E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 77-86
Volume 1 Nomor 4 Tahun 2024

Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Cc Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang Tahun Ajaran 2023/2024

Indria Larasati[1], Indra Wijaya[2], Popi Radyuli[3]

[123]Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang
indrialarasati1@gmail.com[1], indrawijaya25@gmail.com[2], popiradyuli@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas perancangan media pembelajaran Game Edukasi menggunakan Adobe Animate CC pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP N 39 Padang Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian (research & development). Model pengembangan yang digunakan adalah model penelitian pengembangan (ADDIE model), dengan desain langkah – langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) Analyze (2) design (3) development (4) Implementation dan (5) Evaluate. Subjek penelitian berjumlah 32 orang. Keseluruhan penilaian uji validator terhadap Media Pembelajaran Game Edukasi menggunakan Adobe Animate CC pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP N 39 Padang sebesar 88,00% dengan interprestasi sangat valid digunakan. Keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate CC pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP N 39 Padang sebesar 82,53% dengan interprestasi praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektifitas secara keseluruhan penilaian efektifitas Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate CC pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP N 39 Padang sebesar 81,00% dengan interprestasi efektif digunakan. Kesimpulannya, bahwasanya media pembelajaran Game Edukasi sebagai Game Edukasi sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelahjaran IPS kelas VIII di SMP N 39 Padang.

Kata kunci: *Game Edukasi, IPS, ADDIE, Media Pembelajaran*

Abstract

This study aims to determine the level of validity, practicality and effectiveness of the design of Educational Game learning media using Adobe Animate CC in Social Studies Class VIII subjects at SMP N 39 Padang in the 2023/2024 School Year. This study uses a research development method (research & development). The development model

used is the development research model (ADDIE model), with the design of the development steps as follows. (1) Analyze (2) design (3) development (4) Implementation and (5) Evaluate. The research subjects totaled 32 people. The overall validator test assessment of Educational Game Learning Media using Adobe Animate CC in Social Studies Class VIII subjects at SMP N 39 Padang amounted to 88.00% with interpretation very valid to use. The overall assessment of the practicality of Educational Game Learning Media Using Adobe Animate CC in Social Studies Class VIII subjects at SMP N 39 Padang amounted to 82.53% with the interpretation of practical use. The results of the overall effectiveness test assessment of the effectiveness of Educational Game Learning Media Using Adobe Animate CC in Social Studies Class VIII subjects at SMP N 39 Padang amounted to 81.00% with interpretation of effective use. In conclusion, that the Educational Game learning media as an Educational Game has been tested for feasibility, excellence, and can be used in learning activities in social studies class VIII at SMP N 39 Padang.

Keywords : *Educational Games, Social ,ADDIE, Learning Media*

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siterdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Dalam arti yang lebih sempit, pendidikan adalah seluruh kegiatan yang direncanakan dengan materi yang terorganisasi, dilaksanakan secara terjadwal dalam sistem pengawasan dan diberikan evaluasi berdasarkan pada tujuan yang telah ditentukan. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan di dalam kelas.

Penggunaan Media pembelajaran Game Edukasi menggunakan adobe animate cc menunjukan bahwa game edukasi meningkatkan kemampuan pembelajaran bahasa dengan memainkan jurnal program studi sastra jepang game edukasi. Oleh sebab itu, game edukasi menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Sehingga peserta didik dapat belajar dan melakukan latihan sendiri dengan menggunakan smartphone dan bisa mengakses game tersebut tanpa harus terhubung dengan koneksi internet dan bisa diakses dimana dan kapan saja.

Berdasarkan Observasi yang penulis lakukan pada bulan januari 2024 di SMP N 39 Padang menggunakan metode ceramah yanag bersifat terpusat pada guru. Guru lebih cenderung menggunakan beberapa buku cetak,papan tulis, serta jarang menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran. Peserta didik mengalami kejunuhan dan sulit fokus pada saat pembelajaran, sehingga pada saat tes hasil belajar, kemampuan dan pemahaman peserta didik rata – rata belum memenuhi standar. Terkadang peserta didik diperbolehkan menggunakan smartphone saat proses pembelajaran untuk memperhatikan modul yang diberikan lewat group whatsapp saat guru menerangkan, akan tetapi fokus peserta didik sering teralihkan dengan

memanfaatkan smartphone untuk hal – hal lain, yaitu mengakses media social dan game. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan di kelas VIII SMP Negeri 39 Padang, peserta didik cenderung menggunakan smartphone untuk bermain game.

