alam dan Buatan serta Pembagian Waktu di Indonesia; (3) Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia; dan (4) Kegiatan Ekonomi di Indonesia. Sedangkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V semester I dan semester II, dijabarkan sebagai berikut :

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Tabel 2.1 SK dan KD Kelas V Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah	1. Mengetahui makna peninggalan sejarah yang berskala

yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia
	2. Menceriterakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia
	3. Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya
	4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
	5. Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

Tabel 2.2 SK dan KD Kelas V Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	1. Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang
	2. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
	3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam

	memproklamasikan kemerdekaan
	4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Dalam penelitian ini, materi yang akan dipelajari adalah materi Semester I yakni dibatasi hanya materi Peninggalan dan Tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Buddha.

## **2.3 Media Pembelajaran**

### **2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2008: 3) “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, ‘perantara’ atau ‘pengantar’”. Sedangkan AECT (*Association Of Education and Communication Technology, 1977*) dalam Arsyad (2008: 3) menyebutkan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam hal ini apabila media tersebut memberikan pesan-pesan yang mengandung instruksional (pengajaran) maka media itu disebut media pembelajaran.

### **2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Pada umumnya salah satu fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam hal ini seperti suara guru, dan papan tulis pun juga sudah termasuk media pembelajaran. Kemp & Dayton (1985: 28) dalam Arsyad (2008:

19) mengemukakan tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama, hiburan, atau permainan.

Sedangkan Sudjana & Rivai (1992: 2) dalam Arsyad (2008: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

### **2.3.3 Ragam Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2008: 29) berdasarkan perkembangan teknologi, ragam media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

#### *1. Teknologi Cetak*

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Misalnya: teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

#### 2. *Teknologi Audio-Visual*

Teknologi Audio-Visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Dalam hal ini seperti, mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

#### 3. *Teknologi Berbasis Komputer*

Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

#### 4. *Teknologi Gabungan*

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sedangkan Sudjana (2009: 3-4) menyebutkan ragam media pembelajaran dalam segi bentuknya. *Pertama*, media grafis (dua dimensi) seperti, gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. *Kedua*, media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. *Ketiga*, media proyeksi seperti, *slide*, film, penggunaan *OHP (Overhead Projector)*, dan lain-lain. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Pada hakikatnya kedua pakar tersebut sama dalam mengelompokkan ragam media pembelajaran, namun Arsyad mengelompokkan berdasarkan perkembangan teknologi dengan cakupan yang luas, sedangkan Sudjana mengelompokkan berdasarkan bentuknya dengan cakupan yang lebih spesifik.

#### 2.3.4 Pemilihan dan Penilaian Media Pembelajaran

Wahono (2006) menyebutkan ada 3 aspek penting dalam menilai suatu media pembelajaran. Ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aspek rekayasa perangkat lunak.
  - a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
  - b. *Reliable* (handal).
  - c. *Maintainable* (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah).
  - d. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
  - e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau *software* atau *tool* untuk pengembangan.
  - f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
  - g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
  - h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *troubleshooting* (jelas,

terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).

- i. *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2. Aspek desain pembelajaran.

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik).
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK / 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, runut, alur logika jelas.
- m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

3. Aspek Komunikasi Visual

- a. Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran.
- b. Kreatif dalam ide berikut penuangan 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* (ikon navigasi).

Sedangkan Walker & Hess (1984: 206) dalam Azhar Arsyad (2008: 175) memberikan kriteria dalam menilai media pembelajaran berdasarkan kualitas.

Tabel 2.3 Kriteria Menilai Media Pembelajaran (Walker & Hess)

Kualitas Isi dan Tujuan	Kualitas Instruksional	Kualitas Teknis
1. Ketepatan	1. Memberikan kesempatan belajar	1. Keterbacaan
2. Kepentingan		2. Mudah digunakan
3. Kelengkapan	2. Memberikan bantuan untuk belajar	( <i>usable</i> )
4. Keseimbangan		3. Kualitas tampilan
5. Minat atau perhatian	3. Kualitas memotivasi	
	4. Fleksibilitas instruksional	4. Kualitas penayangan
6. Keadilan	5. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya	
7. Kesesuaian dengan situasi	6. Kualitas sosial interaksi	jawaban

siswa	instruksionalnya	5. Kualitas
	7. Kualitas tes dan penilaiannya	pengelolaan
	8. Dapat memberi dampak bagi siswa	program
	9. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya	6. Kualitas dokumentasi

## 2.4 Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran

### 2.4.1 Pengertian *Game* Edukasi

Kata “*game*” berdasarkan kamus bahasa inggris-indonesia berarti “permainan”. Dikutip dari Wikipedia (2015) “permainan merupakan sebuah aktivitas dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan”. Sedangkan dalam lingkup yang sederhana, permainan diartikan sebagai sebuah kegiatan yang menghibur dan menyenangkan. Permainan ragamnya sangat banyak sekali. Mulai dari permainan tradisional yang banyak dijumpai di pedesaan sampai permainan berbentuk digital seperti pada *mobile*, *playstation*, *PSP (Playstation Portable)*, *nintendo*, dan lain sebagainya.

