



**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “HISTORY QUIZ” ADOBE
FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS MAN 1
DI KABUPATEN JEMBER DENGAN MODEL 4D**

SKRIPSI

**Oleh:
AGUNG RAHMATULLOH
NIM 130210302022**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “HISTORY QUIZ” ADOBE
FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS MAN 1
DI KABUPATEN JEMBER DENGAN MODEL 4D**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada program studi pendidikan sejarah, jurusan ilmu pengetahuan social, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Jember, dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh:
AGUNG RAHMATULLOH
NIM 130210302022

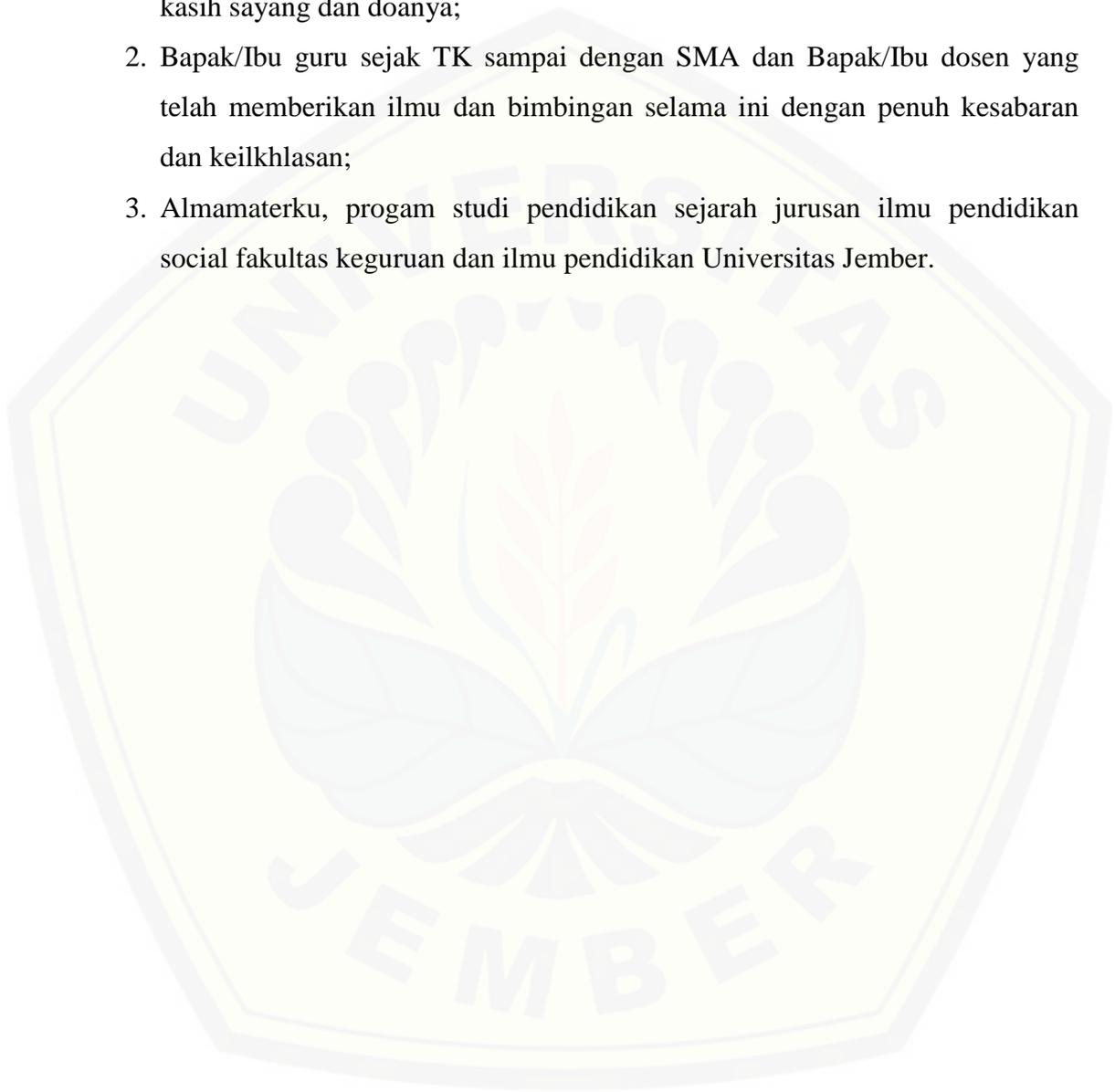
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER

2019

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan untuk.

1. Bapak Aris Suhadi dan Ibu Rolik Asiah tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan doanya;
2. Bapak/Ibu guru sejak TK sampai dengan SMA dan Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
3. Almamaterku, program studi pendidikan sejarah jurusan ilmu pendidikan social fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

Bertaqwalah Kepada Allah, Maka Dia Akan Membimbingmu. Sesungguhnya
Allah Mengetahui Segala Sesuatu

(Qs. Al Baqarah: 282)



<https://www.abanaonline.com/208/01/motto-hidup-islami-dari-al-quran.html?m=1> (diakses 13 juni 2019)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agung Rahmatulloh

NIM :130210302022

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan media game edukasi “*History Quiz*” Adobe Flash CS 6 Pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN 1 di Kabupaten Jember dengan model 4D” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus di junjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 13 juni 2019

Yang menyatakan,

Agung Rahmatulloh

NIM 130210302022

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “HISTORY QUIZ” ADOBE
FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS MAN 1
DI KABUPATEN JEMBER DENGAN MODEL 4D**

**Oleh:
AGUNG RAHMATULLOH
NIM 130210302022**

Pembimbing

Dosen pembimbing utama : Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.

Dosen pembimbing Anggota : Drs. Sumarno, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul ” Pengembangan media game edukasi “*History Quiz*” Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN 1 di kabupaten jember dengan model 4D” telah disetujui dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Jumat, 21 juni 2019

Tempat : Gedung 1Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Tim Penguji;

Ketua,

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd

NIP 19660328 200012 1 001

Anggota 1,

Dr. Sumarno, M. Pd

NIP 195221041984031 002

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

NIP 19690204 199303 2 008

Dr. Sumardi, M.Hum

NIP 19600518 198902 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Pengembangan media game edukasi “History Quiz” Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN 1 di kabupaten Jember dengan model 4D; Agung Rahmatulloh, 130210302022; 2019:xix + 120 halaman; Progam Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Latar belakang masalah penelitian ini yaitu pentingnya pengembangan media pembelajaran sesuai dengan Iptekkom seperti pemanfaatan jaringan internet, untuk memfasilitasi proses pembelajaran, media sosial, Video, Video Game agar tercapai suatu pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu terjadinya proses pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif yang dapat memberikan tantangan dalam aspek sarana dan prasarana pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa proses pembelajaran kurang maksimal dalam memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. ketersediaan media pembelajaran hanya terbatas pada penggunaan buku LKS, buku cetak, dan penggunaan proyektor untuk menampilkan materi yang dikemas dalam power point dengan format yang masih sederhana. proses pembelajaran yang kurang maksimal dalam memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Pengembangan media belajar game edukasi *History Quiz adobe flash cs 6* dapat dijadikan refrensi sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini, permasalahan yang diajukan adalah 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi “History Quiz” pada mata pelajaran sejarah kelas X MAN dan, 2) Apakah Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi “History Quiz” Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN dapat meningkatkan Minat belajar sejarah peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran game edukasi *History Quiz* Adobe flash cs 6 pada mata pelajaran

sejarah kelas X IPS MAN pada sub pokok bahasan “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” yang tervalidasi dan layak digunakan sebagai media belajar dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah Indonesia.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model 4D yang memiliki empat tahap, yaitu (1) Define (pendefinisian); (2) design (perancangan); (3) develop (pengembangan); (4) disseminate (penyebaran).

Hasil validasi ahli bidang studi mendapat presentase 76% yang artinya produk kategori “baik”. Hasil validator media dan desain mendapatkan presentase 86% dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji pengguna mendapatkan presentase 80% dengan kategori “baik”. Selanjutnya uji kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta didik yang di bagi menjadi dua tahap yaitu sebelum menggunakan media game edukasi History Quiz yang diketahui mendapatkan skor sebesar 59,5 % dan uji coba kelompok kecil sesudah menggunakan media dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia yang mendapatkan skor sebesar 83,5% dengan kategori “Tinggi”. Uji lapang dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan kemampuan media game edukasi *History Quiz* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas X MAN 1. Untuk uji coba lapang melibatkan 34 peserta didik yang dilaksanakan dalam dua tahap untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media game edukasi History Quiz dalam proses pembelajaran sejarah yang diketahui mendapatkan skor sebesar 69%, uji coba lapang tahap kedua yaitu bertujuan untuk melihat pengaruh media game edukasi History Quiz terhadap minat belajar peserta didik yang diketahui mendapatkan skor sebesar 85% dengan kategori “tinggi” dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media game edukasi History Quiz Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN di Kabupaten Jember dengan model 4D telah tervalidasi dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi “*History Quiz*” Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS MAN 1 di Kabupaten Jember dengan Model 4D”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
- 3) Dr. Sumardi, M.Hum,. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
- 4) Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah;
- 5) Dr.Mohammad Na'im, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesainya skripsi ini;
- 6) Drs. Sumarno, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesainya skripsi ini;
- 7) Dr. Nurul Umamah, M.Pd. dan Dr. Sumardi, M.Hum selaku pembahas dan penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
- 8) Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;

- 9) Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;
- 10) Kedua orang tuaku, Ibu Rolik Asiah dan Bapak Aris Suhadi yang tak pernah lelah memberikan do'a semangat baik materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;
- 11) Saudara kandungku Zaqiatu Zahra yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis;
- 12) Teman-teman angkatan 2013, Geovani, Prasetyo, Siti Nurlaily, Harry (Alm), Hanif, Lintang, Bagus, Arif Nur Rohman dan semua teman-teman yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah berjuang bersama dari awal sampai mendapatkan gelar sarjana pendidikan;
- 13) Sahabat-sahabatku, Geovani, Praseto, Mashudi, Rida Nur Afifah, Siti Khofifat, Yusuf Albana, dan Mohammad Fathur rosi yang telah meberikan do'a, semangat, bantuan, dan hiburan demi terselesaikannya skripsi ini;
- 14) Kepada keluarga besar Yayasan Ihya'us Sunnah Al Haddady yang selalu memberikan semangat serta dukungan kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini;
- 15) semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini, Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PEMBAHASAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PTRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	6
I.3 Tujuan Pengembangan	7
I.4 Spesifikasi Produk	7
I.5 Pentingnya Pengembangan	9
I.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	9
I.6.1 Asumsi	9
I.6.2 Keterbatasan Pengembangan	10

1.7 Batasan Istilah	10
1.8 Sistematika Penulisan	11
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Posisi Media Dalam Pembelajaran Sejarah	12
2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran	15
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.2.3 Tujuan Media Pembelajaran	17
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	17
2.2.5 Pertimbangan Pemilihan Media	18
2.3 Game Edukasi	19
2.3.1 Tujuan <i>Game</i> Sebagai Media Belajar	21
2.3.2 Manfaat <i>Game</i> Sebagai Media Belajar	23
2.3.3 Karakteristik <i>Game</i> Sebagai Media Belajar	27
2.3.4 Jenis-Jenis <i>Game</i>	28
2.4 <i>Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash Cs 6</i>	29
2.5 Urgensi <i>Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Sejarah	30
2.6 Minat Belajar	34
2.6.1 Indikator Minat Belajar	35
2.7 Pengembangan Desain Model Pembelajaran 4d	36
2.6.1 Define	37
2.6.2 Design	38
2.6.3 Develop	40
2.6.4 Disseminate	40
2.7 Materi	42

BAB 3. METODE PENELITIAN	44
3.1 Hakikat Pengembangan	44
3.2 Desain Pengembangan	45
3.1.1 <i>Define</i> (Pendefinisian)	47
3.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	52
3.1.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	54
3.1.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	57
3.3 Teknik Pengumpulan Data	58
3.4 Teknik Analisis Data	60
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Hasil Validasi Ahli Dan Uji Coba	62
4.1.1 Validasi Ahli Materi	62
4.1.2 Validasi Ahli Media dan Desain	64
4.1.3 Uji Coba Pengguna	70
4.1.4 Uji Coba Kelompok Kecil	75
4.1.4 Uji Lapangan	79
4.2 Pembahasan	82
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	85
6.1 Simpulan	85
6.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skala Likert.....	60
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk	60
Tabel 3.3 Tabel Minat Belajar	61
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran.....	62
Tabel 4.2 Hasil Komentar Dan Saran Ahli Isi Materi Pembelajaran.....	63
Tabel 4.3 Tabel Kelayakan	63
Tabel 4.4 Hasil Komentan Dan Saran Ahli Isi Materi Pembelajaran 2	64
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media Dan Desain	65
Tabel 4.6 Hasil Komentar Dan Saran Ahli Media Dan Desain	66
Tabel 4.7 Tabel Kelayakan	66
Tabel 4.8 Revisi Produk Berdasarkan Komentar Dan Saran Ahli Media.....	67
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Produk dari Ahli Media dan Desain 2	67
Tabel 4.10 Hasil Komentar Dan Saran Ahli Media Dan Desain	69
Tabel 4.11 Tabel Kelayakan	70
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Pengguna.....	71
Tabel 4.13 Hasil Komentar Dan Saran Pengguna.....	72
Tabel 4.14 Tabel Kelayakan	73
Tabel 4.15 Hasil Komentar Dan Saran Setelah Revisi	74
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Minat Belajar Uji Kelompok Kecil 1.....	75
Tabel 4.17 Presentase Minat Belajar Peserta Didik.....	76
Tabel 4.18 hasil Penilaian Minat Belajar Peserta Didik 2	77
Tabel 4.19 Presentase Minat Belajar Pesrta Didik	78
Tabel 4.20 Komentar dan Saran Uji Kelompok Kecil	78

Tabel 4.21 Presentase Minat Belajar Peserta Didik80

Tabel 4.22 Presentase Minat Belajar Peserta Didik menggunakan Media82



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Media Dalam Pembelajaran	13
Gambar 3.1 Alur Tahap Model Pengembangan 4D.....	45
Gambar 3.1 Alur Tahap Mode Pengembangan 4D	45
Gambar 3.2 Gambar Tahap <i>Define</i>	46
Gambar 3.3 Alur Tahapan <i>Design</i>	51
Gambar 3.3 Alur Tahap Develop	53
Gambar 3.4 Alur Tahapan <i>Disseminate</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrix Penelitian	92
Lampiran B. Surat Ijin Penelitian	93
Lampiran C. Angket	94
C1. Angket Pendidik	94
C2. Angket Peserta Didik	97
C3. Angket Karakteristik Peserta Didik	101
Lampiran D. Instrumen Observasi Sekolah	103
Lampiran E. Angket Validasi Ahli Materi	104
Lampiran F. Angket Validasi Ahli Media Dan Desain	105
Lampiran G. Hasil Angket Validasi Materi	108
Lampiran H. Hasil Angket Validasi Ahli Media Dan Desain	110
Lampiran I. Angket Penilaian Dan Tanggapan Pendidik	113
Lampiran J. Angket Minat Belajar Peserta Didik	115
Lampiran K. Hasil Angket Minat Belajar Uji Lapangan 1	117
Lampiran L. Hasil Angket Minat Belajar Uji Lapangan 2	118
Lampiran M. Surat Keterangan Penelitian	119
Lampiran N. Dokumentasi dan Gambar Tampilan Game	120

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini di paparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya pengembangan; (6) asumsi dan keterbatasan pengembangan; (7) batasan istilah; dan (8) sistematika penulisan.

I.I Latar Belakang

Kurikulum 2013 menghendaki pentingnya pengembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan Iptekkom untuk memfasilitasi proses pembelajaran seperti memanfaatkan layanan Internet, media sosial, Video, Video *Game* agar tercapai proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu terjadinya proses pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif yang dapat memberikan tantangan dalam aspek sarana dan prasarana pembelajaran. Pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif dapat terlaksana apabila terdapat sarana dan prasarana yang mendukung seperti adanya media pembelajaran, tidak perlu bagus dan mahal karena yang terpenting ialah keberadaannya sebagai penunjang pembelajaran.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib di dalam kurikulum 2013. Mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran wajib yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, bangsa Indonesia dan kemampuan penting untuk menumbuhkan kepribadian peserta didik sendiri. Menurut Kochar (dalam Putri 2016:25) mata pelajaran sejarah Indonesia mempunyai arti strategis yang bertujuan untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dan membentuk manusia Indonesia agar memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dalam implementasi mata pelajaran sejarah, pendidik mengalami kesulitan untuk memunculkan atau menampilkan peristiwa-peristiwa sejarah dikarenakan keterbatasan ruang dan waktu, selain itu pembelajaran sejarah dirasa kurang menarik minat belajar peserta didik, maka dari itu diperlukannya media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah yang dapat menjembatani keterbatasan tersebut sehingga pembelajaran sejarah dapat efektif, efisien, menarik dan dapat di

aktualisasikan dengan menggunakan media pembelajaran mengingat salah satu manfaat media pembelajaran yaitu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera. Hamdayama (2016:68) mengatakan penggunaan media didalam proses pembelajaran sangat penting karena materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran, penggunaan media juga dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar.

Perkembangan Iptekkom (ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi) hendaknya dapat dimanfaatkan dengan baik dan benar, salah satunya digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, dalam hal ini yaitu digunakan sebagai media pembelajaran yaitu seperti penggunaan *game* (permainan) sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan Iptekkom. *Game* (permainan) merupakan media interaktif yang merupakan gabungan antara teks, audio, visual, gambar dan video, penggunaan *game* (permainan) sebagai media belajar yang dioperasikan dengan bantuan komputer dan alat-perangkat penunjang lainnya seperti internet dan lain-lain merupakan bentuk dari pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai sarana dan prasarana penunjang pembelajaran. Dalam hal ini, intinya *game* (permainan) merupakan salah satu media yang berkembang akibat pengaruh dari kemajuan Iptekkom yang dapat memberikan kemudahan dan kepraktisan sebagai sumber belajar yang secara umum yaitu memberikan informasi kepada *User* (pengguna). Dengan memanfaatkan potensi *game* (permainan) sebagai media belajar mata pelajaran sejarah mampu menciptakan suasana belajar baru dan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi, ilmu pengetahuan dan lain-lain seperti pada proses belajar pada umumnya.