Tabel 1. Siswa yang menggunakan smartphone

No	Kelas	Pengguna Smartphone	Yang Tidak menggunakan Smartphone	Jumlah Siswa
1	Kelas VIII 1	32	-	32
2	Kelas VIII 2	32	-	32
3	Kelas VIII 3	32	-	32
4	Kelas VIII 4	32	-	32
Total		128	-	128

Sumber : Hasil Observasi Kelas VIII

Berdasarkan data pada tabel diatas, dijelaskan bahwa data siswa yang memiliki smartphone berjumlah 128 siswa yang memiliki smartphone. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap peserta didik dapat diketahui bahwa aktivitas yang sering dilakukan dengan smartphonenya ialah mengakses game dan sosial media serta hasil wawancara peneliti terhadap guru mata Pelajaran IPS yaitu belum adanya pemanfaatan game edukasi digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.Penting dirancang dan dibuat game edukasi menggunakan Adobe Animate CC. Dengan adanya Game edukasi ini diharapakan bisa diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan minat 6 belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan permainan yang menyenangkan, menantang, seru dan menarik serta fokus kepada topik yang akan dibahas kepada peserta didik dalam mata Pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka penting untuk melakukan perancangan dan penelitian dengan judul " Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi pada mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang".

METODE

Berisi Model pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah model ADDIE (analysi – design – development – implementasi – evaluasion). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry dalam untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.[9]

Analisis (Analysis)

Langkah awal yang dilakukan untuk menciptakan game edukasi dengan model ADDIE yaitu menganalisis tentang kurikulum yang ada di sekolah yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Selanjutnya menganalisi siswa kelas VIII yang ada di SMP N 39 Padang yang berjumlah 128 orang yang mengikuti Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kebanyakan peserta didik menggunakan smartphone bukan hanya untuk belajar melainkan menggunakan hal – hal lain seperti bermain game dan mengakses sosial media, hal ini dikarenakan keterbatasan media yang digunakan.

Desain (Design)

Pada tahan ini peneliti merancang aplikasi sesuai analisis pada tahap sebelumnya. Spesifiksi aplikasi yang dibuat dalam bentuk game eduksi. Peneliti membuat desain menu utama, secara umum dan interface. Pada game edukasi ini terdapat beberapa tombol seperti home, panah lanjut dan kembali, serta tombol untuk memilih menu materi dan game edukasi. Aplikasi yang digunakan untuk mebuat tampilan yang yang menarik yaitu menggunakan aplikasi Adobe Animate CC sebagai aplikasi utama untuk pembuatan game edukasi, Photoshop CS3 sebagai aplikasi tambahan dalam pembuatan desain agar grafik yang ditampilkan lebih menarik.

Pengembangan (Development)

Pada tahap ini dilakukan uji validitas yang telah direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan validator. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan gume edukasi. Langkah – Langkah validasi game edukasi kepada validator sebagai berikut: Meminta validator untuk melihat penggunaan game edukasi, Meminta Validator untuk melakukan penilaian terhadap game edukasi. Setelah dilakukan penilaian, penelitian melakukan revisi terhadap game edukasi tersebut.