Ismail (2006: 106-107) permainan tradisional secara umum misalnya: *petak umpet*, *jungkitan*, *lompat tali*, *pasaran*, *boy-boy*, *dam-daman*, *kelereng*, *benteng-bentengan*, *layang-layang*, dan sebagainya. Sedangkan permainan dalam cabang olahraga biasanya dilakukan berbagai kalangan usia, seperti: *sepak bola*, *bulutangkis*, *tenis meja*, *tenis lapangan*, *voli*, *basket*, *lari*, *anggar*, *bersepeda*, *panahan*, *sepak takraw*, *sepatu roda* dan lain-lain.

Permainan digital juga sangat beragam jenisnya. Dikutip dari Henry (2010: 112) dalam bukunya yang berjudul “*Cerdas Dengan Game*” menyebutkan bahwa jenis-jenis game digital diantaranya sebagai berikut:

1. *Maze Game*

Jenis *game* ini adalah jenis *game* yang paling awal muncul. Contoh yang paling populer adalah *Pacman* dan *Digger*. Pada intinya pada permainan jenis ini pemain diharuskan mengitari labirin (*maze*) dan kemudian memakan beberapa *item* untuk menambah tenaga atau kekebalan.

2. *Board Game*

Jenis *game* ini sama dengan *game board* tradisional, seperti monopoli (selain di *platform* PC, juga ada pada *platform* konsol). Selain itu *Catur* juga masuk dalam jenis *game* ini. Pada zaman modern seperti sekarang, sudah banyak *game board* seperti *Catur* dan *Monopoli* yang dikemas dalam bentuk digital (*platform* PC dan *smartphone*). Pada dasarnya hanyalah memindahkan versi tradisional ke versi elektronik. Untuk versi elektronik *game* ini lebih menekankan kemampuan *komputer* atau *gadget* menjadi lawan tanding pemain.

3. *Card Game*

Hampir sama dengan *board game*, jenis ini tidak memberikan perubahan berarti dari *game* versi tradisionalnya. Contohnya seperti *Solitaire* dan *Hearts*. Variasi yang dikembangkan lebih kepada tampilan yang menarik serta kemampuan *multiplayer*.

#### 4. *Battle Card Game*

Contoh yang populer dari game ini adalah *Battle Card Pokemon*, dan *Animal Kaiser*. Sedangkan untuk zaman sekarang yang paling baru dan sangat terkenal baik di negara Indonesia maupun di luar negeri adalah *Clash Royale*. Segi kemenarikan game ini adalah pertarungan langsung dengan lawan berdasarkan tropi pemain.

Pemain harus meracik kartu dengan komposisi yang ideal agar mampu menyerang pertahanan lawan dengan efektif, namun juga mampu bertahan dengan efektif pula. *Game* ini sangat mengedepankan kecerdasan dalam berstrategi pemainnya. Selain itu *game* ini tergolong *game online* sehingga pemain bisa *battle* dengan kawannya sendiri asalkan dalam satu klan. *Game* ini sangat populer dikalangan pemuda khususnya Indonesia.

#### 5. *Quiz Game*

Salah satu yang umum dikenal dari *game* jenis ini adalah *game* kuis *Who Wants To Be A Millionaire*. *Game* ini sangat sederhana. Pemain hanya diharuskan menjawab setiap pertanyaan dengan benar. Pada zaman sekarang khususnya di Indonesia *game* ini juga sudah dikenal dalam acara kuis televisi. Sedangkan untuk *gamenya* sendiri juga sudah banyak yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia.

#### 6. *Puzzle Game*

*Game* jenis ini merupakan *game* teka-teki yang mengharuskan pemainnya menjatuhkan, melenyapkan, atau menggeser sesuatu dari atas kebawah atau dari kanan kekiri. Pemain harus menyusun sedemikian rupa sehingga

tidak ada yang tersisa. Game jenis ini diantaranya seperti *Puzzle Gambar*, *Tetris*, *Rubik's Cube* dan lain sebagainya.

#### 7. *Racing Game*

*Game* balapan ini sangat diminati terutama anak-anak. Pemain diharuskan adu kecepatan untuk meraih posisi pertama. *Game* jenis ini diantaranya, *Need For Speed*, *Asphalt*, *Burnout*, *Nascar* dan lain sebagainya

#### 8. *Fighting Game*

*Game* ini mengharuskan pemain untuk lihai dalam bertarung. Pada umumnya banyak karakter yang dibuat bukan manusia, seperti monster, hewan, bahkan makhluk lain. *Game* yang tergolong jenis ini diantaranya, *Street Fighter*, *Samurai Showdown*, *Virtua Fighter*, *Kungfu*, dan lain sebagainya.