Dalam hal ini penggunaan *game* (permainan) sebagai media pembelajaran interaktif yang diintegrasikan dengan materi ajar sejarah dan dioperasikan dengan bantuan komputer diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Yulianto & Wibisono (2013:38) mengatakan penggunaan *game* (permainan) sebagai media belajar mampu menarik minat

peserta didik, menghibur dan mengandung unsur-unsur pendidikan sebagai alat atau media pembelajaran. Meskipun secara akademis berbeda antara bermain dan belajar, Supendi (2016:12) mengatakan berhitung, membaca dan menulis dapat diperoleh dari dalam kelas, meskipun demikian, game (permainan) bukan berarti tidak memiliki peran penting, karena keterampilan lain yang berhubungan dengan basic life skill yaitu berkomunikasi, bernegosiasi, kerja sama dapat diperoleh dan dipelajari melalui game (permainan).

Faktanya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik khususnya mata pelajaran sejarah masih terbatas pada penggunaan power point yang masih didesain sederhana yaitu masih menampilkan teks saja dan metode yang digunakan yaitu metode ceramah yang terkesan monoton dan membosankan, bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik masih terbatas pada buku teks pinjaman dari perpustakaan dan LKS. Hal ini berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan dan dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik di tiga MAN di kabupaten jember menunjukkan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah masih terbatas pada penggunaan power point, hal ini menunjukkan perlunya menghadirkan media pembelajaran baru yang lebih variatif dan menarik.

Fakta dari tiga sekolah MAN di Kabupaten Jember menunjukkan penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dari tiga sekolah MAN di Kabupaten Jember diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran oleh pendidik maupun peserta didik masih terbatas pada penggunaan power point dan bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada penggunaan LKS dan buku paket yang dipinjamkan oleh pihak perpustakaan sekolah yang jumlahnya masih terbatas, hal ini dirasa kurang efektif untuk menunjang proses belajar, kondisi demikian dapat membuat proses pembelajaran menjadi membosankan, monoton dan kurang menarik sehingga peserta didik malas mengikuti pembelajaran sejarah sehingga proses belajar tidak efektif dan efisien dan mengakibatkan menurunnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

Pada umumnya pembelajaran sejarah disekolah terkendala pada keberadaan bahan ajar cetak dan keberadaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar yang disediakan oleh sekolah. proyektor dan keberadaan lap komputer sebagai sarana & prasarana penunjang proses belajar yang disediakan oleh pihak sekolah pemanfaatanya masih kurang optimal. Pembelajaran dengan memanfaatkan komputer masih jarang dilakukan, umumnya peserta didik memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk mengakses *movie online* dan media sosial seperti facebook, youtube dan lain sebagainya. Dengan demikian perlunya mengembangkan media belajar yang memanfaatkan komputer, sehingga pemanfaatan komputer lebih optimal dan produktif.

Penyebaran angket minat belajar peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah MAN yaitu di MAN 1 Jember, MAN 2 Jember dan MAN 3 Jember di Kabupaten Jember diketahui 64% peserta didik memiliki minat yang kurang terhadap pembelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran wajib dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik oleh peserta didik. Mata pelajaran sejarah bila dipahami dengan baik akan memberikan nilai-nilai yang positif dan dapat diamalkan dalam kehidupan di masa yang akan datang. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya inovasi dan penggunaan media pembelajaran berbasis Iptekkom yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh oleh pengembang perlu dikembangkannya media pembelajaran yaitu *game edukasi "History Quiz"* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. *game edukasi "History Quiz"* didesain semenarik mungkin dan diintegrasikan dengan materi sejarah sehingga dapat memberikan umpan balik kepada pengguna (*user*) yaitu peserta didik. *Game* ini dioperasikan dengan bantuan komputer sehingga lebih interaktif dan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri.

Game Edukasi "History Quiz" ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash* yaitu *software* yang dapat digunakan untuk menggambar, membuat

video, mengedit film, membuat animasi, membangun web dan game. *software Adobe Flash* ini mudah digunakan bagi seorang atau pendidik yang masih kurang memahami Iptekkom dan produk yang dibuat dengan *software Adobe Flash* langsung bisa dilihat. *game edukasi "History Quiz"* dikemas dengan semenarik mungkin dipadukan dengan teks, gambar, audio, visual dan video. Dengan *game edukasi "History Quiz"* sebagai media belajar sejarah dapat memudahkan peserta didik belajar sejarah dan dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan mudah.

Salah satu kompetensi dasar pada kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah Indonesia kelas x berbunyi “ *menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia*”. Kompetensi ini mengarah kepada proses masuknya agama Hindu-Budha ke Indonesia dan Peran tokoh-tokoh sejarah dalam sistem pemerintahan masa kerajaan Hindu-Budha serta hasil dari kebudayaannya.

Teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia menurut para ahli adalah sebagai berikut: (1) teori kesatria, teori ini menyatakan masuknya agama Hindu ke Indonesia dibawa oleh kaum kesatria yang melarikan diri ke Indonesia karena kekacauan politik didalam negeri, (2) Teori Waisya, kasta waisya terdiri dari golongan pedagang mereka banyak melakukan perdagangan ke luar negeri, termasuk ke Indonesia. Pedagang tidak hanya berdagang, namun mereka juga menyebarkan pengaruh agama Hindu-Budha, (3) Teori Brahmana, teori ini menyatakan penyebaran agama Hindu dilakukan oleh kaum Brahmana, mereka datang ke Indonesia untuk memenuhi undangan pemuka masyarakat yang tertarik dengan agama Hindu. Dari para brahmana inilah agama Hindu berkembang di Indonesia, (4) Teori arus balik, teori ini menyatakan penyebaran budaya India ke Indonesia dilakukan oleh para cendekiawan atau golongan terdidik (orang Indonesia) yang pergi ke India untuk belajar lalu kembali dan menyebarkannya di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dikembangkan *game edukasi "History Quiz"* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah yang dapat

mendukung pembelajaran sejarah peserta didik. Dengan *Game Edukasi “History Quiz”* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri oleh peserta didik meskipun tanpa didampingi oleh pendidik. *Game Edukasi “History Quiz”* merupakan media belajar yang menunjang Iptekkom dan didesain semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat belajar sejarah peserta didik. Dengan demikian pengembang tertarik untuk mengembangkan *Game edukasi ‘History Quiz’* yang dirumuskan dengan kalimat judul ” **Pengembangan Media Game Edukasi “History Quiz” Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS MAN 1 Di Kabupaten Jember Dengan Model 4D**”.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang di atas dapat disimpulkan permasalahan yang perlu diselesaikan adalah (1) Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah, (2) kurangnya pemanfaatan Media pembelajaran berbasis teknologi oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pembelajaran sejarah, (3) Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada penggunaan power point.

Dengan demikian *Game Edukasi “History Quiz” Adobe Flas CS 6* yang tervalidasi dan layak diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik dan mampu menciptakan proses pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pengembangan Media pembelajaran game edukasi “*History Quiz*” Adobe Flash CS 6 pada sub pokok pembahasan “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” diharapkan dapat memberikan wawasan/pengetahuan kepada peserta didik mengenai proses masuknya pengaruh Hindu-Buddha di indnesia, kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta peninggalan-peninggaannya yang masih ada di sekitar kita sesuai dengan tujuan kurikulum 2013. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis game edukasi "*History Quiz*" pada mata pelajaran sejarah kelas X MAN ?
- 2) Apakah Penggunaan Media Pembelajaran *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN dapat meningkatkan Minat belajar sejarah peserta didik.

I.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas , maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk *Game Edukasi* yaitu "*History Quiz*" *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia". Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz"* berbasis *Adobe Flash CS6* ini telah tervalidasi oleh validator ahli sehingga layak digunakan sebagai media belajar dalam proses pembelajaran sejarah serta diharapkan mampu meningkatkan Minat belajar peserta didik dan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik.

I.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* untuk mata pelajaran sejarah kelas X MAN semester ganjil. *Game Edukasi "History Quiz"* pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia".

Spesifikasi *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* adalah sebagai berikut.

- a. *Game Edukasi "History Quiz"* ini dikembangkan dengan menggunakan software *Adobe Flash CS 6*. Sehingga dalam pengoperasiannya menggunakan komputer.
- b. Di dalam *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* ini terdapat materi mata pelajaran sejarah.

- c. Gambar sebagai pendukung untuk memperjelas materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan menarik minat peserta didik.
- d. *Game Edukasi History Quiz* didesain menggunakan flat desain sehingga tampilan tampak lebih modern.
- e. *Game Edukasi "History Quiz"* ini dikembangkan dengan semenarik mungkin dengan memadukan penggunaan flat icon untuk icon menu, animasi background yang bergerak, dan efek suara sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk menggunakannya sebagai media belajar sejarah Indonesia.
- f. Pengembangan *Game Edukasi "History Quiz"* mata pelajaran sejarah MAN kelas X pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia".

Susunan *Game Edukasi History Quiz* ini terdiri dari (1) judul, (2) pilihan (choice), (3) Tujuan pembelajaran, (4) Petunjuk permainan, (5) materi, (6) Game, (7) daftar pustaka.

1) Judul

Dalam hal ini yang dimaksud dalam *Game* ini adalah "*History Quiz*".

2) Pilihan (*choice*)

Pilihan (*choice*) adalah pilihan untuk memulai (*start*) atau keluar (*exit*)

3) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam hal ini adalah ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

4) Petunjuk Permainan

Memberikan informasi kepada pemain (*user*) mengenai tindakan yang harus dilakukan.

5) Materi

Materi yang akan di sajikan didalam media ini yaitu pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama Hindu-Buddha di Indonesia".

6) Game

Berisi game (permainan), berbentuk pilihan ganda dan dibagi menjadi beberapa level yang berbentuk kuis.

7) Refrensi

Berisi sumber-sumber yang digunakan sebagai acuan pengembangan *Game Edukasi "History Quiz"*:

I.5 Pentingnya Produk Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Game Edukasi "History Quiz"* ini diharapkan memberikan beberapa manfaat terhadap pembelajaran Sejarah, manfaat tersebut di antaranya sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia".
- 2) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia".
- 3) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia" dapat memotivasi belajar mandiri peserta didik kapanpun dan dimanapun.
- 4) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk penelitian yang sejenis.

I.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi:

I.6.1 Asumsi

Asumsi dalam pengembangan media *Game Edukasi "Histori Quiz"* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media *Game edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* ini telah tervalidasi dan layak digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar.
- 2) Pengembangan media *Game Edukasi "Histoy Quiz" Adobe Flash CS 6* ini diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memenuhi tujuan kurikulum pembelajaran sejarah yang ingin dicapai.
- 3) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* ini diharapkan mampu menjadi media belajar bagi peserta didik yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- 4) Pengembangan media *Game Edukasi "Histoy Quiz" Adobe Flash CS 6* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

I.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan *Game Edukas "Histoy Quiz" Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* ini hanya terbatas di kelas X MAN semester ganjil.
- 2) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* ini hanya terbatas pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia".
- 3) Pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* ini memerlukan komputer dalam penggunaannya.

I.7 Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan untuk mencegah kesalahan penafsiran. Adapun istilah yang digunakan dalam pengembangan media ajar *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sudah tervalidasi dan layak.
- 2) *Game Edukasi "History Quiz"* adalah *game* bergenre kuis interaktif yang dapat dioperasikan menggunakan komputer.
- 3) Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *Game Edukasi "History Quiz"* pada mata pelajaran sejarah sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia".
- 4) *History Quiz* adalah *game edukasi* yang berbentuk kuis interaktif, dibuat menggunakan bantuan *Softwhare Adobe Flas cs 6*.
- 5) Model pengembangan 4D adalah model pengembangan yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan dkk. Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop dan Disseminate* atau bisa di artikan pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

I.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flas CS 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN adalah sebagai berikut : Bab 1 Pendahuluan, Meliputi Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah dan sistematika penulisan. Bab II Tinjauan Pustaka, Menguraikan mengenai kajian teoritik meliputi *Game Edukasi*, urgensi *Game* pada mata pelajaran sejarah, pengembangan desain pembelajaran model 4D dan materi. Bab III Metode penelitian, menguraikan tentang prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data dan teknis analisis data. Bab VI hasil dan pembahasan, menguraikan hasil pengembangan yang terdiri dari penyajian data hasil validasi ahli, uji coba, analisis data dan revisi produk pengembangan berdasarkan analisis data. Pada bab V sebagai penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yaitu: (1) Posisi media dalam pembelajaran sejarah; (2) Media pembelajaran; (3) Game edukasi; (4) Game Edukasi “History Quiz” Adobe Flash CS 6; (5) Urgensi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Sejarah; (6) Minat Belajar; (7) Pengembangan Desain Pembelajaran Model 4D; (8) Materi. Masing-masing dijabarkan sebagai berikut:

2.1 Posisi Media Dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena media pembelajaran memiliki peran sebagai wadah yang memuat pesan berupa materi belajar dari pendidik untuk peserta didik, secara umum media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang dapat merangsang perhatian, pikiran dan perasaan sehingga mendorong munculnya kemauan untuk belajar peserta didik. Susilana & Riyana (2009:9) Mengatakan media memiliki manfaat bila digunakan sebagai sarana dan prasarana belajar bagi pendidik dan peserta didik, secara umum manfaat tersebut yaitu :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik;
2. Mengatasi ruang, waktu, daya indera dan tenaga;
3. Menumbuhkan gairah belajar dan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar;
4. Memberikan kesempatan agar peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor dan kinestiknya;
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Pembelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran wajib, pembelajaran sejarah bertujuan untuk menumbuhkan kepribadian diri, rasa nasionalisme dan jiwa kepemimpinan. Tujuan pembelajaran sejarah adalah menyadarkan peserta didik tentang adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu yang bertujuan membangun kesadaran sejarah dalam menemukan,

memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003).

Fakta dilapangan menunjukkan mata pelajaran sejarah yang sangat penting dan wajib dalam implementasinya memiliki kendala sebagai berikut: pendidik mengalami kesulitan dalam memunculkan dan menampilkan peristiwa-peristiwa sejarah dikarenakan keterbatasan ruang dan waktu dan peserta didik memandang mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan, materi sejarah yang terlalu banyak. Sjamsuddin (dalam Wahyuni, 2013:17) menyebutkan sebagai berikut: (1) materi sejarah terlalu banyak membuat kewalahan pendidik dan peserta didik, (2) metode ceramah yang digunakan pendidik seharusnya terpusat pada peserta didik dan dialogis, (3) pendidik terfokus pada penyelesaian materi (kejar tayang), (4) tidak semua pendidik berasal dari pendidikan sejarah, (5) berkaitan dengan mahasiswa, pendidikan sejarah menjadi pilihan no 2, akibatnya mereka tidak kuliah dengan sepenuh hati, (6) budaya membaca belum merasuk pada setiap individu, padahal membaca adalah syarat mutlak belajar sejarah.

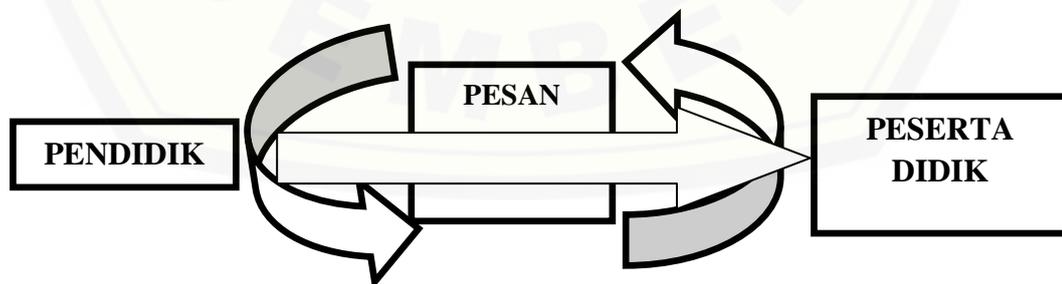
Berdasarkan uraian masalah diatas dapat disimpulkan bahwasannya perlunya dilakukan inovasi pembelajaran yaitu berupa sumber belajar yang inovatif dan menarik khususnya untuk pembelajaran sejarah, posisi media pembelajaran sebagai sumber belajar yang menarik akan memicu perhatian peserta didik dan menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar sejarah. Slameto (2013:54) mengatakan untuk menjamin hasil belajar yang baik, peserta didik harus memiliki perhatian terhadap yang dipelajarinya, bila bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik maka akan timbul rasa bosan sehingga peserta didik malas untuk belajar.

2.2 Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ‘medium’ yang secara harfiah berarti “perantara atau

pengantar” (mudlofir & rusydiyah). Gagne (dalam sanaky, 2013:4) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Menurut Wibowo (2015:31) Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga mampu menciptakan kondisi yang mendorong perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar. Menurut (Susilana & Riyana, 2009:7) Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*Hardware*) dan unsur pesan (*Message/software*).

Berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana/alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai media/perantara dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dari pendidik ke peserta didik untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Dalam arti luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas (Sanaky, 2013:4). Tanpa adanya media pembelajaran, komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal didalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1. Media dalam Pembelajaran. (Sumber Mudlofir & Rusdiyah : 124)

Berdasarkan bagan diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang berisi materi dari suatu topik pembelajaran atau materi yang harus disampaikan pendidik kepada peserta didik melalui media pembelajaran.

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari pendidik menuju penerima yaitu peserta didik. Media sebagai suatu komponen dalam sistem pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang sangat penting bagi kelangsungan pembelajaran. media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Dalam hal ini integral berarti media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Pembelajaran tidak akan berangsur tanpa adanya media. Media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Media pembelajaran berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme peserta didik dalam belajar, Media pembelajaran juga dapat digunakan oleh pendidik untuk membangkitkan semangat peserta didik.

Secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah: (1) menghindari verbalisme, (2) membangkitkan minat dan motivasi, (3) menarik perhatian peserta didik, (4) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (5) memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar. Sanaky (2013:7) media pembelajaran berfungsi merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya,
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret,
- 4) Memberi kesamaan persepsi,
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,

- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media sebagai alat yang berisi pesan/materi dari pendidik untuk peserta didik. Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik secara kelompok dan individu, setiap media memiliki karakteristiknya sendiri-sendiri yang dapat dilihat dari muatan/tampilan media yang di sajikan. Media ditampilkan guna memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk menumbuhkan rangsangan indera penglihatan, pendegaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman.