Implementasi (Implemention)

Pada tahap ini dilaukan uji praktikalitas untuk mengetahui kualitas dan praktikalitas pengguna game edukasi. Uji praktikalitas dilakukan oleh peserta didik dengan langkah-langkah berikut: Memberikan pengarahan kepada peserta didik tentang cara pengisian angket penilaian, Peserta didik diarahkan untuk mendownload dan install game edukasi pada mata Pelajaran IPS, Peserta didik diarahkan untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan game edukasi palajaran IPS dan Peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan

Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir ini adalah melakukan evaluasi (evalution), dari tahap uji pratikalitas oleh penilai dan respon dari angket yang diberikan kepada responden. Kemudian dilakukan uji efekatititas memberikan soal untuk mengetahui tingkat keefektifan produk media pembelajaran game edukasi tersebut. Tujuan dari evaluasi ini adatalı untuk memperbaiki game edukasi yang dibuat sebelum diterapkan pada peserta didik kelas VIII Mata Pelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Media Pembelajaran Game edukasi menggunakan Adobe animate CC

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran game edukasi menggunakan adobe animate cc dalam menghasilkan produk media pembelajaran game edukasi ini, peneliti melalui beberapa tahap kerja untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran game edukasi menggunakan adobe animate cc. Hasil akhir dalam peneliti ini yaitu media pembelajaran

game edukasi menggunakan adobe animate cc yang digunakan sebagai media pembelajaran aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman.

Halaman Intro

Halaman ini berisi tentang tampilan awal media pembelajaran Game edukasi mata pelajaran IPS, yang akan ditampilkan pada halaman pembuka game sebelum masuk ke dalam game adalah tampilan Star berfungsi untuk mengakses ke menu utama.



Gambar 1. Tampilan Intro

Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisikan 5 pilihan button yang terdiri dari materi, profil, evaluasi, tujuan pembelajaran (TP), petunjuk.



Gambar 2. Tampilan menu

Halaman Menu Materi



Gambar 3. Tampilan menu materi

E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 77-86
Volume 1 Nomor 4 Tahun 2024

Halaman menu materi ini terdapat 2 elemen yaitu tema 1 yang berisi tentang nasionalime dan jati diri bangsa, tema 2 berisi tentang pembangunan perekonomian indonesia yang akan di pelajari nantinya. Di halaman ini juga terdapat *button home.* Jika salah satu *button* di pilih maka akan tampil halaman berupa pilihan materi sebagai berikut :



Gambar 4. Halaman Tema 1



Gambar 5. Halaman Tema 2

Dihalaman ini berisikan berbagai macam materi yang bisa nantinya dipelajari oleh pengguna ketika dalam proses pembelajaran. Terdapat 2 yatitu button back dan next.

Halaman Menu Evaluasi



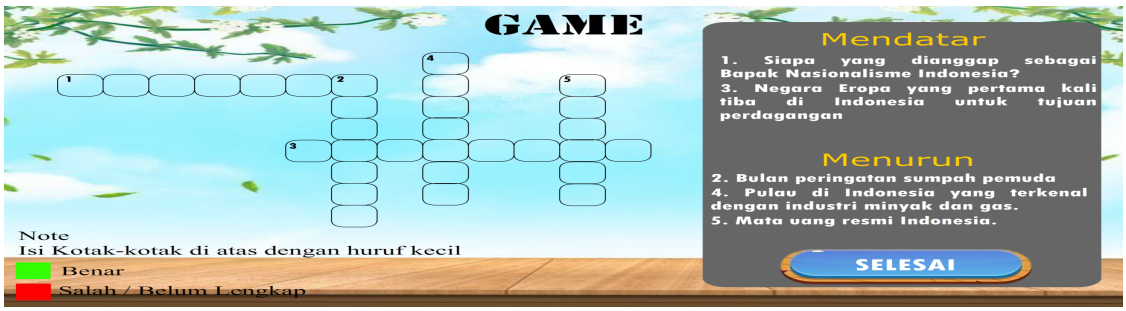
Gambar 6. Tampilan Menu evaluasi

E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 77-86
Volume 1 Nomor 4 Tahun 2024

Pada halaman ini terdapat 5 button yaitu button back, exit, evaluasi, game, video animasi. Yang berisikan untuk button evaluasi yaitu soal abc yang akan dikerjakan pengguna di aplikasi, untuk button game berisi game teka-teki silang yang akan di mainkan oleh pengguna aplikasi, video animasi berisi video pembelajaran.