#### 9. *Adventure Game*

*Game* ini berupa petualangan pemain. Pemain memiliki misi yang harus diselesaikan, dan ditengah perjalanan pemain harus menghadapi musuh-musuh yang menghadang. Di sepanjang perjalanan pemain juga mendapatkan *item* bantuan untuk menambah kemampuan dan nyawa. *Game* berjenis ini misalnya, *Super Mario*, *Rambo*, *Resident Evil*, *Mortal Combat*, dan lain sebagainya.

#### 10. *Sport Game*

Dari namanya sudah sangat jelas bahwa *game* ini berupa olahraga. Pada dasarnya tidak ada perbedaan antara versi tradisional dengan versi elektroniknya. Namun pada versi elektronik lebih diunggulkan dalam segi

tampilan seperti 3 dimensi, dan *multiplayer*. Pada zaman sekarang hampir seluruh permainan olahraga sudah dikemas dalam versi elektronik.

Dari pembahasan diatas mengenai bermacam-macam *game*, segala macam bentuk *game* baik berupa tradisional maupun elektronik (digital) manakala *game* tersebut mengandung unsur pendidikan (pembelajaran) maka *game* tersebut disebut *permainan (game) edukasi*. Maka dari itu *game* edukasi tidak lepas dari unsur dasar *game* yakni menarik dan menyenangkan, namun dalam *game* edukasi terdapat konten mendidik (edukatif).

#### 2.4.2 Fungsi *Game* Edukasi

Ismail (2006: 150) menyebutkan ada beberapa fungsi penting *game* edukasi, diantaranya sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Sedangkan Henry (2010: 53-53) menyebutkan fungsi lainnya *game* edukasi terkhusus *game* edukasi elektronik adalah: (1) mengenalkan kepada anak tentang teknologi baik komputer, maupun *gadget*; (2) *game* berbasis elektronik memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan; (3) beberapa

*game* edukasi menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika; (4) menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan *spatial skill*.

### 2.4.3 Kriteria Pembuatan *Game* Edukasi

Dikutip dari Peterson., *et al* (2008) dalam *papernya* yang berjudul “*Standards for Educational, Edutainment, and Developmentally Beneficial Computer Games*” menyebutkan ada 6 kriteria *game* edukasi dikatakan ideal, diantaranya sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu, fantasi, dan kontrol
  - a. Motivasi intrinsik, menyenangkan untuk digunakan.
  - b. Integrasi antara materi edukasi dan aspek fantasi permainan.
  - c. Pengguna memegang kendali permainan dan dapat mengatur kecepatan bermain.
  - d. Mendorong keingintahuan, pengguna dapat melakukan eksplorasi bebas.
  - e. Permainan mengandung rahasia tersembunyi.
  - f. Pengguna dapat menyimpan kemajuan permainan.
  - g. Menyediakan lebih dari satu jalur.
  - h. Ada beberapa cara untuk memenangkan permainan.
  - i. Pengguna dapat melakukan *trial error* untuk menyelesaikan permainan.
  - j. Keberhasilan ditentukan oleh pengetahuan, bukan kebetulan.
  - k. *Task* disajikan secara *incremental* dan bertahap.
  - l. Simulasi realistik dunia.

- m. Materi edukasi disesuaikan dengan materi dunia nyata.
  - n. Personalisasi, pengguna dapat mengubah karakter dan objek-objek.
  - o. Menyediakan banyak pilihan dan tema.
  - p. Hindari pengulangan, hindari *drill practice*.
  - q. Sediakan elemen tidak terduga dan kejutan.
  - r. Poin tidak hilang saat menjawab pertanyaan.
2. Tantangan
- a. Kinerja pemain terukur dan didefinisikan dengan baik.
  - b. Tantangan diberikan secara terus-menerus tapi disesuaikan dengan tingkat pemahaman pemain.
  - c. Kompleksitas semakin berkembang sejalan dengan kemampuan pengguna.
  - d. Tersedia banyak level.
  - e. Memonitor kinerja pengguna, berdasarkan hasil monitoring ini kesulitan kemudian disesuaikan.
  - f. Pengguna dapat melihat *progress* setiap saat.
  - g. Menyediakan *hint* dan instruksi untuk membantu pengguna.
  - h. Bentuk pengguna menemukan *flow state* yaitu keseimbangan antara tantangan dengan kemampuan untuk menghadapi tantangan.
3. Sosialisasi
- a. Pemain dapat berkolaborasi bersama.
  - b. Pemain dapat saling berkompetisi.
  - c. Pemenang bisa lebih dari satu (*multiple winner*).

#### 4. Pedagogi

- a. Menyebutkan secara eksplisit target umur dan menyesuaikan rancangan permainan sesuai umur tersebut.
- b. Aktivitas pembelajaran dilaksanakan bersamaan dengan permainan.
- c. Objektif pembelajaran jelas.
- d. Memberi kesempatan kepada guru dan orangtua untuk ikut berperan.
- e. Memberikan petunjuk yang jelas sehingga pemain dapat berkonsentrasi kepada isi permainan, bukan bagaimana cara menggunakan permainan.
- f. Menyediakan tutorial sehingga pemain tidak perlu membaca manual.