Media dibedakan berdasarkan fitur dan spesifikasi media itu sendiri, Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran. (Wati, 2016:5-8) jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang memiliki unsur berupa garis, warna, dan tekstur didalam penyajiannya. Media visual ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu gambar diam dan gambar/symbol bergerak.

2) Audio Visual

Audio visual merupakan media yang menampilkan unsur gambar dan unsur suara yang mengandung pesan atau informasi.

3) Komputer

Komputer merupakan perangkat yang memiliki banyak aplikasi-aplikasi menarik yang dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4) Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan aplikasi yang digunakan untuk menampilkan atau menjeleskan sesuatu yang telah dirangkum ke dalam slide yang menarik.

5) Internet

Internet merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk beberapa kepentingan. Internet dalam proses pembelajaran internet dapat menarik minat peserta didik.

6) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan dari banyak elemen informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, elemen informasi tersebut yaitu diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik.

2.2.3 Tujuan Media Pembelajaran

Media sebagai sarana atau alat yang digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidik yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas;
- 2) Untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran didalam kelas;
- 3) Untuk menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- 4) Dan untuk membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2013:5).

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana dan prasarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi terhadap proses belajar seperti pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, proses belajar bisa dimana saja dan kapan saja, manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik;

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik;
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya bersifat verbal, peserta didik tidak bosan, dan menghemat tenaga pendidik;
- 4) Peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, sebab pendidik tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi terdapat proses lain yaitu mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Sanaky, 2013:5).

2.2.5 Pertimbangan Pemilihan Media

Berdasarkan tujuan dan manfaat media pembelajaran yang telah kita ketahui selanjutnya yaitu menentukan media yang akan dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Mempertimbangkan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran di kelas sangatlah penting karena media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

- 1) Tujuan pengajaran;
- 2) Bahan pelajaran;
- 3) Metode mengajar;
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan;
- 5) Pribadi mengajar;
- 6) Kondisi peserta didik; minat dan kemampuan pembelajar dan
- 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung (Sanaky, 2013:6).

Media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi pembelajar, yang harus diperhatikan dan pertimbangan pengajaran dalam memilih media dan mengaplikasikan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas sehingga media yang digunakan tersebut efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak bisa berdiri sendiri, namun berkaitan atau memiliki hubungan

timbang balik. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, media harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut.

Penggunaan media didalam proses pembelajaran di kelas didasarkan oleh beberapa alasan yang diharuskannya pendidik menggunakan media pembelajaran guna menapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Arief Sadiman dalam (Mudlofir & Rusydiyah, 2016:151) Terdapat beberapa alasan penggunaan media pembelajaran yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Demonstration*. Media digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain.
- 2) *Familiarty*. Dalam menggunakan media pembelajaran didasarkan pada suatu alasan, mengapa harus digunakannya media pembelajaran, seperti menguasai media, terbiasa dengan media tersebut.
- 3) *Clarity*. Alasan pendidik menggunakan media yaitu untuk memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkret.
- 4) *Active Learning*. Media memiliki kemampuan lebih dari yang dapat dilakukan pendidik. Pendidik harus mengupayakan didalam pembelajaran peserta didik harus berperan aktif baik secara fisik, mental dan emosional.

2.3 Game Edukasi

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game edukasi ialah jenis permainan yang dikembangkan dan didesain sedemikian rupa bertujuan untuk mendidik atau memberikan pengetahuan yang didalam game tersebut berisi materi pelajaran. (wijanarko & setiawati: 29) “Game edukasi sebagai sebuah game yang bertujuan menyelesaikan permainan dan mencapai proses pembelajaran”. Novaliendry (2013:7) Game edukasi adalah game (permainan) yang dirancang khusus mengajarkan siswa (user) suatu pelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan.

Perlu diketahui, bahwasannya tidak semua game dapat dikatakan sebagai permainan (game) edukatif (mendidik). Riva (2012:27) Game dikatakan Edukatif apabila game tersebut berisi hal-hal positif dan bermanfaat bagi penggunanya seperti meningkatkan daya pikir, Problem solving (pemecahan masalah), meningkatkan konsentrasi dan lain sebagainya. Riva (2012: 27-28) game atau permainan dikatakan edukatif (mendidik) apabila :

1. Sesuai dengan Sasaran

Permainan (game) bisa dikatakan edukatif (mendidik) apabila sasaran game tersebut yaitu mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

2. Multifungsi

Jika permainan (game) tersebut tidak hanya mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik tetapi menggabungkan dua atau seluruh ranah, maka permainan (game) tersebut bisa dikatakan sebagai permainan edukatif.

3. Sesuai dengan Tujuan

Apabila permainan (game) memiliki tujuan jelas yaitu seperti mengembangkan kemampuan problem solving, mengklarifikasi nilai, melatih kepemimpinan, ketangkasan, kemampuan berpikir cepat, berfikir kreatif dan lain sebagainya, bisa dikatakan permainan tersebut sebagai game edukatif.

4. Melatih Konsep-Konsep Dasar

Banyak game edukatif yang menrangsang konsep tentang operasi hitung, memilih strategi dan lain sebagainya, game bersifat edukatif apabila game tersebut melatih konsep dasar.

5. Merangsang kreatifitas

Permainan (game) yang mampu membuat anak berfikir kreatif dan lain-lain bisa disebut sebagai game edukatif (permainan mendidik).

2.3.I Tujuan game sebagai media belajar

Belajar melalui permainan pada saat ini mulai populer didalam pendidikan karena pendidik mulai menyadari potensi yang dimiliki oleh permainan yaitu dapat memotivasi peserta didik. (Rusman, 2012:237) permainan (game) juga dapat digunakan untuk memperoleh beragam informasi yaitu : fakta, prinsip, proses, struktur, dan sistem yang dinamis.

Seperti yang kita ketahui memang tidak semua permainan (game) memiliki manfaat positif dan mendidik, ada permainan yang memiliki dampak negatif terhadap seseorang yang dapat memberikan efek yang mengarah terhadap hal-hal negatif, yang memicu tindakan kurang menyenangkan dan berlebihan seperti kekerasan dan lain-lain.

Tergantung dari jenis permainan (game) dan isi yang terdandung didalam permainan tersebut, muatan atau pesan apa yang ada didalam permainan (game), bila di dalam permainan (game) tersebut berisikan hal-hal yang positif, seperti memuat pengetahuan atau materi, maka banyak sekali aspek pelajaran yang bisa diambil dari kegiatan bermain itu. Tujuan permainan menurut supendi (2016: 13-14) sebagai berikut :

1. Kerja Sama kelompok (*team building*)

Team bilding disini memiliki manfaat yang bagus untuk melaatih kerja sama dalam memecahkan masalah (*problem solving*), melatih kekompakan tim, leadership (kepemimpinan), berempati, tanggung jawab dan lain-lain.

2. Menyegarkan Suasana (*energizer*)

Permainan (Game) sangat bagus digunakan sebagai selingan ketika suasana sudah jenuh dan membosankan, bermain pada saat kondisi fun bisa membuat bersemangat kembali, pengaruh ini tidak hanya bisa terjadi pada anak-anak melainkan kepada orang dewasa.

3. Mencairkan suasana (*ice breaker*)

Terkadang suasana didalam kegiatan yang membutuhkan konsentrasi lebih menjadi membosankan atau beku, seperti saat pembelajaran atau belajar, pelatihan dan lain-lain. Kondisi seperti ini bisa diakibatkan oleh ketegangan dan terlalu serius, sehingga menciptakan suasana berubah menjadi kaku, keadaan demikian dapat diatasi dengan melakukan permainan (Game).

4. Komunikasi (*communication*)

Dalam permainan ini membutuhkan komunikasi antar peserta didalam satu kelompok guna menciptakan komunikasi yang efektif dalam bermain untuk membantu kelompok menyelaisakan tugas dengan efisien.

5. Persepsi (*perception*)

Persepsi berkaitan dengan pemahaman peserta berdasarkan identitas objek tersebut.

6. Pelajaran (*learning*)

Game selain bertujuan untuk menghibur juga memberikan pengetahuan kepada pemainnya (*user*).

Permainan edukasi selain bersifat menghibur, menyegarkan suasana, menghilangkan kebosanan juga memberikan peserta didik mengenai berbagai pengetahuan yang dapat diperoleh melalui pengalaman (*experience*) dari permainan tersebut yang berdampak terhadap kemampuan kognitif dan wawasan peserta menjadi terasah dan bertambah kaya.

2.3.2 Manfaat game sebagai media belajar

Permainan (*Game*) selama ini dipandang sebagai sebuah media yang memberikan dampak buruk terhadap kehidupan seseorang, perlu diketahui game tidak sepenuhnya berdampak buruk bagi seseorang. Game bila digunakan dengan

tujuan yang tepat akan memberikan manfaat dan kontribusi yang baik dalam segala hal, termasuk di dalam lingkungan pendidikan bila digunakan sebagai media pembelajaran. Hirumi menyebutkan ada empat manfaat Bermain Game untuk pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatnya Motivasi

Peserta didik yang merasa senang, terhibur dan tepukau cenderung menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran yang menjadikan kegiatan belajar tersebut memiliki arti dan kesan mendalam.

2. Pemahaman Kompleks bagi pemain

Didalam permainan (Game) terdapat aturan yang memberikan efek menarik dan mengajarkan sistem yang kompleks kepada pemain.

3. Pembelajaran yang yang reflektif

Pembelajaran reflektif ialah bagian umum dari permainan instruksional dan pembelajaran aktif secara luas, ketika peserta didik menjadi pemain yang cakap, pengetahuan mereka akan meningkat, saat belajar menjadi prioritas utama, mereka akan memperoleh kepercayaan diri atas kemampuan yang ia miliki.

4. Umpan Balik dan Pengaturan Diri

Permainan menyediakan umpan balik bagi pemainnya, aturan dan mekanisme permainan meminta aksi dan menyediakan umpan balik bagi mereka (pemain), dimana permainan menentukan pilihan berkaitan dengan konsekuensinya.

Riva (2013-14) permainan (Game) memberikan manfaat banyak bagi peserta didik maupun pendidik, manfaat tersebut diantaranya adalah:

1. Melatih kemampuan Motorik

Saat kegiatan bermain seseorang menggunakan fisiknya secara penuh meskipun tidak dilakukan secara rutin, seperti mengigit,

menunduk dan lain-lain sehingga tanpa disadari hal itu melatih kemampuan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Kegiatan yang menunjukkan melatih motorik halus yaitu seperti menggerakkan tangan, sedangkan motorik kasar ialah kegiatan menggerakkan tubuh secara penuh.

2. Melatih konsentrasi

Game edukatif mampu melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan, setiap anak dituntut untuk fokus dalam kegiatan yang sedang ia kerjakan saat itu, termasuk saat melakukan permainan (game).

3. Kemampuan Sosialisasi Meningkat (Termasuk Beerkompetisi)

seorang anak yang sedang bermain secara kelompok bisa meningkatkan kemampuan sosialisasi pada diri anak tersebut, kemampuan sosialisasi penting dimiliki oleh setiap individu agar ia diterima dengan baik di lingkungan masyarakat, anak yang memiliki kemampuan sosialisasi yang baik cenderung memiliki sikap optimis, percaya diri, dan menyenangkan.

4. Melatih kemampuan berbahasa

Kemampuan berbahasa penting untuk dilatih sebagai proses komunikasi karena bahasa tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari, seseorang yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik, pasti akan memudahkan ia menjalin komunikasi dengan orang lain. Kemampuan berbahasa ada empat macam yaitu, menyimak (mendengarkan), membaca, berbicara, dan menulis. Keempat kemampuan berbahasa tersebut dapat dilatih melalui permainan. Permainan juga dapat memberikan manfaat bagi siswa seperti mengetahui cara mengungkapkan pendapat dengan baik, menerima pendapat orang lain, memakai kata-kata sopan dan lain sebagainya.

5. Menambah Wawasan

Banyak sekali permainan edukatif (mendidik) yang menyajikan wawasan dan pengetahuan didalamnya, wawasan dan pengetahuan tersebut bisa saja tidak disajikan saat pembelajaran dikelas seperti pengetahuan umum, contohnya Ibu kota Afrika Selatan, nama bunga terbesar didunia dan lain-lain. Kemungkinan pengetahuan tersebut dipandang sepele, namun hal tersebut mampu menambah wawasan seseorang.

6. Mengembangkan Kemampuan Problem Solving

Memecahkan masalah atau Problem solving ialah kemampuan yang penting dimiliki oleh setiap orang, termasuk anak, seseorang yang memiliki kemampuan ini cenderung memiliki kemampuan dalam menyusun strategi yang matang untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat, memberikan alternatif penyelesaian masalah, serta mampu berfikir kreatif dan kritis.

Kemampuan problem solving atau memecahkan masalah dapat dilatih melalui kegiatan bermain, ketika peserta didik diberikan suatu permasalahan yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat. Tidak harus permainan (game) secara kelompok, permainan individual pun dapat digunakan untuk mengembangkannya, yang terpenting ialah bagaimana pendidik mengemasnya sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permainan dengan baik dan mampu memberikan dampak terhadap kemampuan problem solving peserta didik.

7. Mengembangkan Jiwa Kepemimpinan

Kepemimpinan ialah kemampuan yang digunakan untuk memberikan pengaruh kepada seseorang maupun kelompok yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu, kepemimpinan tidak hanya penting untuk pribadi yaitu menguasai diri sendiri, bersikap empati dan

simpati, melainkan juga untuk hubungan dengan orang lain maupun kelompok. Demikian kemampuan ini penting untuk dikembangkan.

8. Mengembangkan Pengetahuan Tentang Norma dan Nilai

Dalam kehidupan sehari-hari nilai dan norma penting untuk dikembangkan karena nilai ialah ukuran yang menyatakan hal baik atau buruk sedangkan norma ialah standar untuk menentukan sesuatu baik atau sebaliknya.

Permainan (Game) dalam konteks ini bisa membantu peserta didik memahami tentang nilai-nilai kejujuran, kesopanan, menghargai orang lain, rasa hormat, rela berkorban dan lain-lain.

9. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Peserta didik yang sering bersosialisasi dan diterima oleh kelompoknya pasti akan memiliki banyak teman, berhasil dalam kegiatan-kegiatannya serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Ketika peserta didik bermain dengan teman-temannya yang menghargainya dan menerimanya dalam kelompok dan diberikan kebebasan mengekspresikan dirinya, maka hal itu bisa meningkatkan rasa percaya dirinya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya Game tidak hanya memberikan dampak yang buruk melainkan juga memberikan dampak yang positif apabila tepat dalam penggunaannya. Dengan demikian Game edukasi dapat dijadikan sebagai alternatif media untuk pembelajaran, karena game bersifat menghibur, menarik, menyenangkan dan mendidik bila didalamnya disajikan materi pelajaran.

2.3.3 Karakteristik Game sebagai media belajar

Karakteristik Permainan (game) sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fantasi

Game (permainan) berangsur di dunia fantasi atau hayal terpisah dari realitas, konten instruksional dalam konteks fantasi dapat meningkatkan pembelajaran.

2. Aturan dan Tujuan

Aturan untuk menetapkan tindakan yang tidak dan bisa dilakukan oleh pemain, permainan harus memiliki tujuan yaitu mencapai tujuan pembelajaran.

3. Sensory stimuli

Pemberian Reward saat pemain memenangkan tantangan didalam permainan (game) akan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus bermain dan mencapai reward tertinggi dan memenangkan permainan (game). Selain itu Pemberian skor, musik, efek suara dan gambar animasi pada game juga bisa memberikan motivasi.

4. Tantangan

Permainan (game) hendaknya didesain sedemikian menantang, disajikan tantangan-tantangan agar membuat permainan memiliki arti bagi pemain. tingkat kesulitan dari permainan (game) tersebut akan membuat proses pembelajaran berjalan efektif.

5. Misteri

Rasa ingin tahu merupakan faktor yang mendorong terjadinya pembelajaran, karena rasa ingin tahu akan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat lebih jauh dan mencari jawaban dari apa yang ingin ia ketahui. Misteri juga dapat menumbuhkan kemampuan Problem Solving.

6. Kontrol

Kontrol adalah keinginan untuk mengatur suatu kegiatan dan membuat keputusan, didalam permainan (game) pemain berhak menentukan

strategi, membuat keputusan saat menyelesaikan tantangan didalam permainan, hal ini dapat meningkatkan motivasi pemain.

7. Hiburan

Salah satu sifat permainan adalah menghibur, permainan dalam pembelajaran itu berperan sebagai penumbuh motivasi peserta didik (Noviani, 2013:22).

2.3.4 Jenis-jenis game (permainan)

Game memiliki banyak jenis atau sering disebut genre, yang membedakan adalah format yang ada di dalam game tersebut, sehingga game dibedakan dari format game itu sendiri. Secara umum jenis-jenis game diantaranya yaitu action game yaitu game berformat perang seperti permainan menembak , arcade game yaitu game memecahkan teka-teki/logika untuk melanjutkan pencapaian didalam game tersebut, role-playing game, game fighting adalah game pertarungan antara dua karakter atau lebih, strategi game adalah game yang mengharuskan pemain menggunakan strategi untuk menyelesaikan tantangan yang ada didalam game tersebut. Henry (dalam hikmtyar, 2015:14) jenis-jenis game bisa dilihat dari format game tersebut, menurut Henry game diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Maze game, game ini adalah game yang pertama kali muncul, contoh game maze ini adalah pacman
- 2) Board game yaitu jenis game yang memiliki kesamaan dengan monopoli, yang membedakan adalah pengoperasiannya yaitu menggunakan komputer.
- 3) card game atau bisa disebut dengan permainan kartu, jenis game ini sama dengan game tradisional pada umumnya yang membedakan yaitu pengoperasiannya menggunakan komputer, contoh dari jenis card game yaitu solitaire

- 4) Battle card game adalah jenis permainan kartu monster, contohnya Yu-Gi-Oh dan duel master. Game jenis ini pernah populer dan ditayangkan di televisi dengan versi anime.
- 5) Quiz Game adalah game (permainan) kuis yang didalam formatnya berisi soal dan jawaban, banyak sekali jenis game quiz, salah satu jenis quiz game populer yaitu Who Wants To Be A Millionaire.

