

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME "TRADEQUEST" MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL IPS KELAS 8 SMP

Johandi Rahma Rafani¹, Fatiya Rosyida^{2*}

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: fatiya.rosyida.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i7.2024.3

Keywords

Learning Media
RPGM
International Trade

Abstract

In providing the best learning, teachers must have good and professional competence in providing learning such as understanding students, using innovative media, and providing learning that suits students' interests. This research aims to develop RPGM game-based learning media called Trade Quest: International Trade in international trade material for grade 8 middle school. Learning media was developed using the ADDIE development model which contains procedures in the form of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The resulting media can be opened on students' computers or smartphones. The results of the media evaluation show that the media is suitable for use with revisions and the implementation results show that students are enthusiastic and interested in using the learning media TradeQuest: International Trade.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi kemajuan peradaban suatu bangsa. Semakin tinggi kualitas pendidikan di suatu bangsa maka bangsa tersebut mampu menjadi bangsa yang besar. Pendidikan adalah bagian yang krusial karena merupakan sebuah rangkaian proses sistematis dalam membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas yang dibutuhkan untuk membangun bangsa (Amirudin, 2019). Meskipun suatu bangsa memiliki Sumber Daya Alam (SDA) yang melimpah akan sia-sia jika tidak didukung dengan SDM yang berkualitas sehingga pada akhirnya SDA yang dimiliki oleh bangsa tersebut dikuasai oleh bangsa asing yang memiliki SDM yang lebih unggul untuk mengolah SDA. Selain SDA, SDM yang berkualitas juga berpengaruh di bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, dan pertahanan keamanan. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan berupaya mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian baik melalui profil pelajar pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbud, 2020).

Kualitas SDM Indonesia ditentukan dari keberhasilan penerapan profil pelajar pancasila kurikulum merdeka yang sudah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pendidikan Indonesia saat ini. Profil pelajar pancasila berfungsi sebagai haluan dalam menentukan kebijakan pendidikan dan menjadi acuan guru untuk membentuk karakter peserta didik melalui rencana pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Dengan berpedoman pada profil pelajar pancasila peserta didik dapat dibimbing untuk memiliki profil tersebut sehingga mampu bersaing dan berinovasi di kancah internasional. Tentunya profil pelajar pancasila tidak dapat dicapai tanpa adanya guru yang berkualitas dalam memberikan pembelajaran.

Untuk memberikan pembelajaran yang baik maka guru juga harus memiliki keterampilan yang baik dan profesional dalam memberikan pembelajaran seperti memahami peserta didik, memakai media pembelajaran yang inovatif, dan memberikan pembelajaran yang sesuai dengan level peserta didik. Salah satu cara dalam memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa yang beragam adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran

berdiferensiasi mengakomodir perbedaan yang dimiliki siswa seperti kemampuan, pengalaman, bakat, minat, budaya dan gaya belajar sehingga dapat terjadi keadilan dalam belajar dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai pada masing-masing karakter peserta didik (Wahyuningsari et al., 2022).

Sebelum guru menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, guru akan memberikan asesmen awal yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Asesmen awal adalah asesmen yang digunakan untuk menggali informasi seputar kemampuan awal, latar belakang, dan karakteristik peserta didik. Dengan mengetahui karakteristik peserta didik, guru akan mudah dalam menyesuaikan pembelajaran. Hasil asesmen awal pada kelas yang menjadi subjek penelitian adalah sebesar 56% peserta didik lebih suka belajar dengan melakukan praktik langsung, 41% peserta didik lebih mudah memahami konsep ketika menerapkannya dalam situasi nyata, dan 34% peserta didik lebih suka belajar dengan cara menggunakan teknologi.