#### 5. Teknologi

- a. Menggunakan teknologi yang tersedia di sekolah dan masyarakat umum (tidak membutuhkan *hardware* yang terlalu tinggi).
- b. Memberikan lisensi yang terjangkau sekolah.
- c. Menggunakan antarmuka yang intuitif.

#### 6. Pengguna anak-anak dan yang berkebutuhan khusus

- a. Memberikan petunjuk yang dibacakan selain petunjuk tertulis.
- b. Gambar, objek, layar tertata rapi.
- c. Permainannya sendiri merupakan aktivitas yang penting (*play for the sake of play*).
- d. Transformasi terlihat. Saat anak melakukan interaksi, ada *instant feedback*.
- e. *Input* dan *output* yang mudah terlihat.

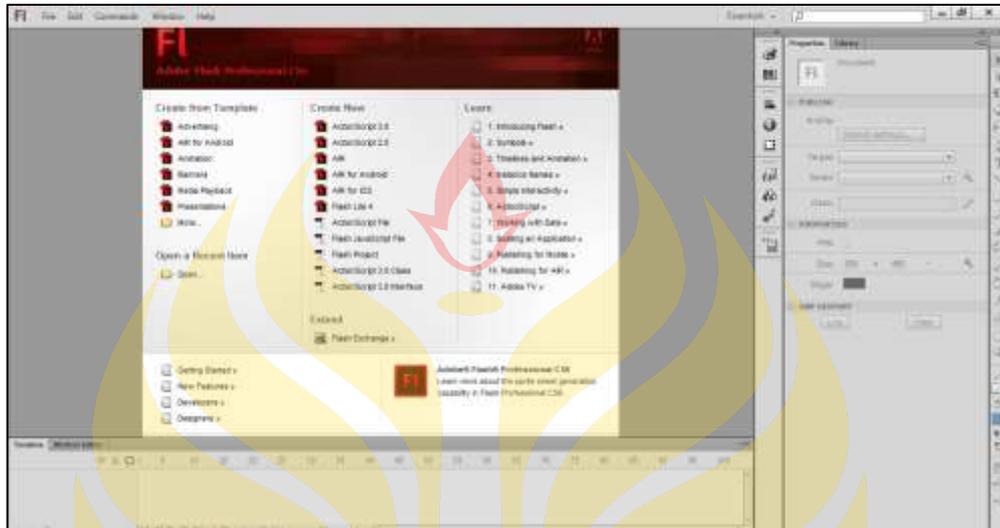
- f. Tantangan diberikan secara *gradual*.
- g. Permainan menyenangkan untuk diulang, beberapa karakter, musik mudah teringat oleh anak.
- h. Objek dan suara diambil dari kehidupan sehari-hari yang mudah dikenali.
- i. Menginspirasi anak, bahkan setelah komputer dimatikan.

#### 2.4.4 Sekilas Tentang *Adobe Flash CS6*

Sejak diakuisisi oleh perusahaan raksasa *Adobe*, maka *software* multimedia *Macromedia Flash* berubah nama menjadi *Adobe Flash*. Akuisisi ini juga merupakan pertanda bahwa prospek pembuatan animasi menggunakan *Flash* akan semakin baik (Hidayatulloh *et al*, 2011: 18). *Flash* diperkenalkan sejak tahun 1996. Berbagai kalangan menggunakan *software* ini untuk membuat beragam animasi untuk *website*, profil perusahaan, CD interaktif, *game*, media, *mobile apps*, *animation*, dan lain sebagainya. Seiring berjalannya waktu *software* ini telah berkembang dan mampu membuat fitur-fitur untuk *PC*, *smartphone*, *IPhone*, *Nokia*, *PDA*, dan *MAC OS*.

*Adobe Flash* sendiri sudah mengeluarkan versi terbarunya yakni *Adobe Flash CC (Creative Cloud)*. Akan tetapi berhubung *Adobe Flash* keluaran terbaru tersebut membutuhkan spesifikasi laptop dengan *RAM (Random Access Memory)*, grafik, dan prosesor yang bagus, sedangkan laptop peneliti spesifikasinya *pas-pasan* maka peneliti menggunakan *Adobe Flash* versi sebelumnya yakni *Adobe*

*Flash CS6 (Creative Suite)*. Fitur-fitur yang diberikan *Adobe Flash CS6* pun juga tidak berbeda jauh dengan *Adobe CC*.



Gambar 2.1 Tampilan Awal *Adobe Flash CS6*

Dalam perkembangannya *Adobe Flash CS6* sudah diperbaharui dari versi sebelumnya yakni *Adobe Flash CS5*. Dikutip dari Anonim (2012) menyebutkan beberapa kelebihan *Adobe Flash CS6* dibanding versi sebelumnya diantaranya, sebagai berikut:

### 1. *Sprite Sheet Generation*

*Sprite Sheet* merupakan fitur baru yang memungkinkan pembuatan animasi dengan menggandakan area tertentu dari sebuah file gambar *bitmap*.