2.4 Game Edukasi “ History Quiz ” Adobe Flash CS 6

Quiz game merupakan salah satu genre game, jenis game ini didalamnya berisi soal-soal dan jawaban. Pemain (user) harus menjawab pertanyaan dengan benar, Pemain akan mendapatkan skor atau nilai dari pertanyaan-pertanyaan yang berhasil mereka jawab dengan benar.

Game (permainan) yang akan dikembangkan pengembang dalam penelitian ini adalah History Quiz (kuis sejarah) yang terinspirasi dari salah satu kuis di televisi yaitu Who Wants To Be A Millionaire. Game edukasi “History Quiz” ini dirancang semenarik mungkin agar meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sejarah. Game “History Quiz” ini adalah game yang didalamnya berisi materi pelajaran sejarah yang disesuaikan untuk kelas X MAN. Selain berisi materi didalam game ini juga terdapat latihan soal sejarah yang berbentuk kuis. Media ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media belajar sejarah dan digunakan sebagai alternatif media pengajaran sejarah oleh pendidik.

Dalam mengembangkan media Game edukasi “History Quiz” ini pengembang menggunakan bantuan software Adobe Flash CS 6, yaitu salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat game, animasi, video dan lain-lain.

Adobe Flash sebelumnya bernama Macromedia flash ialah perangkat lunak komputer yang didesain oleh Adobe yang merupakan aplikasi standart authoring tool profesional yang dapat digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi interaktif dan dinamis. Flash juga didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi handal maupun ringan, sehingga Flash

banyak digunakan untuk membuat efek animasi pada web, multimedia interaktif, film animasi, game dan lain-lain.

2.5 Urgensi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan dan teknologi menjadikan seseorang semakin mudah mencari dan menemukan apa yang ia butuhkan, termasuk kebutuhan untuk belajar. Dalam implementasi kurikulum 2013 pembelajaran diorientasikan untuk menghasilkan individu yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif. Pendidik memiliki tantangan menurut kurikulum 2013 yaitu pendidik harus menguasai teknologi seiring dengan perkembangan zaman, pendidik juga harus mampu mengaplikasikan teknologi kedalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan pendidikan pada abad ke 21 ini yaitu dimana kemajuan teknologi memberikan kemudahan dan kepraktisan didalam belajar, banyak sekali media-media yang dapat digunakan untuk sarana pembelajaran oleh peserta didik seperti internet, website, blog dan salah satunya dengan game (permainan), meskipun banyak pro dan kontra yang menyatakan bahwa game (permainan) memberikan efek yang negatif. Namun hal itu dapat dibenarkan sepenuhnya, game (Permainan) memiliki banyak sekali manfaat yang positif yang tentunya akan berdampak baik untuk peserta didik, manfaat tersebut seperti menumbuhkan kemampuan problem solving, mendayagunakan otak kiri, pantang menyerah, sportivitas, menumbuhkan kreatifitas, rasa percaya diri dan lain-lain, game memberikan efek buruk apabila game tersebut memuat konten yang negatif, seperti kekerasan, game juga memberikan efek positif apa bila game memuat nilai-nilai edukasi (mendidik) dan berisi materi pelajaran. Perlunya penggunaan game sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Dengan menggunakan game sebagai media pembelajaran penyampaian materi dapat diseragamkan, pendidik dapat memilih materi apa yang akan disampaikan kepada peserta didik.

- b. Dengan menggunakan game sebagai media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, game terdiri dari 3 unsur yaitu unsur visual (dapat dilihat), Audio (dapat didengar). Dan gerak (dapat berinteraksi).
- c. Proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih interaktif karena game mengandung unsur kecerdasan buatan, terjadinya komunikasi dua arah dimana pertanyaan atau soal muncul dilayar komputer/smartphone dan peserta didik menjawab pertanyaan dari soal tersebut.
- d. Dengan menggunakan media Game untuk pembelajaran jumlah waktu dapat dikurangi, pendidik tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menyampaikan materi karena didalam game tersebut terdapat materi terkait dengan materi apa yang akan disampaikan pendidik dan terdapat latihan soal (quiz) sehingga peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan game tersebut sebagai media pembelajaran.
- e. Dengan menggunakan game kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, penggunaan game sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik dengan cepat menyerap materi, seperti penggunaan Quiz Game yang menampilkan latihan Soal dan menyediakan pilihan jawaban yang salah satu dari pilihan tersebut adalah jawaban benar yang harus dipilih oleh peserta didik secara tepat.
- f. Dengan menggunakan game proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan keinginan peserta didik, game dikemas dengan balutan teknologi menjadikannya lebih praktis dan murah.
- g. Dengan menggunakan game sebagai media belajar peran pendidik dapat berubah kearah positif dan produktif karena pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan terkait dengan materi yang disampaikan, pendidik juga dapat memberikan perhatian lebih banyak terhadap aspek-aspek lain didalam pembelajaran dan pendidik dapat berperan sebagai penasihat, manage pembelajaran selin berperan sebagai “pendidik”.

Peserta didik memiliki alasan penting tentang perlunya penggunaan game untuk media pembelajarannya, supendi (2016 : 12) menyebutkan alasan perlunya permainan (game) untuk media belajar adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik memerlukan pengalaman yang kaya dan bermakna serta menarik.
- b. Peserta didik cenderung senang terhadap hal-hal yang baru yang bersifat menantang dan menarik.
- c. Pemanfatan Multimedia didalam pembelajaran penting untuk merangsang otak, semakin banyak indra yang terlibat didalam aktivitas pembelajaran, maka semakin besar kemungkinan peserta didik untuk belajar.
- d. Peserta didik senang untuk melakukan gerakan, jadi memasukkan gerakan dalam pembelajaran itu penting.
- e. Memberikan kegiatan kepada peserta didik agar mereka dapat mengulang-ulang pelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh.
- f. Permainan (game) dianggap menyenangkan bagi anak atau peserta didik, perlunya penggunaan game untuk media belajar dapat meningkatkan belajar anak/peserta didik.

Game termasuk multimedia, multimedia berarti alat untuk menyampaikan pesan, multimedia berasal dari kata “multi” yang berarti banyak dan “media” berarti alat. Game termasuk multimedia karena game gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual dan sebagainya dalam satu alat. Pembelajaran yang memanfaatkan multimedia dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, efisiensi waktu, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Suatu alat bisa disebut sistem multimedia jika memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- 1) Mampu mengubah bentuk analog menjadi bentuk digital
- 2) Bersifat interaktif yaitu pengguna dapat mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Bersifat mandiri yaitu memberi kemudahan dan kelengkapan sehingga pengguna dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja tanpa hadirnya orang lain sebagai pembimbing.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan game sebagai media pembelajaran sangat penting mengingat banyaknya manfaat dari game itu sendiri. Saat ini game hanya digunakan untuk sarana bermain atau hanya sebagai hiburan untuk melepas stres. Game merupakan bentuk partisipatif, interaktif karena bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan atau pengambilan keputusan kepada peserta didik untuk memberikan respon dan melakukan berbagai aktifitas yang akhirnya di respon balik oleh program (feedback), dan hiburan, ketika seseorang bermain game, mereka terhibur dan berpartisipasi terhadap game tersebut secara aktif. Game berada di dunia buatan/dunia tak nyata yang didalamnya terdapat aturan yang menentukan tindakan yang harus dilakukan oleh pemain.

Penggunaan Game sebagai media pembelajaran sejarah Diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah dikelas karena pembelajaran sejarah dianggap membosankan oleh peserta didik dan kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah dianggap membosankan karena sebagian metode pengajaran sejarah yang dipakai oleh pendidik terpaku pada metode ceramah (bercerita), metode ceramah ini memiliki kelemahan yaitu sulitnya memilah tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik. Sejarah membicarakan masa lalu membutuhkan imajinasi sebagai peraganya. gambar, lukisan para pahlawan, tokoh-tokoh penting dll didalam buku pegangan peserta didik masih belum bisa meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik.

Oleh sebab itu game edukasi “History Quiz” sebagai alternatif media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penting bagi pendidikan dalam proses pembelajaran yaitu digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam proses pembelajaran sejarah, yaitu memproyeksikan dan mengaktualisasikan pembelajaran sejarah dan memberikan efek motivasi belajar sejarah kepada peserta didik, menghilangkan rasa bosan peserta didik dan mempermudah peserta didik belajar sejarah dengan menggunakan media game edukasi “History Quiz” dan meningkatkan aktifitas belajar mandiri peserta didik. Permainan yang disajikan tetap mengacu kepada proses pembelajaran, dan dengan program multimedia beformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian peserta didik tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang mempelajari suatu konsep sehingga sangat menyenangkan.

2.6 Minat Belajar

Menurut Slameto (2013:180) minat ialah suatu perasaan suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh serta cenderung untuk perhatian yang lebih besar terhadap suatu hal atau aktivitas tersebut. Menurut Sujanto (2004:92) Minat adalah pemusatan perhatian yang tidak sengaja muncul dengan kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungannya.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya minat belajar adalah perasaan suka, senang dan tertarik pada suatu hal atau suatu objek tertentu sehingga muncul dorongan untuk terlibat secara langsung dan memperhatikannya secara terus menerus tanpa ada paksaan dari luar. Jika peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran, maka kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran, ia akan bersungguh-sungguh mempelajarinya dan proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apa bila disertai dengan minat. Menurut Hamdayama (2016:28) Belajar adalah suatu usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan dalam keadaan sadar supaya mengetahui dan menemukan sesuatu. Slameto (2013:2) mengatakan belajar ialah usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan

tingkah laku baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Belajar membawa perubahan tingkah laku dan perubahan tersebut merupakan wujud dari kecakapan yang didapatnya serta perubahan tersebut terjadi karena suatu usaha secara sadar (Naim, 2013:2).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan interaksi dengan lingkungannya yang dilakukan secara sadar oleh seseorang atau individu yang membawa perubahan terhadap cara berfikir dan sikap individu tersebut secara nyata. Hasil dari belajar ialah perubahan diri, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak melakukan menjadi melakukan sesuatu, dan dari tidak mampu menjadi mampu melakukan sesuatu (Hamdayama, 2016:28). Minat belajar menurut (Rahmanna, 2016: 14) adalah kecenderungan sifat yang terorganisir dari pengalaman seseorang yang mendorong untuk mencari fakta dari suatu objek, aktifitas atau kegiatan, pemahaman, skill, tujuan perhatian atau ingin mahir dalam hal tertentu. minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri.

2.6.1 Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Slameto (2013:180) ada 4 indikator yaitu sebagai berikut:

1) Rasa Senang Terhadap pelajaran

Peserta didik yang senang terhadap pelajaran tertentu dapat dilihat dari tingkah lakunya, tingkah laku yang menunjukkan peserta didik senang terhadap mata pelajaran seperti antusias memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi, fokus saat proses pembelajaran, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dengan benar dan lain-lain.

2) Ketertarikan

Dalam hal ini berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan terhadap suatu objek seperti benda, orang, kegiatan contohnya seperti antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

3) Keterlibatan peserta didik

Dalam hal ini seseorang yang tertarik terhadap suatu objek yang membuat seseorang tersebut merasa senang dan tertarik untuk mengerjakan atau melakukan kegiatan dari objek tersebut contohnya seperti peserta didik aktif bertanya dan aktif didalam diskusi.

4) Perhatian

Perhatian merupakan reaksi berupa pengamatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang atau peserta didik terhadap objek atau rangsangan dari lingkungan. Contoh dari bentuk perhatian saat proses pembelajaran ialah peserta didik memperhatikan pendidik menerangkan materi pelajaran dan mencatat materi yang disampaikan oleh pendidik.

2.7 Pengembangan Desain Pembelajaran Model 4D

Model pengembangan FOUR-D (4D) adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974). Model 4D adalah model pengembangan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu : (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Disseminate* (penyebaran).

2.7.1. *Define*

Pada tahap *define* ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* terdiri dari lima tahapan yaitu : *front-end analysis* (analisis ujung depan), *learner analysis* (analisis peserta didik), *task analysis* (analisis tugas), *concept analysis* (analisis konsep), dan *specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran).

1. *Front-end analysis* (analisis ujung depan)

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukannya media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dasar tersebut. Analisis ujung

depan juga dilakukan untuk mendapatkan fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dan memudahkan pemilihan media yang akan dikembangkan berdasarkan fakta yang ditemukan.

2. *Learner analysis* (Analisis peserta didik)

Analisis peserta didik dilakukan guna mengetahui karakteristik peserta didik yang meliputi kemampuan akademik (pengetahuan), Perkembangan kognitif dan keterampilan peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran, analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik seperti kemampuan intelektualnya dan keterampilan peserta didik antara lain (1) perkembangan intelektualnya dan (2) keterampilan-keterampilan yang dimiliki setiap individu yang dapat dikembangkan.

3. *Task analysis* (analisis tugas)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan utama yang akan dikaji dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan.

4. *concept analysis* (analisis konsep)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, analisis konsep penting dilakukan untuk membangun konsep materi yang akan digunakan sebagai sarana untuk pencapaian KD (Kompetensi Dasar) dan Standart Kompetensi (SK). Dalam analisis konsep ini perlu dilakukan analisis kompetensi dasar dan standart kompetensi untuk menentukan jenis media pembelajaran dan melakukan analisis sumber belajar untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber relevan yang mendukung media pembelajaran.

5. *specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran)

perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian yang akan dijadikan dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran dan di integrasikan kedalam materi pembelajaran yang digunakan peneliti.

2.7.2. Design

Pada tahap ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran dan terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu: (1) *criterion-test construction* (penyusunan standart tes), (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), (4) *initial design* (membuat rancangan awal).

1. *Criterion-test construction* (penyusunan tes)

Pada tahap ini penyusunan tes menghubungkan tahap define dengan tahap design, penyusunan standart tes ini dilakukan sesuai dengan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa yang kemudian disusun kisi-kisi tes hasil belajar, tes di sesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Penilaian tes menggunakan panduan evaluasi yang terdapat kunci dan pedoman penilaian.

2. *Media selection* (pemilihan media)

Pemilihan media bertujuan untuk mengidentifikasi media yang relevan dengan karakteristik materi, media yang dipilih juga menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik pengguna media dan atribut penyebaran yang bervariasi dengan media yang berbeda-beda. Hal demikian bertujuan untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar.

3. *format selection* (pemilihan format)

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran pemilihan format perlu dilakukan untuk mendesain dan merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pemilihan pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar. Pemilihan format haruslah menarik dan dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran sejarah.

4. *initial design* (membuat rancangan awal).

Rancangan awal yang dimaksud yaitu mencakup rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum dilakukannya uji coba. Hal ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran seperti membaca teks, wawancara dan praktek pembelajaran berbeda melalui praktek mengajar.

2.7.3 Develop

Tahap *Develop* ini terdiri dari dua langkah yang harus dilakukan yaitu Penilaian ahli (*expert appraisal*) dan diikuti dengan revisi, dan tahap kedua yaitu uji coba pengembangan (*developmentat testing*).

Tujuan tahap pengembangan adalah menghasilkan bentuk final dari perangkat pembelajaran setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan dari ahli dan data hasil uji coba, langkah-langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

1. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Penilaian yang dilakukan oleh ahli terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan mencakup: Format media, Design, dan isi. Setelah melalui tahapan validasi ahli ini akan didapatkan masukan dari para ahli dan dilakukan revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan.

2. Uji Coba pengembangan (*Developmental testing*)

Tahap uji coba lapangan adalah tahapan untuk memperoleh kritik dan saran secara langsung berupa reaksi, respon dan tanggapan dari pengguna yaitu peserta didik, pendidik dll terhadap perangkat media pembelajaran yang telah dibuat, revisi dan uji coba juga dilaksanakan hingga diperoleh hasil konsisten dan efektif.

2.7.4 Disseminate

Tahap *disseminate* adalah tahapan terakhir dari pengembangan model 4D. Tahapan ini dilakukan guna melakukan penyebaran produk pengembangan dan dapat diterima oleh individu, kelompok maupun oleh sistem. Desiminasi ini dapat dilakukan dengan subjek dan tempat yang lain guna mengetahui efektifitas perangkat pembelajaran tersebut. Tujuan desiminasi ini yaitu untuk memperoleh koreksi, saran, penilaian yang nantinya digunakan untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran tersebut dan dapat digunakan oleh pengguna produk.

Dalam tahap desiminasi ini harus memperhatikan 4 hal sebagai berikut:

1) Analisis Pengguna

Pada tahap Analisis pengguna yaitu tahap pertama Disseminasi yang tujuannya yaitu untuk menentukan pengguna dari produk yang dikembangkan yaitu baik individu maupun kelompok, seperti peserta didik, pendidik, sekolah dan lembaga pendidikan. Dalam penelitian ini, analisis pengguna produk yaitu game edukasi "History Quiz" adalah peserta didik kelas X MAN Jember dan pendidik mata pelajaran sejarah di MAN.

2) Penentuan strategi dan tema penyebaran

Setelah tahap analisis pengguna yaitu tahap penentuan strategi dan tema penyebaran, tahapan ini dilakukan untuk menentukan calon pengguna produk yang dikembangkan, Thiagarajan dkk menyebutkan

ada beberapa strategi yang dapat digunakan dalam tahap penentuan strategi dan tema penyebaran berdasarkan asumsi pengguna yaitu sebagai berikut: (1) strategi nilai, (2) strategi rasional, (3) strategi didaktik, (4) strategi psikologis, (5) strategi ekonomi, dan (6) strategi kekuasaan.

3) Waktu

Tahap ketiga yaitu waktu, pada tahap ini selain menentukan pengguna, strategi dan tema penyebaran produk, pengembang juga harus memperhatikan waktu penyebaran karena penentuan waktu sangat penting untuk menentukan produk yang dihasilkan akan digunakan atau tidak. Waktu yang digunakan dalam pengembangan game edukasi "history quiz" berbasis Adobe Flash CS 6 ini yaitu pada semester Ganjil di Man 1 Jember, Man 2 Jember, dan Man 3 jember pada kelas X.