Dari hasil asesmen awal dapat diinterpretasikan bahwa mayoritas peserta didik praktik dan penerapan untuk mempelajari materi, serta belajar dengan menggunakan teknologi yang mereka miliki seperti laptop atau *smartphone*. Untuk memanfaatkan minat yang dimiliki peserta didik guru dapat membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membuat siswa dapat memahami konsep pada materi IPS dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Saat ini banyak sekali media pembelajaran yang beredar mulai dari media pembelajaran berupa video, poster, permainan quiz, gamifikasi, dan website. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan permainan gim bergenre RPG (*Role Playing Game*) untuk menggambarkan bagaimana fenomena dunia nyata terjadi dengan perantara gim tersebut. Materi IPS mempelajari hubungan antara manusia dan lingkungannya serta faktor-faktor yang mendorong mereka untuk saling berinteraksi. Dalam gim yang dikembangkan peneliti berusaha untuk mengimplementasikan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat di dalam sebuah game yang digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan begitu tujuan penelitian ini untuk mengembangkan gim bergenre RPG dengan judul *TradeQuest: Perdagangan Internasional* untuk peserta didik kelas 8 SMPN 9 Kota Malang.

2. Metode

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan) yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk untuk diuji efektifitasnya (Saputro, 2017). Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan produk adalah ADDIE yang dikembangkan oleh *Florida State University* pada tahun 1970. Secara etimologi model pengembangan ADDIE merupakan akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (Branch, 2020) yang apabila diartikan terdiri dari beberapa langkah yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi.

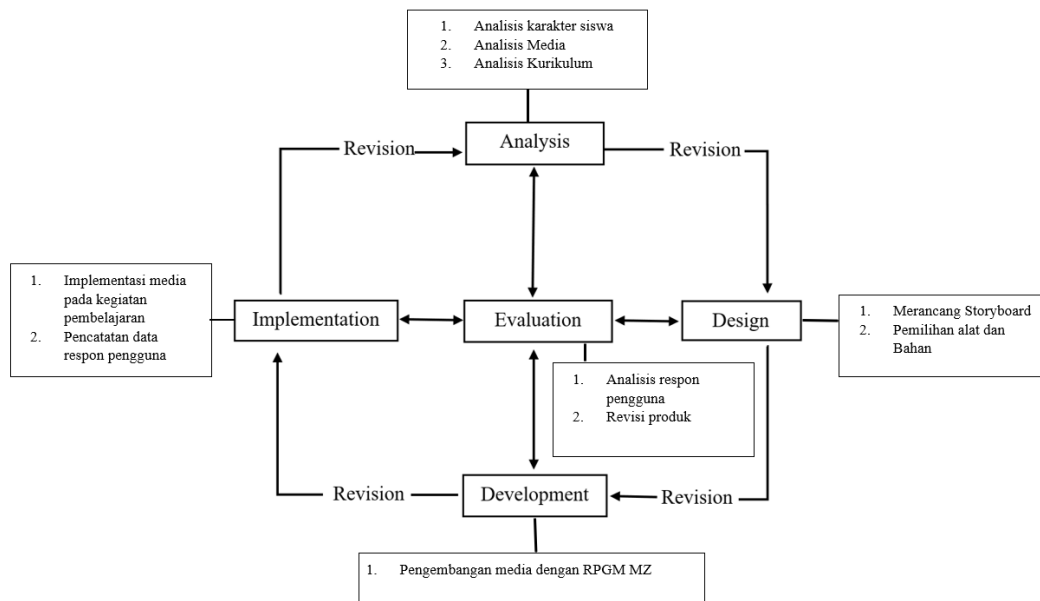
Tabel 1: Alur Pengembangan Model ADDIE

Tahap	Keterangan
<i>Analysis</i>	Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi terkait yang menyebabkan timbulnya suatu permasalahan dalam pembelajaran di kelas serta mempersiapkan rancangan media pembelajaran yang menjadi solusi permasalahan di kelas.
<i>Design</i>	Pada tahap ini peneliti menuliskan ide menjadi bentuk rumusan media pembelajaran, dan <i>Story Board</i> .
<i>Development</i>	Pada tahap ini peneliti memproduksi media pembelajaran dan instrument penilaian media.
<i>Implementation</i>	Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba media pembelajaran dalam pembelajaran.
<i>Evaluation</i>	Pada tahap ini peneliti melakukan analisis hasil penilaian kualitas media untuk mengetahui kualitas media yang sudah dikembangkan. Evaluasi berada pada setiap tahapan pengembangan dengan model ADDIE

