

LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS SAC MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN

Lia Melisa¹, Desi Novitasari² Dewi Putri Maharani³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Pringsewu

Email: lia.2021406405072@student.umpri.ac.id¹, desi.2021406405053@student.umpri.ac.id²
dewi.2021406405052fh@student.umpri.ac.id³

Abstract

This research aims to describe the steps for developing educational game media based on SAC (smart Apps creator) on Pancasila material as a life value. The type of research used is Research And Development which aims to develop and produce a product. The development design uses the ADDIE model design which consists of 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The product specifications developed are 1) a product packaged in an Android application for students and teachers as well as a laptop application for teachers. 2) The software can be downloaded using the link shared with a space capacity of approximately 25 MB. 3) educational games equipped with text, images, animation, audio, video.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media game edukasi berbasis SAC (*smart Apps creator*) pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research And Development* yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. Desain pengembangan yaitu menggunakan desain model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *analysis, desai, development, implementation* dan *evaluation*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu 1) sebuah produk yang dikemas dalam aplikasi android untuk siswa dan guru serta aplikasi laptop untuk guru. 2) software bisa didownload menggunakan link yang di share dengan kapasitas ruang kurang lebih 25 mb. 3) game edukasi dilengkapi teks, gambar, animasi, audio, vidio.

Article History

Submitted: 13 Juni 2024

Accepted: 16 Juni 2024

Published: 26 Juni 2024

Key Words

learning media, educational games, smart apps creator

Sejarah Artikel

Submitted: 13 Juni 2024

Accepted: 16 Juni 2024

Published: 26 Juni 2024

Kata Kunci

media pembelajaran, game edukasi, smart apps creator

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Dunia pendidikan akan terus berubah seiring dengan perubahan zaman seiring dengan semakin kompleksnya era globalisasi, era pemahaman teknologi, dimana masyarakat dipaksa untuk berperilaku sesuai norma yang ada dan berkarir dengan baik, sehingga pola pikir para pendidik pun berubah mentalitas yang kaku ke mentalitas yang lebih maju. Tentu saja seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan ini karena kemudahan penggunaan, kepraktisan dan harga yang terjangkau. Salah satu perangkat teknologi yang mudah ditemui adalah Android (Smartphone), jumlah pengguna smartphone semakin meningkat pesat karena fitur-fitur yang disediakan oleh smartphone tersebut sangat populer. Penggunaan smartphone yang bijak dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan menggunakan teknologi tentunya akan meningkatkan nilai pendidikan dalam bidang akademik, khususnya dalam bidang pendidikan kewarganegaraan. Bidang ini dinilai menjadi mata pelajaran yang memunculkan banyak perspektif tentang bagaimana memandang Pancasila sebagai nilai dalam kehidupan.

Jika belajar hanya berpatokan Buku cetak saja hal ini tentu membosankan bagi sebagian siswa dalam memahami gagasan pokok isi bacaan mengenai pendidikan kewarganegaraan.

Masalah yang dihadapi di bidang PPKN, terutama pada materi pancasila sebagai nilai

kehidupan, di SDN 4 Sendang Agung adanya kurang maksimal seorang guru mengajarkan materi. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional, belum bisa memanfaatkan media pembelajaran terkhusus yang berbasis ICT. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan tidak maksimal dalam pemahaman materi. Maka dari itu guru harus bisa berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk membuat media Pembelajaran. Namun, terdapat kemajuan dalam teknologi, dan sebagai profesional, pendidik harus berupaya memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dalam pembelajaran PPKN Siswa harus mengembangkan ketrampilan mereka dalam membuat media pembelajaran yg berbasis ICT dengan cara yang berbeda pada waktu yang berbeda.

Pemanfaatan media ICT untuk pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman materi siswa. Dimana beragam media yang bisa dibuat oleh guru, salah satunya yaitu game edukasi yang berbasis aplikasi SAC (Smart Apps Creator). Aplikasi game edukasi ini mudah untuk diakses dimana saja dan menggunakan device apapun (Smartphone, Laptop, Tablet), bebas biaya serta fleksibel diakses kapanpun.

Penggunaan game edukasi melalui Game interaktif atau permainan termasuk salah satu solusi yang memiliki nilai lebih, karena pada dasarnya Game pembelajaran berfungsi sebagai hiburan dan dijadikan Game pembelajaran edukasi bisa membuat anak-anak menjadi lebih senang dalam belajar karena mereka bisa bermain dan belajar disaat yang bersamaan

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk game edukasi berbasis SAC pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Rusmayana, 2021). Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu; Analyze, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa Game edukasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan. Berikut ini hasil dari game edukasi berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan.

a. Tampilan awal

Tampilan ini merupakan tampilan pembuka yang berisi judul game yang akan dimainkan



b. Cover

Cover merupakan bagian awal yang berisikan nama anggota kelompok dan logo serta identitas universitas perancang game edukasi



c. Menu tujuan pembelajaran

Menu ini berisikan pemaparan tujuan dari pembelajaran materi pancasila sebagai nilai kehidupan.



d. Menu petunjuk permainan

Menu ini berisikan tombol apa saja yang ada di game dan kegunaannya.



e. Peta perjalanan

Pada menu ini pemain akan mulai memasuki area game dimana pemain akan berada diawal garis star pada peta dan harus bisa melewati semua rintangan untuk sampai pada garis finish di peta perjalanan.



f. Menu lagu

Menu ini berisikan video-video lagu tentang pancasila sebagai nilai kehidupan.



g. Menu soal

Menu ini berisikan soal-soal kognitif yang berkaitan dengan materi pancasila sebagai nilai kehidupan.



h. Menu jawaban

Menu jawaban benar salah ini akan muncul ketika pemain mengklik salah satu pilihan dari A-D.



i. Menu peti harta karun bintang

Pada menu ini pemain yang bisa menjawab soal dengan benar dan sudah melewati menu jawaban benar akan mendapatkan peti harta karun yang berisikan bintang emas.



j. Menu ice breaking

Menu ini diberikan dalam game edukasi agar para pemain tidak merasa bosan dan rileks saat akan mengerjakan soal lagi.



- k. Menu penutup
Pada menu ini merupakan langkah terakhir dari game edukasi yang berisikan kalimat ucapan terima kasih.



SIMPULAN

Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran sangat menarik bagi siswa kelas IV UPT SDN 4 Sendang Agung. Materi pelajaran yang disampaikan dalam bentuk game ini membahas tentang pancasila sebagai nilai kehidupan. Materi ini dikemas dengan gambar, animasi dan video pembelajaran. Hasil pengembangan game edukasi berbasis SAC materi pancasila sebagai nilai kehidupan di uji cobakan kepada siswa melalukedatangan peneliti ke sekolah tersebut pada jam pelajaran. Berdasarkan hasil dari tinjauan respon siswa yang terdiri 20 siswa memperoleh presentase akhir senilai 95,17% dengan kategori sangat menarik. Oleh karena itu berdasarkan hasil dari uji validitas respon siswa maka penggunaan media game edukasi berbasis SAC di UPT SDN 4 Sendang Agung memiliki kualitas baik dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fajar, D. M., Rohmatini, G. W., & Hasanah, R. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Aturan Tangan Kanan pada Materi Kemagnetan Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator untuk Siswa SMP/MTs*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 568. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i3.6453>
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials*. Delma Cengage Learning.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma*

Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi-19. Widina Bhakti Persada.