4) Pemilihan media penyebaran

Thiagarajan dkk (1974:173) menetapkan kriteria keefektifan diseminasi yaitu *Clarity, information should be clearly stated, with a particular audience in mind. Validity. The information should present a true picture.pervasiveness. the information should reach all of the intended audience. Impact. The information should evoke the desire response from intended audience. Timeliness. The information should be disseminated at the most opportune time. Practicality. The information should be presented in the form best suited to the scope of the project, considering such limitation as distance and available resources.*

Dalam melakukan penyebaran produk dapat dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang ada dan tersedia yang dapat memudahkan proses penyebaran seperti memanfaatkan media yang ada seperti media internet, melalui email, blog dan website, jurnal, majalah pendidikan, dan konferensi.

sesuai dengan kriteria keefektifan *desiminasi* menurut thiagarajan dkk disesuaikan dengan rancangan penelitian. Dalam penyebaran produk game edukasi “*History quiz*” berbasis *adobe flas CS 6* ini dilakukan dengan cara menginstal ke smartpone, komputer dan diunggah melalui Blog yang nantinya peserta didik/pendidik diberikan link blog tersebut supaya bisa di akses secara mandiri bila ingin mendwonload game tersebut.

2.8 Materi

Pada penelitian ini pengembang memilih KD 3.5 “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia”. (KD) Kompetensi dasar ini mengarah kepada pembahsan mengenai peristiwa proses masuk dan berkembangnya pengaruh hindu-buddha di indonesia dan menjelaskan dampak/pengaruh nyata terhadap kehidupan masyarakat yang masih dapat dilihat sampai saat ini melalui peninggal-peninggalanya.

KD 3.5 “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” merupakan peristiwa penting terkait dengan sejarah Indonesia yaitu masuknya pengaruh Hindu-Buddha ke nusantara yang terjadi sekitar abad 5M. dan salah satu kompetensi yang ada didalam kurikulum 2013 (K13).

Bahan ajar disekolah terbatas pada LKS dan Buku cetak saja, sehingga pembelajaran sejarah kurang variatif dan menarik. Dalam pembelajaran sejarah umumnya pendidik memakai metode ceramah dan kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia di kelas. Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yaitu pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi untuk proses pebelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.I Hakikat Pengembangan

Penelitian pengembangan atau R&D adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan dan mengembangkan produk pendidikan. (kantun, 2013:76) Penelitian R&D bukanlah penelitian yang bertujuan untuk menemukan teori, namun merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk. Borg and Gall (dalam sugiyono:28) penelitian dan pengembangan/R&D merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, Penelitian R&D ini terdiri dari siklus-siklus seperti kajian mengenai temuan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan berdasarkan latar belakang sesuai dengan rencana dimana produk hasil pengembangan ini dipakai, dan melakukan revisi berdasarkan hasil dari uji coba lapangan.

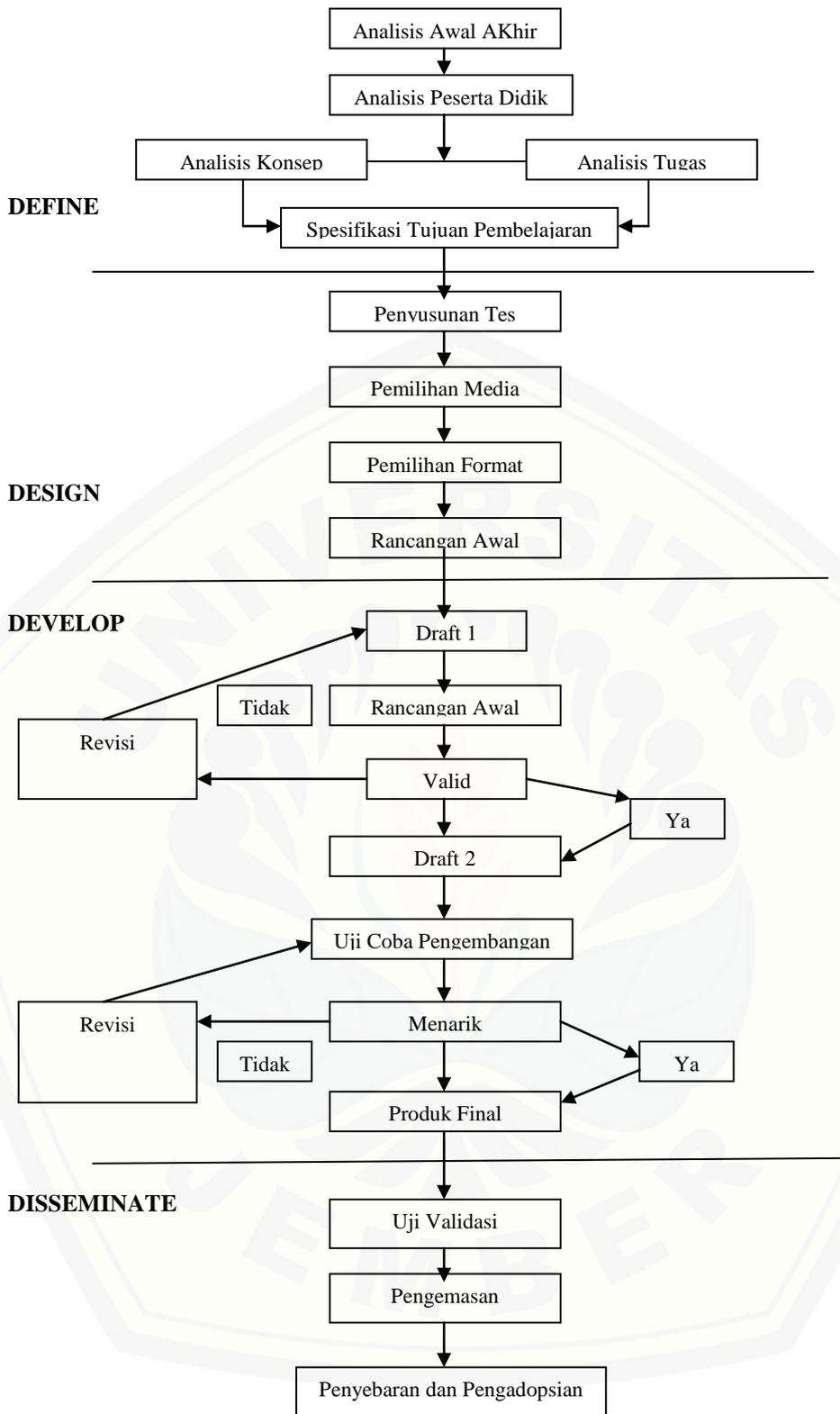
Penelitian pengembangan berfungsi memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk tersebut telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk secara luas berarti memperbaiki produk yang telah ada dan menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau menciptakan sebuah produk baru yang belum pernah ada.

Pada penelitian pengembangan ini, pengembang mengembangkan produk media pembelajaran berupa pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz"* *Adobe Flash Cs 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X MAN di Kabupaten Jember pada sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia" pada penelitian ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) Model pengembangan 4D dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974).

3.2 Desain Pengembangan

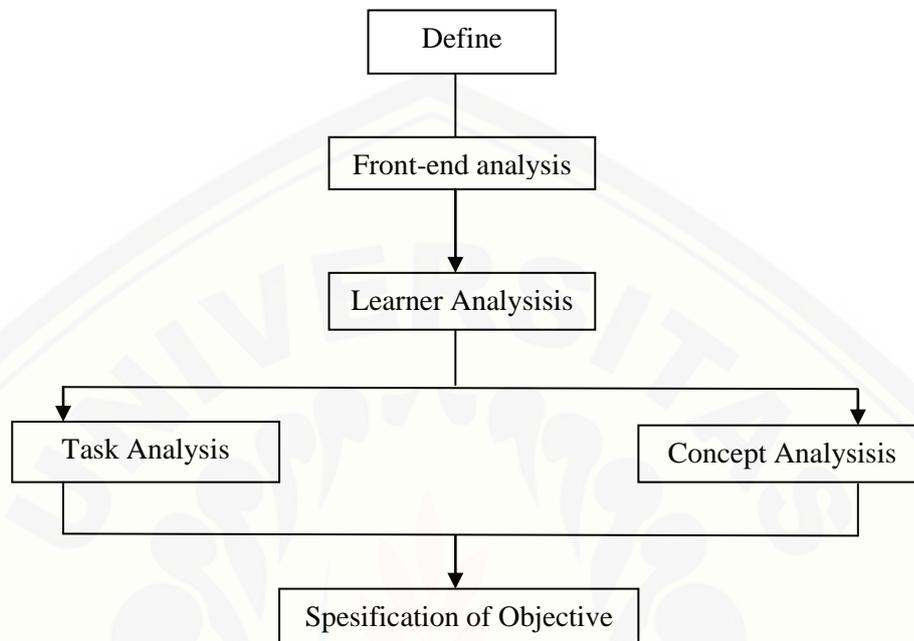
Desain penelitian pengembangan media *Game Edukasi “quiz game” Adobe Flas CS 6* pada mata pelajaran sejarah ips kelas X ips MAN dengan sub pokok bahasan “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” menggunakan model 4D yang di kembangkan oleh tiagarajan dkk (1974). Model pengembangan 4D ini terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) *define* (*pendefisian*), (2) *design* (*perancangan*), (3) *develop* (*pengembangan*), dan (4) *disseminate* (*penyebaran*).

Pada tahap pengembangan media *Game Edukasi “Quiz Game” Adobe Flas* pada mata pelajaran sejarah IPS kelas X IPS MAN dengan sub pokok bahasan “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” menggunakan model 4D dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Alur tahap mode pengembangan 4D diadopsi dari Thiagarajan (1974)

3.1.1 Define (Pendefinisian)



Gambar 3.2 gambar alur *Define* adaptasi Thiagarajan dkk (1974:8)

Tahap *define* (Pendefinisian) ialah tahapan pertama yang dilakukan dalam pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D, pada tahap ini dilakukan analisis terkait dengan pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz"*. Pada tahap *define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap *define* terdiri atas lima langkah pokok yaitu (1) *front-end analysis* (Analisis awal akhir) (2) *Leaner Analysis* (Analisis peserta didik), (3) *Concept Analisisis* (Anaisis konsep), (4) *Task Analisis* (Analisis Tugas), dan (5) *speifying instrucktional objectives* (spesifikasi tujuan pembelajaran).

3.1.1.1 *Front-end analysis* (analisis awal akhir)

Pada tahap *Front-end analysis* (analisis awal akhir) dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah indonesia, sehingga diperlukannya alternatif penyelesaian masalah tersebut seperti menggunakan media *Game Edukasi “History Quiz”*. Pengembang melakukan observasi awal, observasi dilakukan pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Hasil observasi diketahui pembelajaran sejarah di sekolah bersifat informatif dan kurang menarik, media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas pada media power point, sehingga peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran sejarah. Pendidik menyampaikan materi sejarah menggunakan metode ceramah sehingga pesera didik cepat merasa bosan dan jenuh. Dari penyebaran angket kepada peserta didik diketahui 64% peserta didik memiliki minat yang kurang terhadap pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas penggunaan media *Game Edukasi “History Quiz”* dalam pembelajaran sejarah diharapkan mampu menciptakan susana belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah, selain menghibur, menghilangkan kebosanan dan rasa jenuh, peserta didik juga dapat memanfaatkan media *Game Edukasi “History Quiz”* sebagai media belajar.

3.1.1.2 *Learner analysis* (analisis peserta didik)

Analisis peserta didik bertujuan untuk menelaah karakteristik peserta didik yang sesuai dengan pengembangan media *Game Edukasi “History Quiz”*. Karakteristik peserta didik ini meliputi latar belakang pengetahuan peserta didik, perkembangan kognitif peserta didik serta pengalaman peserta didik dalam kelompok maupun individu.

Berdasarkan dari hasil angket analisis peserta didik yang disebar diketahui peserta didik kelas X di MAN 1, MAN 2 dan MAN 3 di Jember

rata-rata berusia 15-16 tahun dimana pola berfikir anak sudah mulai pada tahap berfikir logis. Dari angket yang di sebar di kelas X dari tiga sekolah yaitu di MAN 1 Jember, MAN 2 Jember dan MAN 3 Jember diketahui Peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran berupa game (permainan). Peserta didik memberikan alasan bahwasanya dengan media game (permainan) sebagai media pembelajaran sejarah bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, dengan adanya media yang menarik, pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

3.1.1.3 Task analisis (analisis tugas)

Task analisis (analisis tugas) dilakukan untuk mengetahui keterampilan dalam pembelajaran apakah sesuai dengan kurikulum pada sub pokok pembahasan “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” yang dipilih oleh pengembang berdasarkan pada kopemtensi dasar kurikulumulum 2013, kompetensi inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang di anutnya
2. Mengahayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, damai) santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait dengan penyebab fenomena dan kejadian serta

menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar:

3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia

3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintah dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

4.5 Mengolah informasi mengenai proses masuk dan perkembangan kerajaan Hindu-Buddha dengan menerapkan cara berpikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan.

4.6 Menyajikan penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

3.I.I.4 Concept Analysis (Analysis Konsep)

Tahap Analisis konsep adalah tahap mengidentifikasi konsep secara rinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal akhir. KD yang digunakan yaitu KD 3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia

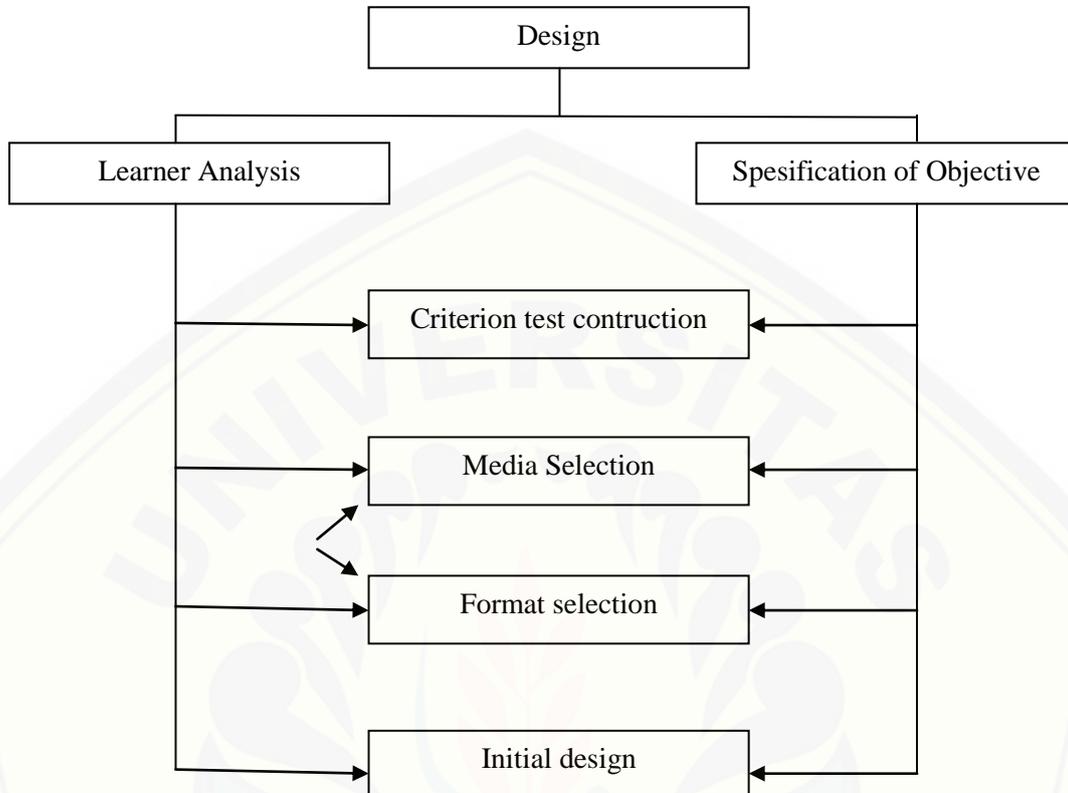
kemudia KD dibagi kedalam beberapa sub pokok bahasan yang nantinya digunakan sebagai acuan pengembangan Game edukasi “history quiz”.

3.I.I.5 *Specifying instructional objectives* (Perumusan tujuan pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran kusus. Dari hasil analisis KI dan KD pada kuikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah kelas X MAN, yaitu pada KD 3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia tujuan pembelajaran yang diharapkan dari pengembangan media *Game edukasi “History Quiz”* ini sebagai berikut: berdasarkan tujuan pembelajaran yang dibuat oleh pengembang pada KD 3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia”. Penggunaan Game edukasi “History Quiz” peserta didik diharapkan mampu :

- a) Menganalisis proses masuk dan berkembangnya agaman dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia;
- b) Menganalisis Teori masuk dan berkembangnya Hindu-Budha ke Indonesia;
- c) Memahami wujud akulturasi masa Hindu-Budha di Indonesia berupa religi, pengetahuan, peralatan hidup atau teknologi dan kesenian.

3.1.2 Design



Gambar 3.3 alur tahapan design adaptasi dari Thiagarajan (1974:7)

Tahap *design* (perancangan) adalah tahap yang bertujuan untuk merancang prototipe *Game edukasi "History Quiz"*. Pada tahap design ini terdapat empat langkah pokok, yaitu : (1) *criterion test contruction* (penyusunan tes), (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), dan (4) *initial design* (rancangan awal).

3.1.2.1 *criterion test contruction* (penyusunan tes)

Penyusunan tes merupakan langkah yang berhubungan dengan define dan design, penyusunan tes diperoleh berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep yang kemudian dijabarkan dalam tujuan pembelajaran. Tes berupa tes formatif berbentuk pilihan ganda, tujuan pengembang memberikan pretes kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan

awal peserta didik di 3 sekolah yaitu Man 1 Jember, Man 2 jember dan Man 3 jember.

3.1.2.2 media selection (pemilihan media)

Media selection (pemilihan media) tahapan memilih media yang tepat dalam mengembangkan *Game Edukasi "History Quiz"* dan penyajian materi pembelajaran. Dalam pengembangan media *Game Edukasi "History Quiz"* pengembang memilih media yaitu menggunakan software *Adobe flash CS 6* untuk pengembangan *game edukasi History quiz* ini, setelah itu aplikasi *Game Edukasi "History quiz"* ini akan ditampilkan menggunakan komputer/laptop. *Game edukasi* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik dan didesain dengan semenarik mungkin.