(Sumber: Branch, 2020)

2.2 Tahapan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Berikut ini alur pengembangannya:



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

2.3 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengambil data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket respon oleh pengguna (guru dan siswa). Sedangkan data kualitatif diperoleh dari studi pustaka. Untuk memperoleh data peneliti menelusuri data dari sumber primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari angket respon siswa dan guru, sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur seperti artikel jurnal dan buku. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8C SMPN 9 Kota Malang sejumlah 20 siswa. Data penelitian diambil menggunakan instrumen berupa angket respon pengguna. Angket ditujukan kepada siswa dan guru sebagai pengguna.

2.4 Teknik Analisis Data

Angket respon penggunaan berisi tentang respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Angket penilaian diisi dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran oleh pengguna media agar mengetahui kualitas media saat digunakan dengan cara mengukur daya tarik siswa terhadap penggunaan media. Indikator daya tarik antara lain: (1) rasa senang pengguna TradeQuest dalam menggunakan media; (2) kemudahan penggunaan media TradeQuest dalam menggunakan media; (3) TradeQuest membuat pengguna bersemangat dalam menggunakan media; (4) TradeQuest dapat menarik perhatian pengguna untuk belajar dengan menggunakan media; (5) TradeQuest dapat membuat pengguna paham dengan materi persebaran flora dan fauna dunia (Agustien et al., 2018). Hasil dari respon guru dan siswa akan diambil sebagai skor dengan kriteria berikut ini.

Tabel 2: Kriteria skor Penggunaan Media

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Kartini & Putra, 2020)

Selanjutnya skor yang telah diperoleh diolah menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

P =Presentase hasil penilaian

X =Jumlah skor subjek uji coba

Xi = jumlah skor maksimal angket

100 =konstanta

Untuk menarik kesimpulan maka hasil akhir pengolahan dianalisis menggunakan kriteria berikut ini

Tabel 3: Kriteria Respon Penggunaan Media

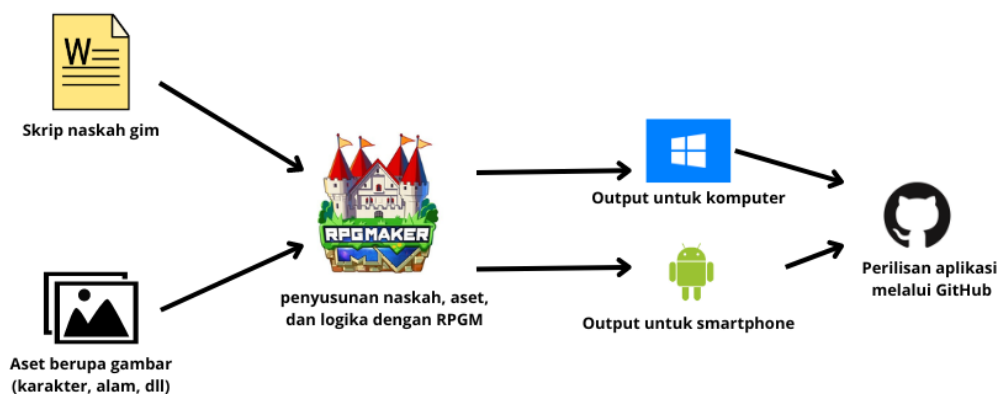
Persentase	Keterangan
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79%	Baik
50% - 59%	Cukup
40% - 49%	Kurang
<40%	Sangat Kurang

(Sumber: Kartini & Putra, 2020)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengembangan Media

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran gamifikasi dengan judul “*TradeQuest: Perdagangan Internasional*”. Untuk mengakses media, pengguna hanya perlu mendownload gim melalui tautan ini <https://bit.ly/TradeQuest>. Pada browser. Gim ini berisi tentang materi perdagangan internasional yang dibungkus menjadi sebuah cerita didalam gim dengan latar kerajaan yang ada di Jawa. Untuk mengembangkan gim diperlukan alat yaitu aplikasi RPGM dan laptop/komputer. Pengembang tidak diharuskan mahir dalam bahasa pemrograman namun harus mengetahui teknik pemrograman dasar menggunakan *pseudocode*. Game ini disusun menggunakan bahasa pemrograman javascript agar bisa dimainkan pada web, komputer/laptop, dan smartphone android.