### 2. *CreateJS Toolkit Output Html5*

Merupakan fitur dengan bahasa pemrograman yang sederhana, namun elegan dan mudah dibaca. Dalam dukungan pembuatan web, maka web tersebut akan mudah diakses, responsif, dan fleksibel. Selain itu fitur ini

juga mendukung dalam pembuatan *game* yang sangat interaktif terutama *game mobile*.

### 3. *Adobe Air*

Merupakan kepanjangan dari *Adobe Integrated Runtime (AIR)*. *Adobe Air* memberikan fitur simulasi pada sebuah *project*. Dengan fitur ini pengguna dapat menguji terlebih dahulu *project* yang telah dibuat, sehingga setiap *bug* dan *error* dapat dideteksi dengan mudah, sehingga bisa langsung diperbaiki.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para peneliti-peneliti sebelumnya. Setelah peneliti mengkaji beberapa kepustakaan, ada penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penelitian peneliti, diantaranya sebagai berikut.

Prihawan (2012) dalam artikel jurnal jurusan Teknologi Pendidikan Unnes yang berjudul “*Pengembangan Educartoon Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas IV Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Educartoon dinilai efektif dengan presentase dari ahli media yaitu 82% (Baik), dari para guru dengan presentase 93% (Sangat Baik), dan dari siswa dengan presentase 94% (Sangat Baik). Selain itu berdasarkan pengamatan setelah penerapan media Educartoon minat belajar siswa meningkat serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Relevansi penelitian Prihawan (2012) dengan penelitian peneliti adalah membahas tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang SD. Adapun perbedaannya dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian Prihawan (2012) menggunakan media pembelajaran Educartoon berbantuan aplikasi *Moho5*, *Adobe Premier*, dan aplikasi pendukung lainnya, media pembelajaran tersebut tidak berbentuk *game* edukasi, subjek penelitiannya adalah kelas IV SD, dan objek penelitiannya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Sukriyanti (2014) mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa UNESA (Universitas Negeri Surabaya) dalam artikel jurnalnya yang berjudul “*Pengembangan Media Game Kocok Dadu Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas VI SDN 1 Baureno Bojonegoro*” menyebutkan bahwa pada ujicoba pemakaian kepada 9 siswa yang dipilih secara acak dan 1 guru berhasil dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi diketahui aktivitas guru dalam kegiatan proses pembelajaran sudah maksimal yaitu dengan perolehan prosentase mencapai 94% dan masuk ke dalam kriteria sangat baik (nilai 4). Sedangkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran juga sudah maksimal dengan perolehan prosentase mencapai 92% dan masuk dalam kriteria sangat baik (nilai 4). Dalam kegiatan pembelajaran mengapresiasi motif ragam hias nusantara, prosentase ketuntasan siswa kelas VI SDN 1 Banjaran meningkat dari sebelum menggunakan media *game* kocok dadu hanya 67% menjadi 81% setelah menggunakan media *game* kocok dadu.

Relevansi penelitian Sukriyanti (2014) dengan penelitian peneliti adalah sama dalam hal mengembangkan media *game* edukasi pada jenjang SD. Adapun perbedaannya pada penelitian Sukriyanti (2014) bahan media *game* edukasi yang digunakan berbentuk tradisional karena menggunakan kayu jati, sedangkan penelitian peneliti berbentuk digital (teknologi). Objek penelitiannya pun berbeda, yakni mengapresiasi ragam hias nusantara.

Suparji (2012) mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Bangunan UNESA (Universitas Negeri Surabaya) dalam artikel jurnalnya yang berjudul "*Penerapan Media Pembelajaran Edu-Game Monopoly Pada Standar Kompetensi Memahami Bahan Bangunan SMK N 1 Sidoarjo*". Pada nilai kelayakan media *edu-game monopoly* dan perangkat pembelajarannya adalah 80,25% termasuk dalam kategori layak. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas X TGB1 mendapat rata-rata nilai *posttest* pada KD 2 mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton sebesar 82,72 dengan  $t_{hitung}$  sebesar 5,65.

Nilai rata-rata pada *posttest* KD 3 mendeskripsikan bahan bangunan baja sebesar 83,86 dengan  $t_{hitung}$  sebesar 5,73. Nilai  $t_{(0,05=n-1)} = 2,042$  dengan derajat kebebasan 5%. Hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran *edu-game monopoly* sebesar 74,9% termasuk kategori baik. Dalam hal ini  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yakni  $5,73 < 2,042$ , sehingga jatuh pada penerimaan  $H_a$ , sedangkan  $H_0$  ditolak.

Relevansi penelitian Suparji (2012) dengan penelitian peneliti adalah sama dalam hal mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi. Adapun perbedaannya pada penelitian Suparji (2012) media dirancang secara manual menggunakan kertas *glossy*. Selain itu perbedaan juga terlihat pada subjek

dan objek penelitiannya. Pada penelitian Suparji (2012) subjek penelitiannya adalah siswa kelas X dan objek penelitian (materi) adalah bahan bangunan.