3.1.2.3 Format selection (pemilihan format)

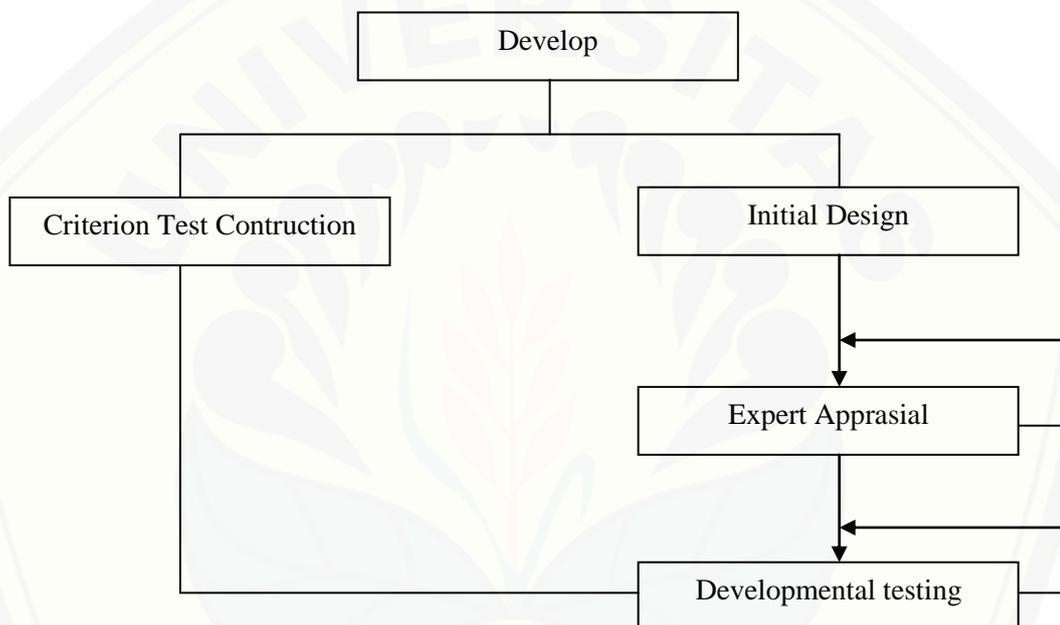
Pemilihan format dalam pengembangan ini adalah berupa *Game Edukasi. Game Edukasi "History Quiz"* berbasis *Adobe flas CS 6* pada mata pelajaran sejarah kelas X MAN pada sub pokok pembahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama Hindu-Buddha di Indonesia". Pengembangan media *game edukasi* ini merupakan pengembangan yang dilakukan dari hasil pengapdosian dari sumber-sumber yang relevan. *Game edukasi "History quiz"* ini menampilkan teks, gambar, audio, materi dan soal pilihan ganda didalamnya dengan memanfaatkan komputer sebagai media untuk menampilkannya, dan dapat digunakan sebagai media belajar sejarah oleh peserta didik.

3.1.2.4 Initial design (rancangan awal)

Initial design (rancangan awal) adalah tahap yang dilakukan sebelum tahap pengembangan. Tahap penrancangan awal *Game edukasi "History Quiz"* ini berupa kerangka *Game* dalam satu kegiatan dan

terfokus pada sub pokok bahasan “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia”. Kerangka *Game* masih berupa tampilan awal didalam menu awal. Kerangka game meliputi tampilan (1) judul, (2) pilihan (*choice*), (3) Tujuan pembelajaran, (4) Petunjuk permainan, (5) materi, (6) Game, (7) Refrensi.

3.1.3 Defelop (Pengembangan)



Gambar 3.3 Alur tahap Develop adaptasi dari Thiagarajan (1974:8)

Pada tahap develop bertujuan untuk menghasilkan media *Game Edukasi* “*History Quiz*” dan sudah melalui bebera tahapan yang harus dilalui yaitu tahap revisi berdasarkan saran dari para ahli serta dari hasil uji coba peserta didik. Pada tahap *develop* ini terdapat dua langkah yaitu 1) *expert apprasial* (validasi Ahli) dan 2) *development testing* (uji coba pengembangan).

3.I.3.1 Draft 1

Pada tahap draft 1 sudah dihasilkan media *Game Edukasi "History Quiz"* kemudian akan di uji oleh validator isi, validator Media dan desain. Dari hasil validasi ini akan diketahui apakah media yang dikembangkan oleh pengembang yaitu game edukasi "History quiz" dikatakan layak dan menarik atau sebaliknya kurang layak dan menarik, bila *Game Edukasi "History Quiz"* dinyatakan kurang layak dan kurang menarik oleh validator maka akan dilakukan revisi berdasarkan saran dan kritik dari validator. Apabila dinyatakan layak dan menarik maka akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan

3.I.3.2 Expert appraisal (validasi ahli)

Tahap *expert appraisal* (validasi ahli) pengembang meminta kepada validator untuk memberikan penilaian terhadap draf 1 produk media *Game Edukasi "History Quiz"* yang telah dihasilkan. Pada tahap draft 1 ini, Penilaian dilakukan oleh validator materi yaitu dosen ahli sejarah dari fkip sejarah universitas Jember yang akan menilai isi materi pada media game edukasi history quiz secara keseluruhan. Dan yang terakhir yaitu validator media dan desain yaitu dosen ahli media dan desain dari program study fkip ekonomi universitas Jember yang akan memberikan penilaian terhadap media dan desain game edukasi "history quiz". Setelah dilakukan validasi oleh para ahli maka akan dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli tersebut.

3.I.3.3 Draft 2

Setelah dilakukan penilaian dari validator bidang study, ahli Media dan desain dan sudah dilakukan revisi maka selanjutnya rancangan draft 2 ini akan diuji coba, uji coba meliputi uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tujuan dilakukannya uji

coba ini yaitu untuk mengetahui media *Game Edukasi “History Quiz”* ini dapat meningkatkan minat terhadap mata pelajaran sejarah. Apabila masih didapatkan masukan dan tambahan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan yaitu *Game Edukasi “History Quiz”* maka akan dilakukan revisi untuk menyempurnakan kekurangan tersebut sampai diperoleh kelayakan produk *Game Edukasi “History Quiz”* ini.

3.I.3.4 Uji coba lapangan (*development testing*)

Pada tahap ini yaitu uji coba lapangan bertujuan untuk mengumpulkan data yang nantinya digunakan untuk mengetahui layak tidaknya *Game Edukasi “History Quiz”* yang dikembangkan. Uji coba lapangan ini terdiri dari uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a) Uji coba pengguna

Uji coba pengguna ini dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah kelas X di MAN. Uji coba pengguna dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya *Game Edukasi “History Quiz”* untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah.

b) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan secara terbatas yang hanya melibatkan 10 peserta didik kelas X MAN. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan guna mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Dari hasil uji coba kelompok kecil ini akan didapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi serta menyempurnakan produk yang dikembangkan agar produk lebih menarik.

c) Uji coba kelompok besar

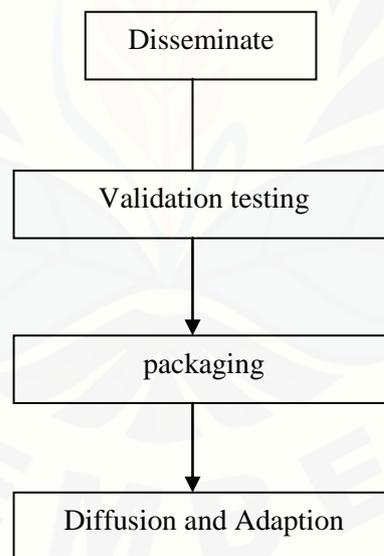
Dalam uji coba kelompok besar ini melibatkan peserta didik dalam satu kelas X MAN. Pada tahap uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik menggunakan produk yang dikembangkan yaitu *Game Edukasi “History Quiz”* ini. Setelah

dilakukan uji coba kelompok besar ini akan dilakukan revisi/perbaikan *Game* yang dikembangkan sampai menjadi produk final.

3.I.3.5 Produk Akhir

Setelah melakukan serangkaian tahapan pada tahap develop, dihasilkan produk akhir yaitu *Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6* kelas X MAN mata pelajaran sejarah sub pokok bahasan "Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia" dan sudah melalui tahapan validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan. Produk akhir ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas X MAN.

3.1.4 Disseminate (penyebaran)



Gambar 3.4 alur tahapan Disseminate diadopsi dari Thiagarajan (1974:9)

Disseminate (penyebaran) adalah tahapan penyebarluasan produk yang telah dikembangkan yaitu *Game Edukasi "History Quiz"* dan telah melewati uji validasi ahli dan tahap uji coba. Pada tahap disseminate ini meliputi (1) *validation testing*, (2) *packaging*, dan (3) *diffusion and adaption*.

Tahap validation testing ini produk *Game Edukasi "History Quiz"* yang telah dikembangkan siap untuk disebarluaskan dan selanjutnya diimplementasikan sebagai media pembelajaran sejarah. Tahap selanjutnya yaitu *packaging* yaitu tahap pengemasan dimana game edukasi ini dikemas dalam aplikasi dan yang terakhir yaitu *diffusion and adaption* yaitu produk disebarluaskan agar dapat diserap dan digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Tahap penyebaran ini dilakukan dengan cara menyebarkan produk final yaitu *Game Edukasi "History Quiz"* ini ke sekolah-sekolah yang ada di kabupaten jember seperti di MAN 1 Jember, MAN 2 Jember, dan MAN 3 Jember.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan *Game Edukasi "History Quiz"* ini teknik pengumpulan data meliputi observasi dan angket.

1) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data yang lain, seperti wawancara dan kuisisioner yang terfokus pada seseorang melalui komunikasi, sedangkan observasi tidak terbatas pada orang saja tetapi pada objek yang lain. (Sugiyono, 2015: 214)

Teknik pengumpulan data dengan observasi memiliki tingkat keakuratan lebih jika dibandingkan dengan wawancara, kuisisioner dan dokumentasi. Pengembang melakukan observasi untuk mengetahui kelengkapan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran di tiga sekolah yaitu di Man 1 jember, Man 2 jember, Man 3 jember.

Observasi juga dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi melalui pengamatan secara langsung pada proses pembelajaran sejarah menggunakan Media yang dikembangkan yaitu *Game Edukasi "History Quiz"* guna mengetahui tingkat daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah

dengan menggunakan media *Game Edukasi "History Quiz"* yang dikembangkan.

2) Angket (kuisisioner)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dimana responden mengisi pernyataan atau pertanyaan dan diisi dengan lengkap oleh responden dan dikembalikan kepada peneliti. Peneliti dapat memperoleh data dari kuisisioner yang terkait dengan sikap, pengetahuan, persepsi dll, dengan kata lain peneliti dapat menggunakan kuisisioner untuk mengukur macam-macam karakteristik responden.

Menurut Sugiono (2015:216) Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti dapat mengetahui variabel yang akan diukur. Kuisisioner juga cocok digunakan untuk jumlah responden banyak. Dalam pengembangan Media pembelajaran *Game Edukasi "History Quiz"* ini, pengembang memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui minat belajar sejarah peserta didik. Angket juga diberikan kepada ahli validasi guna memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator diberi angket untuk memvalidasi bidang studi, validasi media dan validasi design.

Hasil yang diperoleh dari validasi bidang studi, validasi media dan validasi design akan menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau perlu direvisi. Pendidik kelas X MAN 1 Jember selaku pengguna juga akan diberi angket guna memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Penilaian validator dan pengguna terhadap produk yang dikembangkan yaitu *Game Edukasi "History Quiz"* meliputi kategori yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber Sugiyono (2014: 94-95).

3.4 Teknik Analisis Data

a) Menguji Validasi Media Pembelajaran

Teknik analisis data angket kelayakan hasil validasi ahli bidang study, media dan design dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase
 $\sum x$: Jumlah respnden keseluruhan
 $\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item
 100% : konstanta

Data yang diperoleh, maka dapat diketahui kelayakan produk *Game Edukasi "History Quiz"* yang dikembangkan. Berikut adalah kategori kelayakan produk yang dikembangkan sebagai berikut:.

Tabel 3.2 Tabel kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Sumber: Arikunto, 2010:216

b) Teknik Analisis Minat Belajar Peserta Didik

Teknik analisis minat belajar peserta didik pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan penggunaan media game edukasi *History Quiz*, data diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media game edukasi *History Quiz*. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket minat belajar peserta didik digunakan rumus:

$$MB = \frac{\sum st}{\sum sm} \times 100\%$$

Keterangan

MB : presentase minat belajar

$\sum st$: Jumlah skor tercapai

$\sum sm$: Jumlah skor maksimal yang dapat dicapai

(Masyud, 2012:207)

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui apakah media yang dikembangkan yaitu game edukasi *History Quiz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berikut prosentase yang diperoleh dari produk yang dikembangkan diinterpretasikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Presentase minat belajar peserta didik

Nilai	Kualifikasi
86 % - 100 %	Sangat Tinggi
71 % - 85 %	Tinggi
56 % - 70 %	Sedang
41 % - 55 %	Rendah
25% - 40 %	Sangat Rendah

Sumber : (Masyud, (2012: 208)

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama waktu proses pengembangan media pembelajaran game edukasi History Quiz dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media game edukasi History Quiz mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan layak digunakan sebagai media belajar pembelajaran sejarah Indonesia. Media game edukasi History quiz telah melalui tahap validasi yaitu meliputi validasi ahli isi materi pembelajaran dan validasi ahli media dan desain. Hasil validasi ahli isi materi mendapatkan presentase 76% dengan kualifikasi “baik”, untuk hasil validasi ahli media dan desain mendapatkan presentase 86% dengan kualifikasi “sangat baik”.

Pengembangan produk media game edukasi “*History Quiz*” juga telah melalui tahap uji coba pengguna. Uji coba pengguna meliputi uji coba pendidik mata pelajaran sejarah, uji kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba pengguna yaitu pendidik mata pelajaran sejarah mendapatkan presentase 80% dengan kualifikasi “baik”. Selanjutnya uji coba kelompok kecil yang dilakukan dalam dua tahap yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media game edukasi *History Quiz*. Pada uji coba sebelum menggunakan media game edukasi *History Quiz* pada kelompok kecil dengan jumlah responden 10 peserta didik kelas X IPS di MAN 1 Jember mendapatkan jumlah skor 59,5% dengan kualifikasi “sedang”. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan menggunakan media game edukasi mendapatkan presentase 83% dengan kategori “Tinggi”, untuk uji coba kelompok besar dilakukan menjadi dua tahap sebelum dan sesudah menggunakan media game edukasi *History Quiz* pada proses pembelajaran sejarah yang melibatkan 34 peserta didik. Uji coba kelompok besar sebelum menggunakan media game edukasi History Quiz mendapatkan skor sebesar 69% dengan kualifikasi “sedang”. Uji coba kelompok besar dengan menggunakan media game edukasi *History Quiz* mendapatkan skor

sebesar 89% dengan kategori “sangat tinggi”. Uji coba lapangan dilakukan guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan juga dilakukan untuk mendapatkan data terkait media game edukasi “*History Quiz*” mampu meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah Indonesia.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap validasi ahli meliputi validasi ahli isi materi pembelajaran, validasi media dan desain, uji coba pengguna dan uji coba kelompok besar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media game edukasi History Quiz yang dikembangkan telah melalui tahap validasi meliputi validasi ahli isi materi pembelajaran dan validasi ahli media dan desain. Produk media game edukasi History Quiz juga telah di uji cobakan kepada pengguna, kelompok kecil, dan uji lapang.
- 2) Media game edukasi History Quiz yang dikembangkan merupakan media belajar yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia.
- 3) Media game edukasi History Quiz yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 85% dengan kualifikasi “tinggi”.

5.2 Saran

Produk yang dikembangkan yaitu media game edukasi History Quiz telah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli yaitu meliputi ahli bidang studi dan ahli media dan desain. Selain itu produk yang dikembangkan juga telah melalui tahap uji coba pengguna yaitu pendidik mata pelajaran sejarah dan uji coba lapangan yaitu oleh peserta didik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media game edukasi History Quiz telah layak digunakan sebagai media belajar dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia. Namun masih diperlukan perbaikan demi kesempurnaan produk yang dikembangkan. Adapun kelebihan dari media game edukasi History Quiz adalah sebagai berikut:

1. Media game edukasi History Quiz didesain semenarik mungkin.
2. Media game edukasi History Quiz didesain berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dan telah disesuaikan dengan kurikulum.
3. Media game edukasi History Quiz dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia.
4. Media game edukasi History Quiz di desain menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 dengan mengadopsi desain tampilan flat desain dan flat icon yang dikemas dalam bentuk aplikasi game edukasi dengan memadukan antara teks, gambar, audio dan soal interaktif serta dapat digunakan sebagai media belajar materi sejarah yang menyenangkan kapan saja dan dimana saja.

media game edukasi History Quiz yang dikembangkan selain memiliki kelebihan seperti yang dipaparkan di atas juga memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- 1) Media game edukasi History Quiz yang dikembangkan masih terbatas pada materi pada sub pokok bahasan menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.
- 2) Aplikasi game edukasi History Quiz dikembangkan menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 sehingga pengoperasiannya menggunakan pc/computer dan bisa di operasikan menggunakan smartphone android dengan standart OS tertentu dan memiliki aplikasi flash player.
- 3) Pengembangan media game edukasi History Quiz hanya mengukur validasi ahli dan tingkat minat belajar peserta didik menggunakan media game edukasi History Quiz. Sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan media game edukasi History Quiz.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, saran pemanfaatan media game edukasi History Quiz adalah sebagai berikut:

- 1) Sebaiknya pemanfaatan media game edukasi History Quiz sebagai media dalam proses pembelajaran Indonesia ini dikembangkan lebih lanjut.
- 2) Diharapkan peserta didik aktif dalam memanfaatkan media game edukasi History Quiz sebagai media pembelajaran sejarah tanpa bantuan pendidik.