Gambar 1. Tahapan pembuatan gim dengan RPGM

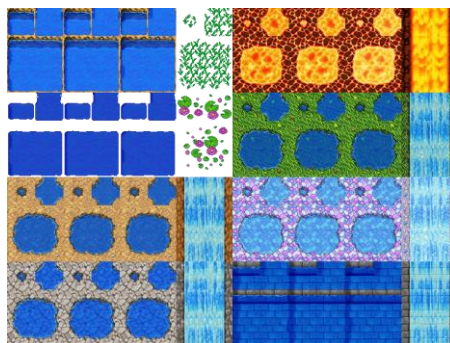
Untuk membuat gim yang harus dilakukan pertama adalah menyiapkan naskah skrip untuk kisah dan dialog pada gim supaya game terasa lebih hidup dan dinamis. Bersama dengan skrip pengembang mempersiapkan aset berupa gambar karakter dan *tileset* untuk dunia. pengembang dapat menggunakan aplikasi seperti Paint, Photoshop, atau Clip Studio untuk membuat aset gambar.



Gambar 3. Contoh aset gambar yang sudah disediakan di aplikasi RPGM

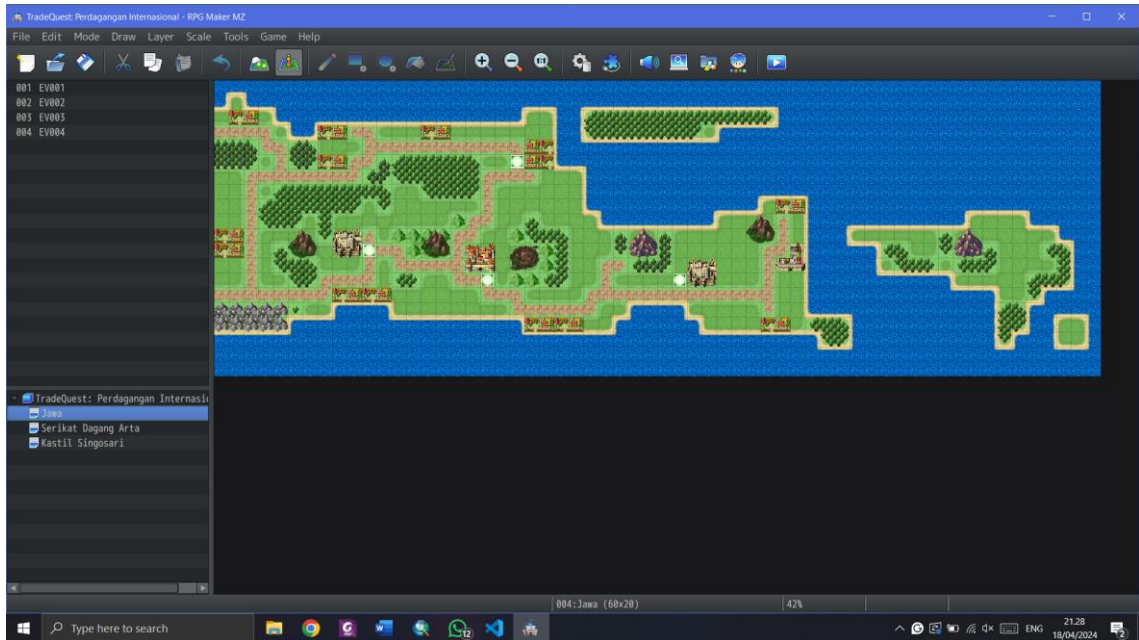


Gambar 4. Contoh gambar untuk avatar permainan yang disediakan RPGM



Gambar 5. Contoh gambar tileset untuk menyusun alam

Gambar diatas adalah gambar yang disediakan didalam aplikasi RPGM pengembang dapat membuat gambar sendiri sesuai dengan gaya permainan dan kebutuhan.