Sartikaningrum (2013) mahasiswa jurusan Pendidikan Akuntansi UNY (Universitas Negeri Yogyakarta) dalam skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*". Pada uji coba lapangan yang terdiri dari 30 siswa kelas X diperoleh rerata skor penilaian pada aspek media sebesar 4,46 (Sangat Baik), dan aspek pembelajaran dengan rerata skor penilaian sebesar 4,45 (Sangat Baik).

Kemudian, tujuan dari penelitian Ria Sartikaningrum (2013) adalah untuk meningkatkan motivasi belajar. Dari penilaian menggunakan kuesioner kepada 30 siswa, diperoleh data motivasi belajar sebelum penggunaan media pembelajaran monopoli dengan rerata skor 3,22 (Cukup), dan setelah penggunaan media pembelajaran monopoli dengan rerata skor 4,44 (Sangat Tinggi). Dengan demikian media tersebut teruji efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Relevansi penelitian Sartikaningrum (2013) dengan penelitian peneliti adalah sama dalam hal mengembangkan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi, dan sama pula untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian Sartikaningrum (2013) media pembelajaran yang dibuat bukan dari aplikasi *Adobe Flash* atau *Macromedia Flash* melainkan dibuat secara manual. Lalu subjek penelitiannya

adalah SMA kelas X, dan objek penelitiannya adalah mata pelajaran Program Keahlian Akuntansi.

Dewi (2012) mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika UNY dalam skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media game edukasi mengenal hewan menurut ahli media dengan rata-rata skor 4,32 (Sangat Layak), dan dari ahli materi mendapat rata-rata skor 4,59 (Sangat Layak). Lalu berdasar tanggapan siswa mendapat rata-rata skor 3,07 (Baik). Dengan demikian media pembelajaran game edukasi mengenal hewan dalam bahasa inggris untuk kelas IV SD ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Relevansi penelitian Dewi (2012) dengan penelitian peneliti adalah sama dalam hal mengembangkan media pembelajaran game edukasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash* atau *Macromedia Flash*. Lalu sama pula dalam hal subjek penelitian yaitu pada jenjang SD. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya yaitu mengenal hewan dalam bahasa inggris. Pada penelitian peneliti objek penelitiannya adalah mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha.

Lutfiyatun (2015) mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Unnes dalam skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media dan ahli

materi pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, audio, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kontekstual menyatakan baik.

Hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil ujian hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan  $t$  hitung 18,237 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan  $t$  hitung 18,94. Semuanya jatuh didaerah penerimaan  $H_a$ , sehingga  $H_a$  diterima.  $T$  table 1,711 jatuh pada penerimaan  $H_o$ , sehingga produk baru atau dalam hal ini media game edukasi dapat dinyatakan lebih efektif daripada produk lama.

Relevansi penelitian Lutfiyatun (2015) dengan penelitian peneliti adalah sama dalam hal mengembangkan game edukasi dengan aplikasi *Adobe Flash*. Adapun perbedaannya yakni terletak pada subjek penelitian dan objek penelitian. Pada penelitian Lutfiyatun (2015) subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII MTs, sedangkan penelitian peneliti subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SD. Lalu objek penelitian pada penelitian Lutfiyatun (2015) adalah keterampilan menulis bahasa arab, sedangkan penelitian peneliti adalah mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha.

Widianingtias (2013) mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNY dalam skripsinya yang berjudul "*Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI-Al Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar pada 25 siswa pratindakan, rata-rata kelas adalah 65,76. Ketuntasan belajar diperoleh 12 siswa

atau 48%, sedangkan siswa yang belum tuntas ada 13 siswa atau 52%. Hasil tersebut belum memenuhi KKM 70.

Pada siklus 1 diperoleh peningkatan hasil rata-rata kelas 71,92 ketuntasan ada 15 siswa atau 60% dan 10 siswa belum tuntas atau 40%. Dengan demikian ada peningkatan nilai rata-rata pratindakan ke siklus 1 yakni sebesar 6,16. Adapun pada siklus 2 mengalami peningkatan lagi yaitu rata-rata kelas 76,90 dan ketuntasan ada 22 siswa atau 88% dan belum tuntas ada 3 siswa atau 12%. Ada kenaikan rata-rata dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 4,98. Dalam hal ini keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran pun juga meningkat.

Relevansi penelitian Widianingtiyas (2013) dengan penelitian peneliti adalah sama dalam hal penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk jenjang SD. Sedangkan perbedaannya, pada penelitian Widianingtiyas (2013) media yang digunakan bukan berbentuk *game* edukasi, media tidak dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash* atau *Macromedia Flash* tetapi dibuat secara manual, dan subjek penelitiannya adalah kelas IV.