Media game edukasi History Quiz adobe flash cs 6 yang dikembangkan menggunakan model 4D ini telah melalui tahapan validasi dan uji coba lapang sehingga dianggap mendekati sempurna sehingga dikatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia. media yang dikembangkan diharapkan memotivasi pembaca untuk melakukan penelitian sejenis atau lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain sistem Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Claro, M. *Oecd Background Paper For Oecd-Enlaces Expert Meeting Video Games And Education*. 2007.
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Hirumi, Atsusi. 2014. *Bermain Game Di Sekolah*. Jakarta: PT indeks.
- Hamdayana. 2106. *Metodolofi Pengajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Hon, Calvin, Hercy, Charles, Chan. *Influence of Game Quests on Pupils' Enjoyment and Goal-pursuing in Math Learning*. 2010.
- Iva, R. 2012. *Koleksi Game Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flash books.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). *The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation*. *Computers and Education*,55,427–443. doi:10.1016/j.compedu.2010.02.007
- Modlofir, A. & Rusydiyah, E. 2016. *Desain pembelajaran inovatif dari teori ke praktik*. Jakarta: Raja grafindo persada.
- Noviani, D, N. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Akasara.
- Novaliendry, D. 2013. *Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (study kasus siswa kelas IX Smpn 1 Rao)*. *Jurnal Teknologi Informasi & pendidikan* Vol. 6 No 2.
- Na,im, M. 2013. *Psikologi Belajar*. Diktat Untuk Lingkungan Terbatas. Jember.

- Poeponegoro, M & Nugroho, N. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia 2, Zaman Kuna*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung. Alfabeta.
- Rahmana, A,T. 2016. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran film terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS Ma-Albadri Gumuksari-Kalisat Jember". Skripsi. Jember. Universitas Jember.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supendi. 2016. *50 Permainan Indoor & Outdoor Mengasyikkan*. Jakarta: Penebar Plus (penebar swadaya group).
- Sugiyono. 2014. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, A. 2004. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sa'ud, U. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & riyana, C. 2009. *Media pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima.
- Sheng Hsiao, H, Chao Yi, K, Hsing Tsai, H. *Exploring the Factors Influencing Learning Effectiveness in Digital Gamebased Learning*. 2012.
- Sanaky, AH. 2013. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta. Kaukaba dipantara.
- Safari. 2003. *Evauasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setyosari, H.P. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

- Universitas Jember. 2006. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember, UPT Penerbitan Universitas Jember.
- Tim penyusun. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.
- Wijanarko & Setiawati. 2016. *Ayah Baik-Ibu Parenting Era Digital*. Jakarta :Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Penerbit cerdas ulet kreatif.
- Wati, E. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wahyuni,S, E. 2016.” *Pengembangan Cerita Sejarah “Gayatri Sri Rajapatni Perempuan Pembangun Imperium Majapahit” Pada Mata Pelajaran Sejarah Sma Kelas X Dengan Model Assure*”. Skripsi. Jember. Universitas Jember.
- Waddington, David. 2015. *Dewey and Video Games: from Education through occupations to Education through simulations*. *Educational theory*. Vol. 65 no. 1
- Wibowo, Z,A. 2015. “*Pengembangan Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak Di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo*”. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulianto, L. & Wibisono, W. Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan edukasi*. Volum 2 No 2- 2010.

LAMPIRAN A. MATRIX PENELITIAN

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5	6
Pengembangan Media pembelajaran	Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “History Quiz” Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips Man Di Kabupaten Jember Dengan Model 4D	<p>1. Jenis Penelitian</p> <p>1.1 Penelitian pengembangan</p> <p>1.2 Penelitian sejarah</p> <p>2. Sifat Penelitian</p> <p>2.1 Penelitian pengembangan</p> <p>2.2 Penelitian kepustakaan atau studi literatur</p>	<p>1. Kurangnya Minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah;</p> <p>2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pembelajaran sejarah;</p> <p>3. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih terbatas pada penggunaan power point.</p>	Buku Pokok dan Buku Penunjang	Model pengembangan 4D (<i>Define, Design, Developt, Disseminate</i>)

LAMPIRAN B. SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4 6 3 5 /UN 25.1.5 /LT/ 2019 23 MAY 2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala
MAN 1 Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Agung Rahmatulloh
Nim : 130210302022
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Berkenaan mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Game Edukasi History Quiz Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN di Kabupaten Jember dengan Model 4D”. di sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Mei-Juni 2019. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.

Prof. Dr. Suratno, M.Pd.
NIP 19670625 199203 1 003



LAMPIRAN C. INSTRUMEN ANGKET**C1. ANGKET PENDIDIK**

Tujuan : mengetahui proses dan permasalahan dalam pembelajaran terkait dengan media pembelajaran

Nama Guru :

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah kurikulum/silabus yang telah disiapkan menjadi dasar bapak/ibu mengajarkan sejarah?			
2.	Menurut bapak/Ibu, apakah kurikulum atau silabus yang telah disiapkan sesuai dengan kepentingan pembelajaran sejarah ?			
3.	Apakah ketika akan mengajarkan sejarah Bapak/Ibu menyusun rencana pembelajaran?			
4.	Apakah bapak /Ibu menghadapi kesulitan ketika menyusun rencana pembelajaran?			
5.	apakah bapak/Ibu menggunakan metode/model Dalam menyusun rencana pembelajaran?			
6.	Metode/model apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran? Apakah ada kesulitan?			
7.	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer?			
8.	Jika iya, apakah bapak/ibu mengalami kesulitan dalam menerapkan media tersebut?			

9.	Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan hasil karya sendiri? atau mengadopsi dari karya orang lain?			
10.	Jika iya, Apakah ada kendala dalam pembuatan media pembelajaran tersebut?			
11.	Apakah dengan media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan dapat membuat peserta didik antusias dan berminat terhadap pembelajaran sejarah?			
12.	Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah berupa Media Audio, Visual, Audio-Visual, atau Multimedia?			
13.	Apakah materi yang ada didalam media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan mudah untuk diajarkan kepada peserta didik?			
14.	Apakah materi pada media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sesuai dengan kompetensi yang ada dalam kurikulum/silabus?			
15.	Apakah materi yang ada didalam media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan mampu mendorong peserta didik untuk memahami dan menambah wawasan peserta didik mengenai sejarah?			
16.	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran Bapak/ Ibu gunakan telah memenuhi tuntutan atau target kemampuan terkait dengan tujuan pembelajaran sejarah?			

17.	Apakah materi ajar sejarah yang diajarkan kepada peserta didik berisi teori dan permasalahan yang mampu melatih peserta didik untuk berwawasan luas?			
18.	Selain materi ajar yang telah ada, Apakah Bapak/Ibu juga mempersiapkan materi lain untuk pembelajaran sejarah guna menambah pengetahuan peserta didik?			
19.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan inovasi terkait dengan media pembelajaran didalam menyampaikan materi sejarah agar lebih variatif dan interaktif?			
20.	Menurut Bapak/ Ibu apakah perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan teknologi saat ini? Jika Ya berikan jenis inovasi media pembelajaran yang saat ini diinginkan peserta didik.			

Adaptasi : Pereira (2015)

LAMPIRAN C2. ANGKET PESERTA DIDIK

Angket Analisis Peserta Didik

Nama :
 Nama Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah usia anda saat ini \leq 15 Tahun?			
2.	Apakah usia anda saat ini \geq 15Tahun?			
3.	Apakah anda lulusan dari jenjang pendidikan SMP Negeri?			
4.	Apakah anda lulusan dari jenjang pendidikan SMP Swasta/ MTS?			
5.	Apakah anda berminat dengan pembelajaran Sejarah?			
6.	Apakah anda termotivasi di dalam mempelajari materi sejarah sehingga memicu rasa ingin tahu?			
7.	Apakah anda antusias dan aktif dalam proses pembelajaran sejarah?			
8.	Apakah dalam pembelajaran sejarah pendidik menggunakan metode pembelajaran yang variatif yang berpusat pada peserta didik?			
9.	Apakah anda menyukai metode pembelajaran diskusi kelompok?			
10.	Apakah anda bisa mengoperasikan komputer?			
11.	Apakah anda lebih menyukai belajar menggunakan komputer sebagai penunjang proses pembelajaran?			
12.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik selalu menggunakan komputer sebagai sarana penunjang belajar?			
13.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik menggunakan metode pembelajaran? (ceramah, diskusi, tanya jawab, <i>game</i> /permainan, dll)			
14.	Apakah dalam pembelajaran anda menggunakan media pembelajaran?			

15.	Apakah dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dapat mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?			
16.	Apakah anda tertarik dengan media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini? Jika Ya Sebutkan media yang digunakan oleh pendidik anda.			
17.	Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran berupa game/permainan?			
18.	Jika no 17 “ya” apakah anda menyukai media pembelajaran berupa game?			
19.	Apakah pada materi tentang teori proses masuk dan berkembangna agama dan kebudayaan hindhu-buda di Indonesia pernah menggunakan media pembelajaran berbasis computer/game?			
20.	Menurut kalian, apakah media pembelajaran sejarah yang diajarkan pendidik kepada kalian mampu mendorong kalian untuk aktif belajar? Jika jawaban “Ya” atau “Tidak”, tulislah alasan jawaban kalian dikolom catatan			

Berikan kritik dan saran anda untuk pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah!

.....

.....

.....

.....

.....

Adaptasi : Thiagarajan et.al, 1974

Angket Permasalahan Peserta Didik

No	Pernyataan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Apakah kalian senang pada pembelajaran sejarah			
2	Apakah kalian menyesal tidak mengikuti pembelajaran sejarah			
3	Apakah kelas pembelajaran sejarah menyenangkan bagi kalian?			
4	Apakah kelas sejarah bermakna bagi kalian?			
5	Apakah Anda berminat terhadap pembelajaran sejarah?			
6	Apakah kalian menggunakan media pembelajaran dalam mempelajari materi sejarah?			
7	Jika jawaban no 6 "iya", apakah materi yang ada di dalamnya menurut kalian mudah dipahami?			
8	Apakah selain materi ajar yang terdapat pada media pembelajaran yang digunakan kalian juga mendapatkan materi lain dalam pembelajaran sejarah?			
9	Apakah materi pembelajaran sejarah yang telah di ajarkan membuat kalian aktif untuk belajar?			
10	Apakah materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dapat memenuhi target belajar sejarah?			
11	Apakah kalian mengalami kesulitan untuk memenuhi target yang kalian harapkan dalam pembelajaran sejarah?			
12	Apakah materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah membuat kalian berlatih mengenali dampak peristiwa sejarah pada lingkungan sekitar kalian saat ini?			
13	Apakah sumber pembelajaran sejarah yang digunakan berisi permasalahan dan pemecahan masalah yang dapat melatih kalian mengenali dampak peristiwa sejarah pada lingkungan sekitar kalian?			
14	Apakah materi sejarah yang selama ini diajarkan dalam proses pembelajaran telah memadai dan memahami, memperkaya dan memberikan keterampilan kepada kalian mengenali dampak peristiwa			

	sejarah pada lingkungan sekitar kalian?			
15	Apakah pendidik menggunakan metode dalam pembelajaran sejarah?			
16	Dalam proses pembelajaran sejarah, model pembelajaran apa yang digunakan oleh pendidik? (ceramah, diskusi, game)			
17	Apakah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sejarah mendorong kalian aktif dalam proses pembelajaran sejarah ?			
18	Apakah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sejarah membuat kalian antusias dalam proses pembelajaran?			
19	Apakah kalian mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan sintak model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik?			
20	Apakah kalian berharap ada media belajar materi sejarah berupa game sebagai penunjang proses pembelajaran sejarah Indonesia? Jika iya, tuliskan alasannya pada kolom catatan.			

LAMPIRAN C3. ANGKET KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK DAN PENGETAHUAN AWAL

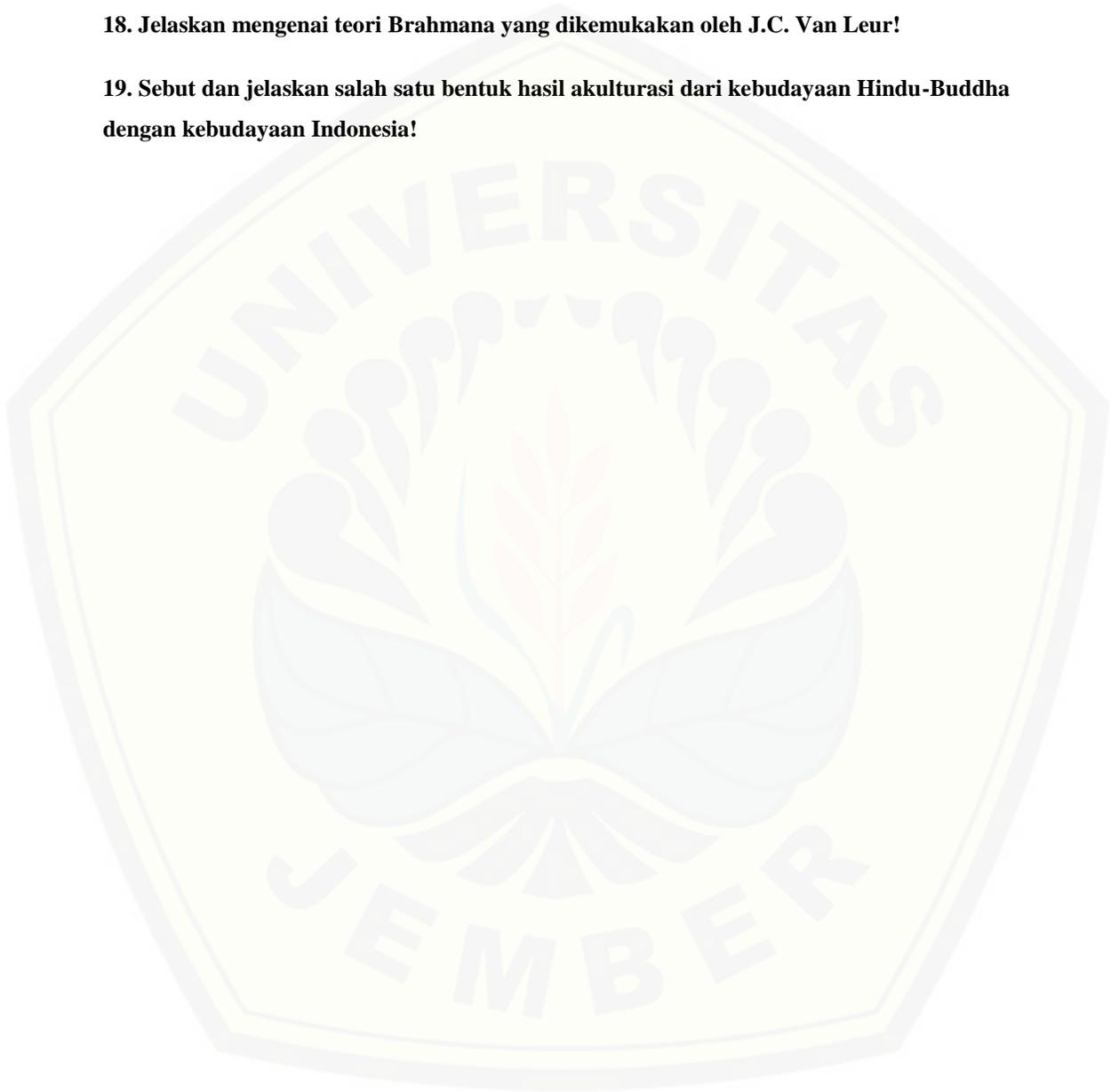
No	Pernyataan			Catatan
		Ya	Tidak	
1	saya berusia lebih dari 15 tahun			
2	saya berumur kurang dari 15 tahun			
3	Saya perlu ilustrasi dari apa yang diajarkan supaya mampu memahaminya			
4	Saya tertarik terhadap obyek yang mecolok, berwarna dan merangsang mata			
5	Saya menyukai buku-buku yang menyertakan gambar atau ilustrasi			
6	Saya mudah mengingat apabila saya bisa melihat orang yang berbicara			
7	Saya bisa belajar dengan baik meski berada di tempat ramai			
8	Saya harus berbicara dengan suara keras untuk memecahkan suatu masalah			
9	Jika saya ingin menghafal, saya akan mengucapkannya berkali-kali			
10	Saya mudah mengingat sesuatu dengan cara mendengarkan			
11	Saya lebih suka belajar menggunakan buku			
12	Saya aktif belajar dengan menggunakan media belajar			
13	Saya lebih mudah belajar menggunakan media			
14	Belajar menggunakan media membuat saya mudah menyerap dan memahami materi yang ada didalam media belajar			
15	Saya lebih mudah belajar jika ada keterlibatan dari anggota tubuh			

16. Jelaskan secara singkat proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia!

17. jelaskan mengenai teori ksatria yang di kemukakan oleh R. C. Majundar !