Gambar 6. Proses pengembangan dunia di dalam gim menggunakan RPGM

Langkah selanjutnya adalah pengembangan gim didalam aplikasi RPGM. Pada gambar diatas menampilkan peta dunia yang dimana latar dunianya berada pada Jawa Timur. Lokasi yang digunakan menggunakan nama nama kerajaan yang ada di Jawa Timur pada masa lampau untuk mengedukasi peserta didik tentang sejarah nama nama kerajaan dan budayanya. Pembelajaran yang tanggap budaya dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi, dan keaktifan peserta didik dengan memberikan keterkaitan antara pembelajaran dengan pengalaman, latar belakang budaya, dan kehidupan sehari hari yang dialami oleh peserta didik (Lasminawati et al., 2023).

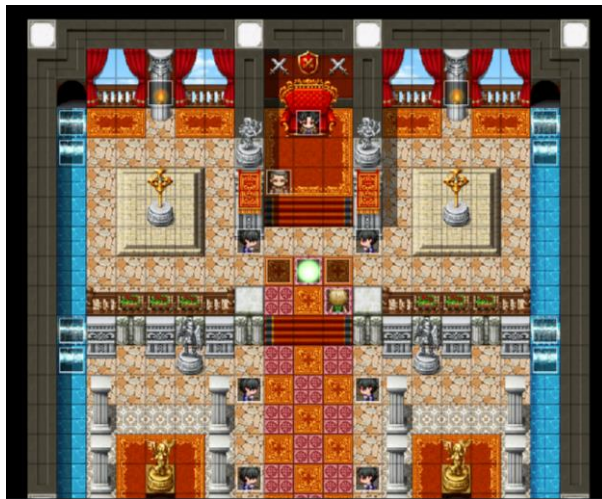
Terdapat tiga "map" yang dikembangkan di dalam gim yaitu 1) Serikat Dagang Arta, 2) Kastil Kerajaan Singosari, dan 3) Pulau Jawa. Ketiga map tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 7. Map Pulau Jawa