Gambar 7. Tampilan evaluasi



Gambar 8. Tampilan game



Gambar 9. Tampilan video animasi

E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 77-86
Volume 1 Nomor 4 Tahun 2024

Halaman Menu Petunjuk



Gambar 10. Tampilan petunjuk

Halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi. Halaman ini berisikan button home. Button home ini langsung tertuju pada halaman home. Dihalaman ini dijelaskan berbagai macam petunjuk aplikasi dan dibuat semenarik mungkin dalam 1 halaman.

Halaman Menu AT/ATP



Gambar 11. Tampilan tujuan pembelajaran (TP)

Halaman tujuan pembelajaran berisikan tujuan dari belajar mata pelajaran IPS yang di pelajari dalam media ini di sesuaikan dengan silabus yang akan ada disekolah dan dihalaman ini jga terdapat button home dan back dan next.

Profil Pengembang



Gambar 12. Tampilan profil

Halaman profil merupakan halaman yang berisikan tentang pengembangan dimana tercantum nama, nim, dan asal sekolah, tempat/tgl lahir, email. Dan juga button home untuk kembali ke menu utama.

Pembahasan

Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan standar kompetensi dasar pada mata pelajaran mata pelajaran IPS . media ini sudah melalui tahap validasi oleh para ahli. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran game edukasi menggunakan adobe animate cc pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP N 39 Padang tahun ajaran 2023/2024 sangat valid digunakan karena sudah dilakukan uji penelitian tiga orang validator dengan hasil rata – rata pada penguji validator yaitu 88,00%. Hasil penelitian secara keseluruhan penilaian uji kepraktikalitas terhadap aplikasi android mata pelajaran IPS sebesar 82,53% sehingga tingkat kepraktisan dapat diinterprestasikan praktis digunakan dan. Hasil penelitian secara keseluruhan penilaian uji kefektifan terhadap aplikasi android mata pelajaran IPS sebesar 81,00%. Berdasarkan data hasil uji coba yang diperoleh maka media pembelajaran pada mata pelajaran IPS ini dapat dikatakan efektif atau layak untuk diterapakn disekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan Validitas melalui penilaian uji validator terhadap Multimedia pembelajara Game Edukasi berbasis Android sebesar 88,00%, sehingga tingkat validitas dapat di interprestasikan sangat valid digunakan. Praktikalitas Multimedia pembelajaran game edukasi berbasis Android sebesar 82,53%, sehingga tingkat kepraktikalitasnya dapat di interprestasikan praktis digunakan. Efektifitas Multimedia pembelajaran game edukasi berbasis Android sebesar 81,00%, sehingga tingkat efektifitasnya dapat di interprestasikan efektif digunakan.

Adapun saran – saran yang diberikan setelah dilakukan pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi ini adalah sebagai berikut: Bagi para perancangan dan pembuat perangkat pembelajaran, diharapkan melakukan perancangan yang terancana dan terstruktur. Susunlah rencana perancangan dengan rapi sebelum dilakukan pembuatan Media pembelajaran. Sehingga akan dihasilkan Media pembelajaran Game Edukasi yang rapi dan terstruktur. Lakukan pengembangan dan perbaikan terhadap isi Media pembelajaran Game Edukasi secara berkala, sehingga materi yang disampikan dapat di sesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad. (2017). Belajar bermakna. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Bandung: Anderson, L & Krathwohl, D. (2010). Kerangka landasan untuk pembelajaran pengajaran, dan assessment. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Cici Handianti (2022) Perancangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Basis Data Kelas XI RPL di SMK N 2 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

Afina Auliani (2019) Pengembangkan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Pada Manusia untuk Kelas XI SMA

Popy Radyuli, 2019. Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Studi Kasus Kelas X SMK-SMAK Padang

Andrew Fernando Pakpahan, dkk. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis. Anugrah Sandy dkk. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media.

Ismail (dalam Najikhah 2015 : 29) - Game edukasi didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan alat pendidikan yang efektif.

Masruroh, F. (2016). Adobe Hentikan Flash Professional dan Luncurkan Animate CC. Diambil dari https://bpptik.kominfo.go.id/2016/06/14/2085/adobe-rilispengganti-flash-professional/

Aryati, T. (2017). Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi, 6(4).

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari http://staff. uny. ac. id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran. pdf. pada September.