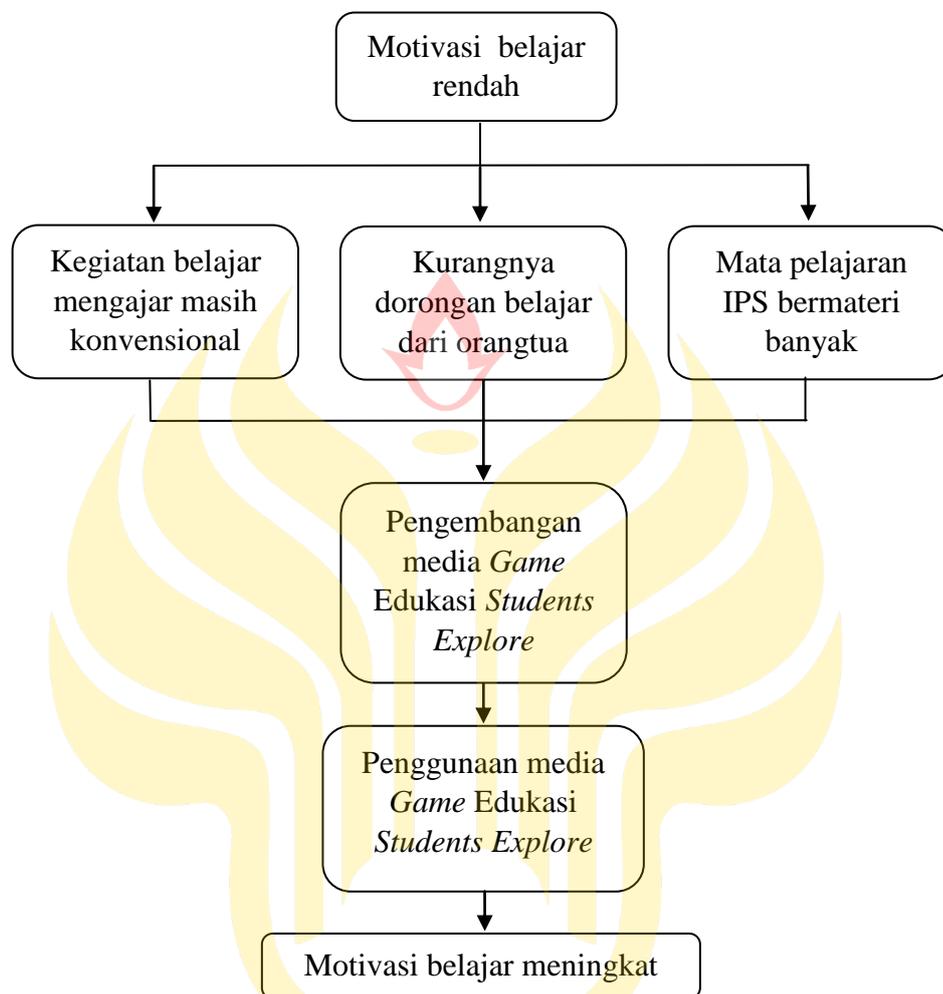
Berdasarkan penjabaran penelitian dan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian peneliti ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini mengkaji secara khusus untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk

*game* edukasi, tetapi juga menguji kelayakan media pembelajaran tersebut, dan menguji keefektifan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2.6 Kerangka Berpikir

*Game* edukasi *Students Explore* merupakan sebuah *game* berjenis petualangan antara guru dan siswa berpetualang bersama untuk mempelajari berbagai materi pelajaran seputar “*peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha*”. Keunggulan penggunaan *game* edukasi *students explore* adalah keterlibatan langsung oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga materi pembelajaran, keasikan dan kemenarikan permainan dapat dirasakan secara personal. Dengan menggunakan media *game* edukasi *students explore*, diharapkan siswa dapat lebih aktif di kelas, tidak jenuh, dan semangat serta motivasi belajarnya dapat meningkat, sehingga prestasi belajarpun juga meningkat.

Agar lebih mudah dalam memahami, berikut digambarkan bagan dari kerangka berpikir penelitian ini.



Gambar 2.2 Bagan Alur Kerangka Berpikir

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan. Maka titik tolak untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berpikir (Sugiyono, 2013: 389).

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas V di MI Al-Khaeriyah sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *students explore*.
2. Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *students explore* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil penelitian mengenai pengembangan media *game* edukasi *students explore* pada mata pelajaran IPS kelas V materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media *game* edukasi *students explore* sudah teruji. Hasil kelayakan materi dari ahli materi mendapatkan skor 99% dengan kategori Sangat Layak, kelayakan media dari ahli media I mendapatkan skor 73% dengan kategori Layak, dari ahli media II mendapatkan skor 97% dengan kategori Sangat Layak, dan dari penilaian siswa setelah melakukan ujicoba produk mendapatkan skor 94,4% dengan kategori Sangat Layak.
2. Media *game* edukasi *students explore* teruji efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan rata-rata peningkatan motivasi belajar pada seluruh aspek sebesar 16,8%.
3. Hasil uji hipotesis pihak kanan menggunakan uji t menyatakan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dengan nilai  $t_{hitung}$  yakni 21,852. Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka jatuh pada penerimaan  $H_a$ . Sehingga dapat disimpulkan media *game* edukasi *students explore* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dijelaskan, maka peneliti sampaikan beberapa saran baik untuk peneliti sendiri, guru, sekolah, maupun bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan sebuah *game* edukasi, sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti Sendiri