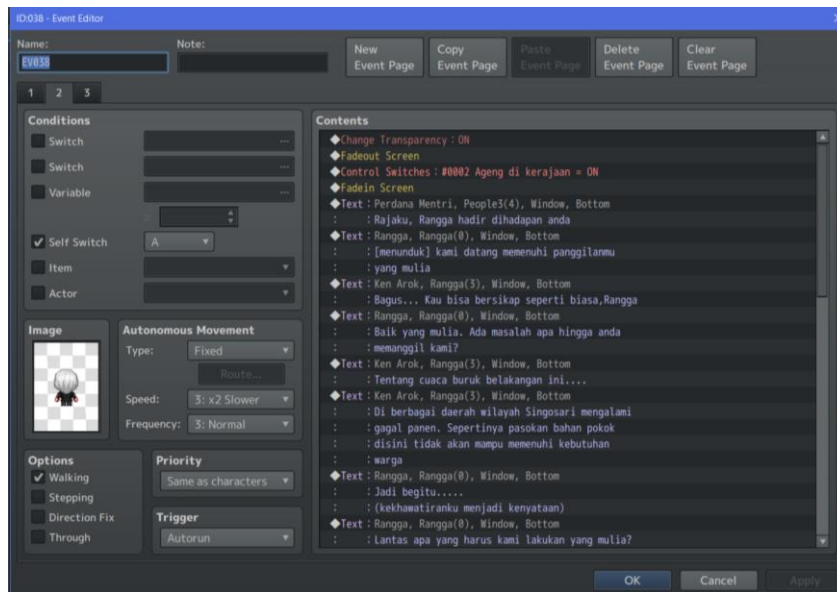


Gambar 8. Map Serikat Dagang Arta



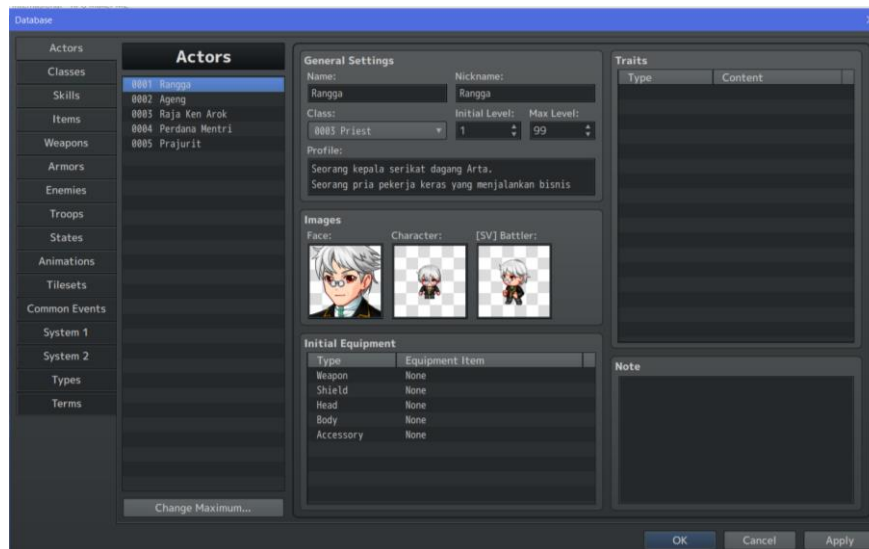
Gambar 9. Map Kastil Kerajaan Singosari

Untuk menyusun aktivitas permainan maka perlu membuat “*event*” yang merupakan kejadian – kejadian yang ada di dalam gim sehingga membuat game lebih hidup dan interaktif. Dalam menyusun *event* pengembang menggunakan *Event Editor* dan tidak menggunakan bahasa pemrograman apapun. *Event editor* digunakan untuk membuat mekanisme dialog, pertarungan, misi, animasi, dan materi pembelajaran.



Gambar 10. Tampilan *Event Editor* pada RPGM

Selain menggunakan *event editor*, pengembang juga perlu menggunakan *database* untuk mengatur fitur – fitur didalam gim.



Gambar 11. Tampilan *database* RPGM

3.1. Output Media



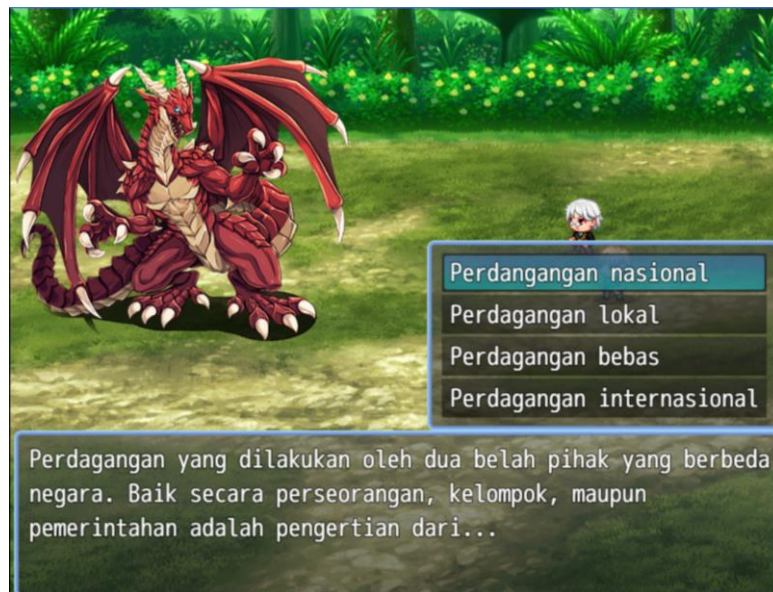
Gambar 12. Tampilan menu awal media

Ada tiga fungsi tombol pada yaitu *New Game* berfungsi untuk memulai permainan baru, *Continue* yang berfungsi untuk melanjutkan permainan, dan *Option* yang berfungsi untuk mengubah pengaturan permainan.



Gambar 13. Dialog dalam gim

Dialog didalam gim disusun dengan memperhatikan keterbacaan dan kemudahan dalam memahami alur cerita. Dialog ditulis menggunakan bahasa yang sopan dan saling menghormati satu sama lain. Penjelasan materi dan soal disusun menggunakan fitur dialog.



Gambar 14. Pertarungan menggunakan pertanyaan tentang perdagangan internasional

Mekanisme pertarungan yang digabungkan dengan pertanyaan seputar materi perdagangan internasional. Apabila pemain benar dalam menjawab pertanyaan maka akan muncul dialog tentang penjelasan pertanyaan dan pemain dapat menyerang musuh. Sebaliknya apabila salah dalam menjawab pertanyaan maka musuh yang akan menyerang. Semakin banyak pertanyaan yang berhasil dijawab maka semakin cepat musuh dikalahkan.

3.2. Validasi Ahli dan Respon Pengguna

Tampilan media divalidasi oleh guru pamong. Hasil validasi menyatakan bahwa media sudah layak digunakan dengan beberapa revisi acuan yang digunakan dalam validasi terdapat pada kriteria ideal media pembelajaran (Batubara, 2021). Validasi digunakan untuk mengetahui kualitas media yang dihasilkan pada aspek desain, tampilan materi, kebermanfaatan, dan keinteraktifan. Implementasi media dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran gim *TradeQuest* dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dengan menggunakan model *Discovery Learning* membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran secara langsung dengan menyelidiki fenomena – fenomena di dalam gim (Persada, 2016).

Hasil respon penggunaan media pembelajaran oleh peserta didik menunjukkan bahwa 66% peserta didik mudah mempelajari penggunaan *TradeQuest*, 55% peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *TradeQuest*, 76% peserta didik bersemangat dalam mempelajari materi perdagangan internasional menggunakan *TradeQuest*, 71% peserta didik memahami materi perdagangan internasional menggunakan *TradeQuest*, dan 68% peserta didik tertarik untuk menggunakan *TradeQuest* dalam pembelajaran materi perdagangan Internasional.

4. Simpulan

Media pembelajaran berbasis gim *TradeQuest: Perdagangan Internasional* dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. meningkatnya motivasi tersebut dipengaruhi oleh rasa senang dalam menjalankan proses pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik. Namun gim yang dikembangkan oleh peneliti belum sempurna dan masih banyak kendala yang ditemukan di dalam gim seperti tidak dapat dijalankan pada perangkat keluaran 2012 kebelakang, soal yang terus berulang ulang, cerita yang kurang mendalam, dunia yang kurang luas, dan belum diprogram untuk bisa menampung soal evaluasi. Dengan segala kekurangan yang ada pada gim ini, diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengatasi permasalahan tersebut dan mengembangkan media pembelajaran berbasis gim yang lebih sempurna untuk pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Amirudin, M. F. (2019). Hubungan Pendidikan dan Daya Saing Bangsa. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i1.723>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2020). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kemendikbud. (2020). Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://dikti.kemdikbud.go.id/>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1-37.
- Lasminawati, E., Kusnita, Y., & Merta, W. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Model Problem Based Learning. *JSER Journal of Science and Education Research*, 2(2), 44-48. <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>
- Persada, A. R. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PENEMUAN (DISCOVERY LEARNING) TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIKA SISWA (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 2 Sindangagung Kabupaten Kuningan Pada Pokok Bahasan Segiempat). *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(2), 23. <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i2.1012>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Vol. 53, Issue 9). Aswaja Pressindo.
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 529-535. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>