18. Jelaskan mengenai teori Brahmana yang dikemukakan oleh J.C. Van Leur!

19. Sebut dan jelaskan salah satu bentuk hasil akulturasi dari kebudayaan Hindu-Buddha dengan kebudayaan Indonesia!



LAMPIRAN D. LEMBAR INSTRUMEN OBSERAVASI

Lembar Instrumen Observasi

No	Yang Di Amati	Hasil Pengamatan	Catatan
1	Kondisi Sekolah: a) Ruang Kelas b) Jumlah Peserta Didik		
2	Perangkat Pendidik: a) Silabus b) Rpp Yang Digunakan Pendidik c) Sumber Belajar Yang Digunakan d) Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Pendidik		
3	Sarana Dan Prasarana Di Kelas: a) Papan Tulis b) Spidol c) Proyektor/Lcd d) Ketersediaan Wifi e) dan lain-lain		
4	Perpustakaan: a) Buku Paket Materi Sejarah b) Ketersediaan LKS c) Buku penunjang pembelajaran sejarah d) fasilitas lain yang mendukung e) dan lain-lain		
5	LAB TI a) Ketersediaan Komputer b) Ketersediaan Earphone c) Ketersediaan Microfon d) Ketersediaan Wifi		

LAMPIRAN E. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI ISI ATAU MATERI

Materi Pelajaran :

Pokok Bahasan :

Kelas/Semester :

Panduan penilaian

Kurang sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
1	2	3	4	5

NO	PERNYATAAN	NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas					
2	Ketepatan struktur kalimat					
3	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					
4	Kesesuaian dengan KI dan KD					
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
6	Kebenaran substansi materi					
7	Materi sesuai dengan kurikulum					
8	Ketepatan penggunaan tata bahasa					
9	Penyajian materi benar dan mendetail					
10	Materi dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik					

Wahyuni, 2016: 97

$$\text{skor} = \frac{\text{skor total} \times 100\%}{\dots} = \dots$$

Kritik dan saran

LAMPIRAN F. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN**LAMPIRAN G. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
TERHADAP GAME EDUKASI “HISTORY QUIZ” ADOBE FLASH CS6****MATA PELAJARAN** : SEJARAH**KELAS** : X SMA/GANJIL**SUB POKOK BAHASAN** : MENGANALISIS TEORI PROSES MASUK DAN
BERKEMBANGNYA KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI
INDONESIA**Pandua penilaian**

Kurang sekali	kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	4	5

I. Media

ASPEK	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
A. Kualitas Tampilan	1. Kemenarikan Tampilan awal dalam progam Game Edukasi “Hinstory Quiz”						
	2. Kejelasan petunjuk pengoperasian Game Edukasi “History Quiz”						
	3. Kemenarikan desain Game Edukasi “History Quiz” sebagai media belajar						
	4. Tampilan disusun secara baik						
	5. Penggunaan elemen mltimedia (font warna, dan teks) mudah di pahami						
	6. Kualitas tampilan dapat diterima dan enak dilihat						

B. Sistem Navigasi	7. Navigasi mudah di gunakan oleh peserta didik						
	8. Menu sesuai dengan fungsi dan tujuannya masing-masing						
	9. Game Edukasi History Quiz bekerja dengan baik dan tidak terjadi lag saat di operasikan						
Rangkuman Kualitatif							

II. Desain media Game Edukasi “History Quiz” Adobe flash CS6

Komponen	Butir	Nilai					Alasan Penilaian
		1	2	3	4	5	
A. Desain Game Edukasi “History Quiz” Adobe Fash CS6	1. Game Edukasi “History Quiz” dapat digunakan sebagai media belajar oleh peserta didik						
	2. Game Edukasi “History Quiz” dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri oleh peserta didik						
	3. Game Edukasi “History Quiz” sesuai dengan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi						
	4. Game Edukasi “History Quiz” memberikan umpan balik						
	5. Tampilan judul Game Edukasi menarik						
	6. Petunjuk permainan mudah di pahami						
	7. Meteri sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum 2013						
	8. Game Edukasi “History Quiz” di terapkan pada PC						
	9. Game Edukasi “History Quiz” dapat digunakan dimana saja dan kapan saja						
Rangkuman Kualitatif							

(Wahyudi, 2017: 134)

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{.....}} \times 100 = \text{.....}$$

Saran perbaikan Game edukasi

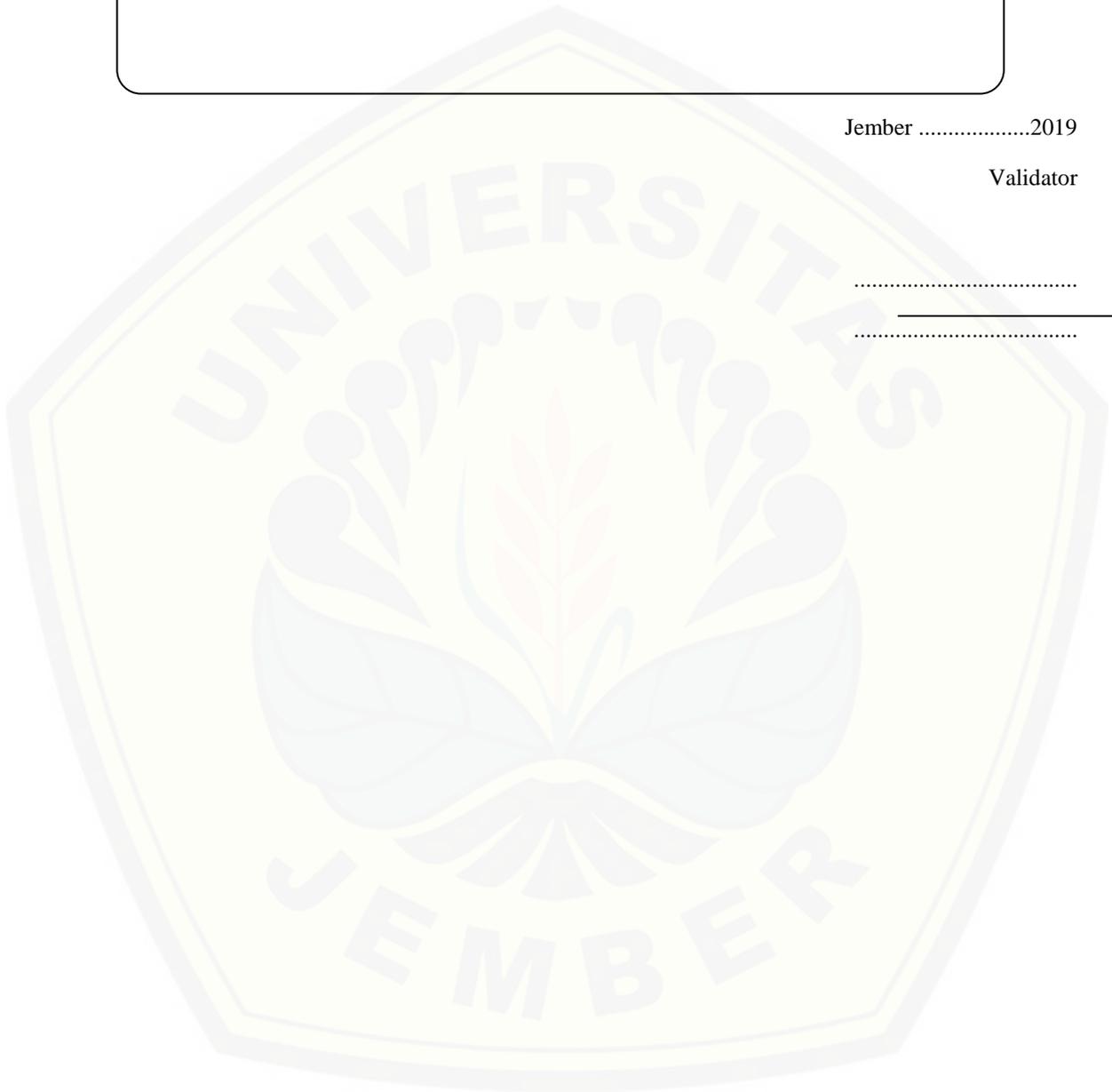
Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan game edukasi “ History Quiz” Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran IPS kelas X MAN di Kabupaten Jember dengan model 4

Jember2019

Validator

.....

.....



LAMPIRAN G. ANGKET HASILVALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI AHLI ISI ATAU MATERI

Materi Pelajaran : Sejarah

Pokok Bahasan : Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Kelas/Semester : X/Ganjil

Panduan penilaian

Kurang sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
1	2	3	4	5

NO	PERNYATAAN	NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas			✓		
2	Ketepatan struktur kalimat				✓	
3	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				✓	
4	Kesesuaian dengan KI dan KD				✓	
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
6	Kebenaran substansi materi				✓	
7	Materi sesuai dengan kurikulum				✓	
8	Ketepatan penggunaan tata bahasa				✓	
9	Penyajian materi benar dan mendetail				✓	
10	Materi dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik			✓		

Wahyuni, 2016: 97

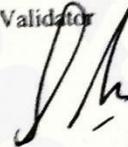
$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total} \times 100\%}{\dots} = \dots \frac{38}{50} = 3,8$$

Kritik dan saran

Buatlah peta: jalur pengemb
barang Hindu Buddha di Indo-
nesia.

Jember, 2018

Validator



Drs. Sumarno, M. Pd.

195221041984031002

LAMPIRAN H. HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN

LAMPIRAN B. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN
PEMBELAJARAN TERHADAP GAME EDUKASI "HISTORY QUIZ" ADOBE
FLASH CS6

MATA PELAJARAN : SEJARAH

KELAS : X SMA/GANJIL

SUB POKOK BAHASAN : MENGANALISIS PROSES MASUK DAN
BERKEMBANGNYA KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA
DI INDONESIA

Pandua penilaian

Kurang sekali	kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	4	5

I. Media

ASPEK	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
Kualitas Tampilan	1. Kemenarikan Tampilan awal dalam progam Game Edukasi "Hinstory Quiz"				✓		
	2. Kejelasan petunjuk pengoperasian Game Edukasi "History Quiz"				✓		
	3. Kemenarikan desain Game Edukasi "History Quiz" sebagai media belajar					✓	
	4. Tampilan disusun secara baik					✓	
	5. Penggunaan elemen mltimedia (font warna, dan teks) mudah di pahami				✓		
	6. Kualitas tampilan dapat diterima dan enak dilihat				✓		
Sistem Nagvigasi	7. Navigasi mudah di gunakan oleh peserta didik				✓		
	8. Menu sesuai dengan fungsi dan tujuannya masing-masing					✓	

Skor = $\frac{\text{Skor Total}}{\dots\dots\dots} \times 100 = \dots\dots$

Saran perbaikan Game edukasi

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan game edukasi "History Quiz" Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran IPS kelas X MAN di Kabupaten Jember dengan model 4D

Layak dan siap disajikan.

Jember ~~2019~~ 5.....2019

Validator

Wiwina Harjanto, S.Pd, M.Pd.

LAMPIRAN I. ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN PENDIDIK

**ANKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA GAME
EDUKASI “HISTORY QUIZ” ADOBE FLASH CS 6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X MAN DI KABUPATEN JEMBER DENGAN MODEL 4D**

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok BahasaN : Menganalisis Prosek Masuk Dan Berkembang Kebudayaan Hindu-Buddha Di
Indonesia

Kelas/Semester : X/Genap

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar paa halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

II. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan pengoperasian game edukasi “History Quiz” dengan kemampuan peserta didik					
2	Kemampuan game edukasi “Hinstory Quiz” sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran					
3	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013					
4	Kemudahan navigasi aplikasi game edukasi “History Quiz”					
5	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi “History Quiz”					
6	Kemenarikan desain game edukasi “History Quiz” untuk menunjang materi pembelajaran					
7	Kemenarikan ilustrasi gambar untuk menunjang materi pembelajaran					
8	Kemenarikan warna background dan warna icon dalam media game edukasi “History Quiz”					
9	Audio/efek suara yang digunakan sudah sesuai					
10	Game edukasi “History Quiz” Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif					
11	Ketertarikan peserta didik ketika belajar sejarah					

	dengan memanfaatkan media game edukasi “History Quiz”					
12	Game edukasi “History Quiz” mudah di operasikan					
13	Kemampuan game edukasi “History Quiz” membantu peserta didik memahami informasi					
14	Kemampuan game edukasi “History Quiz” dalam menciptakan minat belajar peserta didik					
15	Kemampuan game edukasi “History Quiz” untuk mengaktifkan peserta didik dalam membangun pengetahuan sendiri					
Total						
Persentase						

Adaptasi : Akbar (2016)

$$\text{skor} = \frac{\text{skor total} \times 100\%}{75} = \dots$$

Keterangan	
1	sangat kurang baik
2	kurang baik
3	cukup baik
4	baik
5	Sangat baik

Saran penyempurnaan Game edukasi “History Quiz”

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media game edukasi “History Quiz” Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN di Kabupaten Jember dengan model 4D

LAMPIRAN J. ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

Nama :

Kelas :

Absen :

Sekolah :

PETUNJUK PENGISIAN :

1. Bacalah pertanyaan dengan baik dan cermat
2. Pilihlah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda sebenarnya, dan berilah tanda ceklist (√) pada nomor yang sesuai dengan pilihan anda.

KETERANGAN :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Belajar mata pelajaran sejarah menggunakan media game edukasi "History Quiz" itu menyenangkan					
2.	Pendidik yang menyampaikan materi pembelajaran sejarah menggunakan media game edukasi "History Quiz" membuat saya antusias terhadap materi sejarah yang di sampaikan oleh pendidik					
3.	Pendidik yang menyampaikan materi pembelajaran sejarah menggunakan media game edukasi "History Quiz" membuat saya aktif didalam proses pembelajaran					
4.	Belajar mata pelajaran sejarah menggunakan media game edukasi "History Quiz" membuat saya antusias memperhatikan materi yang di jelaskan didalam media game edukasi "History Quiz"					

5. Media belajar apa yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah ? (LKS, PPT, Video, Video Game, Dan lain-lain)

.....
.....

6. Media pembelajaran apa yang anda sukai?

.....
.....

7. Metode pembelajara apa yang anda sukai?

.....
.....

8. Apakah anda mudah memahami materi pada media belajar yang anda miliki khususnya materi tentang menganalisis berbagai teori tentang masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia? Berikan alasannya!

.....
.....

9. Tulislah saran mengenai media belajar yang anda inginkan untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah indonesia khususnya materi tentang menganalisis berbagai teori tentang masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia? (PPT, Video, Gambar, Audio, Multimedia interaktif, Video Game dan lain-lain)

.....
.....

10. Berikan kritik dan saan anda terhadap pembelajaran sejarah!

.....
.....

Adaptasi : Slameto 2013

**LAMPIRAN K. HASIL ANGKET MINAT BELAJAR UJI LAPANGAN SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI HISTORY QUIZ**

Peserta didik	Aspek penilaian				
	Rasa senang	Ketertarikan	keterlibatan	perhatian	jumlah
1	2	3	2	4	11
2	3	5	2	3	13
3	2	3	4	4	11
4	3	3	3	5	14
5	5	2	2	4	13
6	4	5	2	4	15
7	2	1	5	4	12
8	2	2	2	5	11
9	3	2	4	3	12
10	4	3	5	5	17
11	3	2	5	5	13
12	4	4	4	4	16
13	3	2	5	5	15
14	2	3	2	4	11
15	1	4	5	5	15
16	5	3	4	2	14
17	3	3	3	3	12
18	4	2	5	5	16
19	5	3	2	5	15
20	4	2	2	4	12
21	5	1	2	5	13
22	5	4	3	3	15
23	1	5	2	4	12
24	5	2	4	3	14
25	4	2	5	5	16
26	3	1	3	4	11
27	2	2	2	2	8
28	5	3	3	1	12
29	2	2	3	2	9
30	4	3	2	2	11
31	1	2	2	5	10
32	5	4	5	3	17
33	4	5	4	5	18
34	2	5	5	4	16
Jumlah					450

**LAMPIRAN L. HASIL ANGGKET MINAT BELAJAR UJI LAPANGAN SESUDAH
MENGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI HISTORY QUIZ**

Peserta didik	Aspek penilaian				jumlah
	Rasa senang	Ketertarikan	keterlibatan	perhatian	
1	4	4	4	3	15
2	5	3	5	4	17
3	5	5	4	4	18
4	4	4	4	4	16
5	4	5	4	3	17
6	5	3	5	5	18
7	3	5	5	4	17
8	5	5	4	4	18
9	4	4	4	4	16
10	5	3	5	5	16
11	4	4	5	5	18
12	4	4	4	3	15
13	3	5	5	5	18
14	4	3	5	4	16
15	5	5	5	5	20
16	5	3	4	3	15
17	3	4	4	5	16
18	4	4	5	5	18
19	4	3	3	5	15
20	5	4	4	4	17
21	5	4	5	4	18
22	5	5	3	3	16
23	4	5	4	4	17
24	5	4	5	3	17
25	4	5	5	5	19
26	4	5	3	4	16
27	5	5	4	5	19
28	4	4	4	3	15
29	5	5	4	4	18
30	5	5	3	4	17
31	5	4	5	5	19
32	3	3	5	5	16
33	4	4	5	5	18
34	4	4	5	4	17
Jumlah					578

LAMPIRAN M. SURAT KETERANGAN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**

Jalan Imam Bonjol 50, Telepon. 0331-485109, Faksimil. 0331-484651, Jember
E-mail: man1jember@yahoo.co.id
Website: www.mansatujember.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 1518 /Ma.13.32.01/ PP.00.06/05/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Drs.Anwarudin, M.Si
NIP : 196508121994031002
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : MAN 1 Jember
Instansi : Kementerian Agama

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Agung Rahmatulloh
NIM : 130210302022
Fakultas : Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ

Benar benar telah selesai melakukan Penelitian di MAN 1 Jember. Dengan Judul Pengembangan Media Game Edukasi "History Quiz" Adobe Flash C56 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di MAN 1 Jember dengan Model 4D.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 Mei 2019

Kepala Madrasah



Lampiran N. Dokumentasi

Uji lapangan dan uji kelompok kecil









Desain tampilan Game Edukasi History Quiz

Tampilan Awal Game Edukasi History Quiz



Tampilan Menu Game Edukasi History Quiz



Tampilan Menu Materi Game Edukasi History Quiz

MATERI PEMBELAJARAN

A. Proses masuk dan berkembangnya Hindu-Buddha di Indonesia

Agama Hindu-Buddha merupakan Agama yang berasal dari India dan kemudian menyebar ke Asia Timur dan Asia Tenggara termasuk Indonesia, Indonesia merupakan Negara kepulauan yang terletak di antara dua benua yaitu benua Asia dan Benua Pasifik yang merupakan jalur perdagangan pada saat itu.

Gambar 1.1.
Peta jalur perdagangan laut Asia Tenggara.

1/2 →

Home Musik Latar Tutup

Tampilan Permainan/Game Edukasi History Quiz

PERMAINAN

50:50

Dampak dari terjadinya perdagangan antara India dengan Indonesia pada awal abad masehi yaitu...

A. Terjadinya kontak budaya

C. Adanya kontak budaya meliputi agama, budaya dan sastra

B. Ekonomi masyarakat Indonesia maju

D. Banyak orang India menetap di Indonesia

Uang Anda

Rp. 50.000,-

15. Rp 1.000.000.000,-
14. Rp 500.000.000,-
13. Rp 250.000.000,-
12. Rp 125.000.000,-
11. Rp 64.000.000,-
10. **Rp 32.000.000,-**
9. Rp 16.000.000,-
8. Rp 8.000.000,-
7. Rp 4.000.000,-
6. Rp 2.000.000,-
5. **Rp 1.000.000,-**
4. Rp 500.000,-
3. Rp 250.000,-
2. **Rp 125.000,-**
1. Rp 50.000,-

Home
 Musik Latar
 Tutup

Home Musik Latar Tutup

JEMBER