- a. Produk media *game* edukasi *students explore* terlalu banyak materi pelajarannya.
- b. Sebaiknya permainan dibuat dengan tingkatan kesulitan (level), agar siswa tertantang dalam bermain.
- c. Tombol navigasi terlalu besar dan tata penulisan pada materi kurang rapih.
- d. Keterangan prasasti pada materi belum lengkap dan terpisah dengan gambar.
- e. Kemampuan peneliti dalam implementasi penggunaan media *game* edukasi di kelas lebih ditingkatkan lagi, agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

### 2. Bagi Guru

- a. Diharapkan pemanfaatan media dalam kegiatan belajar lebih bervariasi agar siswa tidak mudah jenuh sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan lebih optimal.
- b. Dalam kegiatan belajar mengajar pada usia anak-anak (TK atau SD) akan lebih baik jika kegiatan belajar mengajar terdapat unsur yang

menyenangkan, membuat siswa aktif, bergerak, dan berkolaborasi dengan teman, seperti pada penggunaan media *game* edukasi (tidak harus *game*).

### 3. Bagi sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, sehingga dapat mempermudah dan memperlunakkan aktivitas belajar siswa.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih mematangkan konsep pengembangan sebuah *game* edukasi, dari segi kebutuhan siswa, karakteristik siswa, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan dari *game* edukasi itu sendiri.
- b. Sebuah *game* edukasi untuk anak-anak, akan lebih baik jika ditambahkan item-item rahasia yang tersembunyi (*kejutan*), fitur untuk menyimpan kemajuan *game*, tersedia banyak level, dan antar pemain bisa saling berkompetisi serta berkolaborasi.
- c. Konten materi pada sebuah *game* edukasi akan lebih baik jika tidak terlalu banyak. Cukup ringkas saja, namun padat, dan lebih dioptimalkan unsur utama dari sebuah *game* edukasi yaitu menarik dan menyenangkan.
- d. Sebaiknya saran yang diberikan kepada peneliti sendiri, dapat lebih diperhatikan lagi bagi peneliti selanjutnya, agar penelitian yang dilakukan bisa lebih baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arep, Ishak., & Hendri, T. 2003. *Manajemen Motivasi*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Abdul Jabar, C.S. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Ghea P. F. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dimiyati., & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, R. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayatulloh, P., et al. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lutfiyatun, Eka. 2015. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas VIII MTs. Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Muhidin, S.A., & Abdurrahman, M. 2009. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Peterson., et al. 2008. *Standards for Educational, Edutainment, and Developmentally Beneficial Computer Games*.  
[https://www.google.co.id/url?sa=t&ret=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjK5GZ8ODRAhWJtY8KHcCKCaAQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Fro.uow.edu.au%2Fcgi%2Fviewcontent.cgi%3Farticle%3D1063%26context%3Dedupapers&usq=AFQjCNH6bDaWDLY1FiMWK3xTkjk\\_frpG\\_g&sig2=z9I8UMPS45EqAGAs7XRSoA&bvm=bv.145063293,d.c2I](https://www.google.co.id/url?sa=t&ret=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjK5GZ8ODRAhWJtY8KHcCKCaAQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Fro.uow.edu.au%2Fcgi%2Fviewcontent.cgi%3Farticle%3D1063%26context%3Dedupapers&usq=AFQjCNH6bDaWDLY1FiMWK3xTkjk_frpG_g&sig2=z9I8UMPS45EqAGAs7XRSoA&bvm=bv.145063293,d.c2I). pdf (diunduh 30 Juni 2016).
- Prihawan, Yudi R. 2012. *Pengembangan Educartoon Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sartikaningrum, R. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukriyanti, Fitria Z. 2014. *Pengembangan Media Game Kocok Dadu dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN 1 Baureno Bojonegoro*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Suparji, Sandre F. 2012. *Penerapan Media Pembelajaran Edu-Game Monopoly pada Standar Kompetensi Memahami Bahan Bangunan SMK N 1 Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Suradisastra, D., et al. 1991. *Pendidikan IPS III*. Depdikbud. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan: dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, B. Hamzah. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, B. Hamzah. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahono, Romi S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. (30 Juni 2016).
- Weney, Max H. 1989. *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Widianingias, Mijil. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar bagi Siswa Kelas IV MI-Al Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wikipedia. 2015. *Permainan*. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan.html>. (29 April 2016).

-----, 2012. *Compare Versions: The Differences Between Adobe CS6 and CS5*. <https://prodesigntools.com/compare-versions-differences-between-adobe-cs6-vs-cs5-5.html>. (1 Mei 2016).



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG