

**PENGEMBANGAN *GAME ONLINE* SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VIII
SMP BAHRUL MAGHFIROH MALANG**

SKRIPSI

OLEH

RAFIF MUHAMMAD FERDIANSYAH

NIM. 19130092



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023



**PENGEMBANGAN *GAME ONLINE* SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VIII
SMP BHRUL MAGHFIROH MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Rafif Muhammad Ferdiansyah
NIM. 19130092**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengembangan *Game Online* Sebagai Media Dalam Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII
SMP Bahrul Maghfiroh Malang**

SKRIPSI

Oleh:

Rafif Muhammad Ferdiansyah

NIM.19130092

Telah diperiksa dan disetujui pada (Juni 2023)

Dosen Pembimbing



Ulfy Adrian Sari, M.Pd
NIP: 1988053020180212139

Mengetahui.

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, MA
NIP: 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VIII SMP BAHRUL MAGHFIROH MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Rafif Muhammad Ferdiansyah (19130092)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal Juli 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Drs. M. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

:

Sekretaris Sidang
Ulfi Adrian Sari, M.Pd
NIP.1988053020180212139

:

Pembimbing
Ulfi Adrian Sari, M.Pd
NIP.1988053020180212139

:

Penguji Utama
Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP.198107192008012008

:

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998041002

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Ulfi Adrian Sari M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rafif Muhammad Ferdiansyah Malang, Juni 2023
Lamp : 4

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas ilmu tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang

Assalamu'alaikum WrWb,

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Raffif Muhammad Ferdiansyah
NIM : 19130092
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikumWr.Wb

Dosen Pembimbing



Ulfi Adrian Sari, M.Pd
NIP:1988053020180212139

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis ini tidak memuat karya yang pernah diuji untuk mendapatkan gelar sarjana di perguruan tinggi, dan bahwa sepanjang pengetahuan saya, selain yang disebutkan secara tertulis dalam naskah, tidak ada karya atau pendapat lain . serta dicantumkan dalam daftar pustaka.

Malang, 17 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Rafif Muhammad Ferdiansyah
NIM: 19130092

LEMBAR MOTTO

“Pantang dalam menyerah, pantang dalam berpatah arang. Tidak ada kata gagal untuk orang yang enggan berhasil. *“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang orang yang kufur”*

(Q.S Yusuf : 87)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat Allah SWT dengan kemurahan dan ridho-Nya yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan lancar. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan Bahagia, saya persembahkan rasa terima kasih saya kepada:

Kedua orang tua dan Keluarga

Kedua orang tua saya tercinta yaitu Ayah Muhamad Ruslani, Alm.Ibu Julaikhah, serta ibu sambung saya Ibu Mia yang senantiasa memberikan dorongan berupa kasih sayang, motivasi, semangat maupun secara financial serta senantiasa selalu memberikan doa yang tulus sehingga saya dapat menyelesaikan study ini, serta Nenek saya HJ. Murdiah, Om dan Tante saya Bapak Ali Ismail dan Ibu Nurul Mutamimah yang sudah merawat saya serta memberikan dukungan hingga saya dapat sampai pada tahap ini.

Dosen Pembimbing dan Validator

Ibu Ulfi Adrian Sari, M.Pd selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi, Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd selaku ahli media, Bapak Yhadi Firdiansyah, M.Pd selaku ahli materi dan Bapak Risman Heli, M.Si selaku kepala sekolah SMP Bahrul Maghfiroh Malang yang telah sabar membimbing dalam penyusunan penulisan skripsi. Terima kasih saya ucapkan karena telah banyak membantu dalam membimbing dan memberikan arahan dalam pengerjaan skripsi.

Teman-teman Seperjuangan

Seluruh teman-teman Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2019, teman seperbimbingan saya yang selalu memberikan semangat kepada saya.

Saya

Terima kasih kepada diri saya yang sudah bertahan hingga saat ini, yang semangat meskipun banyak sekali cobaan dalam mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, tuhan semesta alam yang telah memberikan segala nikmat, taufiq serta hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang dengan nikmat islam.

Selanjutnya perkenankanlah dengan selesainya skripsi dengan judul “Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP bahrul Maghfiroh Malang”, penulis juga , menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini, terutama kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A selaku Rector Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof.Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Mohammad Miftahusyaiian, M.Sos selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penentuan judul proposal skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.
5. Ibu Ulfi Adrian Sari, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktunya sebagai dosen pembimbing yang berkenan dalam memberikan bimbingan, koreksi dan saran terkait kepenulisan.

6. Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd, selaku ahli media yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator media pembelajaran.
7. Bapak Yhadi Firdiansyah, M.Pd, selaku ahli materi, yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator materi.
8. Bapak Riswan Heli, M.Si selaku kepala SMP Bahrul Maghfiroh Malang yang membantu peneliti dalam pengambilan data penelitian.
9. Almh. Ibu Julaikhah Ibunda tercinta yang telah memberikan semangat hingga saya dapat sekuat ini.
10. Ayahanda Muhammad Ruslani serta Ibu sambung saya Ibu Mia yang telah memberikan dukungan moral, serta financial serta doa yang tulus terhadap keberhasilan studi peneliti.
11. Hj Murdiah nenek saya tercinta yang tidak henti hentinya memberikan dukungan dan doa kepada peneliti.
12. Om dan Tante Bapak Ali Ismail S,Pd dan Ibu Nurul Mutamimah S.Pd yang telah membantu merawat saya, adik serta kakak saya serta men=memberikan doa yang tulus terhadap keberhasilan studi peneliti.
13. Teman teman saya,Lukman, Faiz, Galih, Firza, Syauqi, Cuki dan semua yang telah bersedia membantu terselesainya skripsi ini.
14. Teman teman Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2019, terima kasih atas semua pengalaman berharga dan luar biasa yang telah diberikan.
15. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu disini, yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharap kritik dan saran dari semua pihak dan peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi pembaca.

Malang, 17 Juni 2023

Penulis,

Rafif Muhammad Ferdiansyah
NIM.19130092

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR LOGO	
LEMBAR PENGAJUAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
LEMBAR MOTTO	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRAC	xviii
مستخلص البحث	xix
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan	12
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	12
H. Originalitas Penelitian	13
I. Definisi Operasional	17
J. Sistematika Pembahasan	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Landasan Teori	20

1. Pengembangan Game Online	20
2. Game Based Learning	27
3. Literasi Digital	32
4. Ispring Suite9.....	37
B. Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Model Pengembangan.....	41
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Uji Coba Produk	46
E. Instrumen Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	55
A. Profil Sekolah	55
B. Proses Pengembangan.....	63
1. Analisis	63
2. Perencanaan	66
3. Pengembangan	73
4. Implementasi.....	77
5. Evaluasi	78
C. Analisis Data.....	78
D. Revisi Produk	89
BAB V PEMBAHASAN	92
A. Proses Pengembangan game Online	92
B. Respon Guru Dan Siswa terkait Pengembangan Game Online	93
C. Hasil Pengembangan Media Game Online Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa.....	95
BAB VI PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	14
Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Game Based Learning.....	31
Tabel 2.2 Indikator Literasi Digital	36
Tabel 2.3 Kerangka Berfikir.....	40
Tabel 3.1 Subjek Uji Coba Validitas	46
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Validasi Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran	47
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Validasi Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Oleh Ahli Materi	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Game Online Sebagai Media Pembelajaran.....	49
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Guru Terhadap Game Online Sebagai Media Pembelajaran	49
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Data Angket.....	51
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru Dan Peserta Didik ...	53
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan	54
Tabel 4.1 Validasi Ahli Media	74
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Data Angket	78
Tabel 4.4 Analisis Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4.5 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	80
Tabel 4.6 Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS.....	81
Tabel 4.7 Analisis Angket Respon Siswa Pada Kelas 8A Uji Coba Awal	83
Tabel 4.8 Analisis Angket Respon Siswa Pada Kelas 8C Uji Lapangan.....	85
Tabel 4.9 Analisis Hasil Evaluasi Siswa Kelas Uji Coba	87
Tabel 4.10 Analisis Hasil Evaluasi Siswa Kelas Uji Lapangan	88
Tabel 4.11 Revisi Produk Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4.12 Revisi Produk Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4.13 Revisi Produk Validasi Guru Mata Pelajaran IPS.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	43
Gambar 4.1 Gedung Asrama SMP Bahrul Maghfiroh Malang	59
Gambar 4.2 Gedung Sekolah SMP Bahrul Maghfiroh Malang	60
Gambar 4.3 Laboratorium IPA.....	60
Gambar 4.4 Laboratorium Komputer	61
Gambar 4.5 Laboratorium Bahasa	61
Gambar 4.6 Perpustakaan Sekolah	62
Gambar 4.7 Masjid Sekolah	62
Gambar 4.8 Rancangan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Game Online	70
Gambar 4.9 Frame Halaman Awal Media	70
Gambar 4.10 Frame KI/KD.....	71
Gambar 4.11 Aturan Permainan	72
Gambar 4.12 Frame Awal Desain Game Online	72
Gambar 4.13 Frame Awal Evaluasi Pembelajaran	73

ABSTRAK

Muhammad Ferdiansyah, Rafif. 2023. Pengembangan *Game Online* Sebagai Media Dalam Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: Ulfi Adrian Sari, M.Pd

Pengembangan game online merupakan pengembangan berupa materi, game dan soal pada kelas VIII Mata Pelajaran IPS materi Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang, menggunakan model pembelajaran *game based learning* yang divalidasi oleh validator sebelum di ujicobakan kepada siswa. *Game Online* dan Soal Posttest dikembangkan melalui platform *Wordwall* untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan game online sebagai media dalam pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Bahrul Maghfiroh Malang, (2) mengetahui respon guru dan siswa terkait pengembangan game online sebagai media dalam pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang (3) mendeskripsikan hasil pengembangan game online dalam pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda terdiri dari 5 tahapan terdiri dari analisis (Analysis), perencanaan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) dan evaluasi (Evaluation).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran game online dapat meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS serta angket respon siswa. Presentase nilai dari ahli media sebesar 90%, validasi ahli materi memperoleh presentase nilai 70%, validasi guru mata pelajaran IPS memperoleh presentase nilai 98%, respon siswa pada uji coba awal memperoleh presentase nilai 89% dan hasil respon siswa pada tahap implementasi memperoleh presentase nilai 91%. Selain itu perolehan nilai siswa pada saat posttest memperoleh nilai rata-rata diatas KKM sehingga dapat disimpulkan literasi digital siswa meningkat.

Kata Kunci: Pengembangan Game Online, Game Based Learning, Literasi Digital

ABSTRACT

Muhammad Ferdiansyah, Rafif . 2023. Online Game Development as a Deep Media Game-Based Learning to Improve Digital Literacy of Grade VIII Students of SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Thesis Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang: Ulfi Adrian Sari, M.Pd

Online game development is a development in the form of materials, games, and questions in class VIII Social Studies Subjects material Advantages and Limitations between Space, the use of a game-based learning model validated by validators before being tested on students. Online Games and Posttest Questions were developed through the Wordwall platform to improve the digital literacy of grade VIII students of SMP Bahrul Maghfiroh Malang.

The objectives of this study were to (1) describe the process of developing online games as a medium in learning game-based learning in class VIII social studies subjects at SMP Bahrul Maghfiroh Malang, (2) know the responses of teachers and students related to the development of online games as a medium in learning game-based learning in class VIII social studies subjects of SMP Bahrul Maghfiroh Malang (3) describe the results of online game development in game-based learning to improve Digital literacy of students in class VIII social studies subjects of SMP Bahrul Maghfiroh Malang.

This research used Research and Development (R&D) research methods referring to the ADDIE model developed by Reiser and Mollanda consisting of 5 stages consisting of analysis, planning, development, implementation, and evaluation.

The results showed that the application of the game-based learning model using online game learning media can increase students' digital literacy. This is based on validation from media experts, material experts, social studies subject teachers, and student response questionnaires. The percentage of scores from media experts was 90%, the validation of material experts obtained a percentage of 70% marks, the validation of social studies teaching teachers obtained a percentage of 98% marks, student responses in the initial trial obtained a percentage of 89% marks and the results of student responses at the implementation stage obtained a percentage of 91% marks. In addition, the acquisition of student scores at the time of the posttest obtained an average score above KKM so that it can be concluded that students' digital literacy increases.

Keywords: Online Game Development, Game Based Learning, Digital Literacy

مستخلص البحث

محمد فرديانشة, رفيف. 2023. تطوير الألعاب عبر الإنترنت كوسيلة التعليم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) لتحسين محو الأمية الرقمية لطلاب الصف الثامن في المدرسة بهر المغفرة المتوسطة مالانج. البحث الجامعي, قسم التعليم العلوم الإجتماعي, كلية علوم التربية والتعليم, جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرفة: ألفتي أدريان الماجستير.

تطوير الألعاب عبر الإنترنت هو تطور في شكل مواد وألعاب وأسئلة في الفصل الثامن في الدراسات الإجتماعية موضوعات مزايا وقيود بين الفراغات باستخدام نموذج التعليم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) الذي تصحيح صحتها مع الخبير قبل اختبارها على الطلاب. تطوير الألعاب عبر الإنترنت (*Game Based Learning*) وأسئلة الاختبار البعدي اللاحق من خلال المنصة *Wordwall* لتحسين محو الأمية الرقمية لطلاب الصف الثامن في مدرسة بهر المغفرة المتوسطة مالانج.

أهداف هذا البحث هو (1) وصف طريقة تطوير الألعاب عبر الإنترنت كوسيلة تعليم القائم على الألعاب في مواد الدراسات الاجتماعية للصف الثامن بمدرسة بهر المغفرة المتوسطة مالانج ، (2) معرفة استجابات المعلمين والطلاب بتطوير الألعاب عبر الإنترنت كوسيلة تعليم القائم على الألعاب في الفصل الثامن موضوعات الدراسات الاجتماعية بمدرسة بهر المغفرة المتوسطة مالانج (3) وصف نتائج تطوير الألعاب عبر الإنترنت في تعليم القائم على الألعاب لتحسين محو الأمية الرقمية للطلاب في الصف الثامن موضوعات الدراسات الاجتماعية بمدرسة بهر المغفرة المتوسطة مالانج. اعتماد هذا البحث على منهج البحث والتطوير (R&D) التي تشير إلى نموذج ADDIE الذي طوره Reiser و Mollanda والذي يتكون من 5 مراحل تتكون من التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. أظهرت النتائج أن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائل التعليم الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن يزيد من محو الأمية الرقمية لدى الطلاب. يعتمد هذا على التحقق عن تصحيح الخبير اعلامي وتصحيح الخبير المواد ومعلمي مواد الدراسات الاجتماعية واستبيانات استجابة الطلاب. كانت نسبة الدرجات من تصحيح الخبير اعلامي 90% ، وحصلت تصحيح الخبير المواد على نسبة 70% ، وحصلت تصحيح معلمي الدراسات الاجتماعية على نسبة 98% ، وحصلت إجابة الطلاب في التجربة الأولية على نسبة 89% والنتائج من استجابات الطلاب في مرحلة التطبيق حصلوا على نسبة 91%. سوى ذلك, في الإختبار البعدي حصل الطلاب أعلى عن KKM بحيث يمكن أن محو الأمية الرقمية للطلاب متزايدة.

الكلمات المفتاحية: تطوير الألعاب عبر الإنترنت ، التعلم القائم على الألعاب ، محو الأمية

الرقمية

Penulisan trasnsliterasi Arab-Latin ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987.

A. Huruf

ا =	a	ز =	z	ق =	q
ب =	b	س =	s	ك =	k
ت =	t	ش =	sy	ل =	l
ث =	ts	ص =	sh	م =	m
ج =	j	ض =	dl	ن =	n
ح =	h	ط =	th	و =	w
خ =	kh	ظ =	zh	ه =	h
د =	d	ع =	'	ء =	'
ذ =	dz	غ =	gh	ي =	y
ر =	r	ف =	f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang =	a
Vokal (i) panjang =	i
Vokal (u) panjang =	u

C. Vokal Diftong

أو =	aw
أي =	ay
أو =	u
إي =	i

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman revolusi digital seperti saat ini, segala macam informasi dapat diperoleh dengan cepat . Munculnya teknologi pengakses informasi mempermudah seseorang mencari referensi yang diinginkan dengan biaya yang murah dan cepat . Hal tersebut terjadi karena aktivitas manusia telah terjamah oleh berkembangnya teknologi. Berkembangnya informasi dan teknologi sejalan dengan adanya tekanan dan perilaku pemakaian internet Indonesia yang tumbuh dengan pesat tiap tahunnya.¹ Dampak kemajuan teknologi juga terjadi di dunia Pendidikan, pada zaman sekarang guru dapat dengan mudah dalam penyusunan bahan ajar berbasis digital yang menarik antusias siswa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menambah variasi dalam mengajar.

Ekonomi merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang bagaimana manusia mengambil sebuah keputusan dari berbagai pilihan yang ada terhadap suatu kelangkaan. Dalam hal ini kelangkaan yang dimaksud merupakan kebutuhan dan juga keinginan manusia yang tidak terbatas akan ketersediaan barang, jasa dan sumber daya yang lain. Kelangkaan ini merupakan pusat ilmu ekonomi karena berkaitan dengan bagaimana manusia melakukan pertukaran dan perdagangan antar sumber daya yang mereka miliki. Hal tersebut juga berkaitan dengan materi IPS kelas VIII sub tema Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di

¹ Setyaningsih,dkk*MODEL PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING*Jurnal Aspikom, 3 (6). (2019)

Indonesia dan Asean. Karena pada dasarnya ilmu ekonomi bukan ilmu yang memuat fakta fakta untuk dihafalkan, akan tetapi mempelajari tentang bagaimana memecahkan sebuah masalah dari berbagai pertanyaan sosial menggunakan analisa ekonomi.²

Kemampuan literasi digital adalah kemampuan setiap individu dalam penggunaan teknologi digital. Banyak ditemukan model ketrampilan yang bermanfaat dalam menumbuhkan kemampuan yang disebut dengan multi literasi. Dengan adanya literasi media menjadikan masyarakat tidak mudah terpengaruh oleh informasi yang sekilas memenuhi dan memuaskan kebutuhan psikologis dan sosialnya.

Tujuan dari pembelajaran IPS sub materi Ekonomi adalah agar peserta didik mampu melakukan kegiatan ekonomi dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi serta melatih memecahkan problematika ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat. Namun pada kenyataanya siswa hanya mampu ber teori saja, namun tidak diterapkan dalam kegiatan sehari hari. Dalam hal ini kemampuan literasi digital siswa dapat dicapai dengan bantuan media pembelajaran *game online* yang dapat menampilkan ilustrasi tentang perdagangan dan materi lain yang berkaitan dengan Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean.

Minat, sikap, dan kemampuan individu untuk mengakses teknologi digital, serta alat komunikasi yang diperlukan untuk menjangkau, mengelola,

² Novy Anggraeni, dkk, PENGANTAR EKONOMI MIKRO (TEORI DAN PRAKTIS). (Bandung: Widina Media Utama, 2022), hlm 2

mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkreasi, dan berinteraksi dengan orang lain, merupakan komponen literasi digital. Hal ini memungkinkan individu untuk memainkan peran yang efektif dalam masyarakat.³ Dalam kegiatan pembelajaran skill literasi digital sangat diperlukan, apalagi di zaman yang serba modern seperti saat ini dimana semua informasi tentang pembelajaran dapat mudah diakses oleh siswa. Kemampuan siswa dalam memahami materi IPS tema Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean dapat menumbuhkan kemampuan literasi digital siswa, banyak materi mulai dari Pengertian Pelaku Ekonomi sampai dengan Perdagangan Internasional yang dapat mereka akses dan baca dengan mudah di internet.

Model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menumbuhkan literasi digital adalah *game based learning*. Model pembelajaran ini mampu mendorong siswa lebih inovatif dan kreatif melalui game yang disajikan dalam pembelajaran. Sehingga mereka yang terbiasa bermain game hanya untuk membuang waktu, bisa lebih bermanfaat karena sambil belajar. Permainan yang dimainkan selama kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Dengan kata lain, permainan tidak hanya dimainkan oleh siswa untuk menghabiskan waktu atau membuat mereka senang; mereka juga memiliki komponen pembelajaran. Permainan edukatif merupakan bentuk kegiatan dengan menggunakan cara atau media dalam pendidikan yang bermanfaat untuk menumbuhkan pengetahuan, kemampuan

³ Setyaningsih,dkk, loc. Cit

berfikir, berbahasa, serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, serta mengembangkan kepribadian.⁴

Media pembelajaran *game online* diterapkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang lebih modern di era digital seperti sekarang, memiliki daya minat yang tinggi pada siswa dan mendorong terlaksananya pembelajaran efektif. Permasalahan yang ditemukan di kelas VIII SMP Bahrul Magfiroh yaitu masih minimnya penggunaan media pembelajaran, sehingga banyak siswa yang merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran. Apalagi dalam materi IPS sub tema Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang dan pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean yang mengharuskan mereka membaca dan memahami materi. Fakta tersebut menunjukkan jika tujuan pembelajaran akan sulit tercapai apabila materi dan model pembelajaran tidak sejalan.

Penggunaan media *game online* diharapkan mampu mendukung model pembelajaran yang telah dirancang yaitu *game based learning*.⁵ Pemilihan model pembelajaran *game based learning* dapat menghilangkan kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran yang selama ini dikeluhkan oleh siswa kelas VIII SMP Bahrul Magfiroh. Diharapkan siswa dapat berperan aktif dan antusias mengikuti alur pembelajaran. *Game based learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran dan permainan kedalam

⁴ Rohwati, M. *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, (2012) diakses di <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2017/213>

⁵ Firosa Nur'Aini, *PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS* Program Study Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Vol. 6, No. 3 (2018)

pembelajaran agar siswa terlibat satu sama lain.⁶

Untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dalam pelajaran IPS dengan sub tema “Kelebihan dan Keterbatasan antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, dan Budaya di Indonesia dan Asean” dapat diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan media *game online*. Menanggapi hal ini, McGonical mengidentifikasi empat karakteristik utama dari sebuah permainan: adanya tujuan, aturan, mekanisme umpan balik, dan keterlibatan sukarela.⁷ Keempat elemen ini harus ada dalam setiap permainan. Karakteristik pertama adalah tujuan atau hasil yang ingin dicapai siswa dari keikutsertaannya dalam permainan. Fitur kedua adalah aturan, yang membatasi bagaimana pemain dapat menyelesaikan tujuan permainan. Diharapkan akan ada aturan.⁸

Fitur berikutnya merupakan *feedback system*, bertujuan untuk menunjukkan kepada siswa seberapa dekat mereka dengan tujuan permainan. Poin, level game, skor, dan bilah kemajuan adalah contoh sistem umpan balik. Karakteristik terakhir adalah partisipasi sukarela. Sebuah permainan dianggap dimainkan oleh semua orang dengan pengertian bahwa mereka secara sukarela menerima aturan permainan tersebut. Dasar dari keinginan kelompok untuk bermain bersama adalah partisipasi sukarela.

Ilmu ekonomi adalah bidang disiplin ilmu yang masih minim batasan-batasannya, karena mencakup terlalu banyak hal. Batasan masalah yang bisa

⁶ Coffey, E-Business and E-Commerce Management. (United Kingdom: Prentice Hall, 2009

⁷ McGonial, J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. (New York: The Penguin Press, 2011), hlm 60

⁸ Rahmat Hidayat, Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. Buletin Psikologi, Vol.26, No.2 (2018) hlm 71-85

kapan saja berubah, serta pengertian yang digunakan sering menggunakan sebuah subjek yang bersifat kontroversial. Tiap individu selalu berbeda dalam menafsirkannya, bahkan para ahli ekonomi pun banyak yang tidak sepakat terkait masalah tersebut. Pada hakekatnya semua orang terlibat dalam kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Dalam materi Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi.

Memanfaatkan teknologi *smartphone* dan internet, siswa dapat mempelajari lebih lanjut topik “Kelebihan dan Keterbatasan Antar ruang serta Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, dan Budaya di Indonesia dan Asean” dengan bermain *game online*. Secara harfiah, *learning games* dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih dapat membangkitkan minat belajar siswa. Lebih mudah mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang dengan game. Proses belajar juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Permainan juga memberi siswa kesempatan untuk menemukan hal-hal baru, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, dan menghadapi tantangan yang dapat membantu mereka belajar di kelas.¹⁰

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII pada materi Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean, dapat

⁹ Hj.Dwika Lodia Putri, S.E.,dkk, BUKU AJAR Pengantar Ekonomi Mikro. (Sumatera Barat; Insan Cendekia Mandiri, 2021), hlm 2

¹⁰ Benni pane,dkk.*Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia*, E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017), hlm 2-3

menggunakan media pembelajaran *game online* dengan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat diterapkan di SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran di kelas serta dapat menumbuhkan literasi digital siswa. Namun tidak semua game dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, berikut merupakan karakteristik game dalam pembelajaran; 1) menciptakan suasana yang menyenangkan, 2) memancing rasa ingin tahu, 3) ada tantangan, 4) memancing daya imajinasi.

Temuan penelitian dari studi sebelumnya berikut ini mendukung pendapat tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurkhasanah yang di implementasikan kepada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Gangga menyimpulkan bahwa media pembelajaran game online menggunakan platform ProProfis dapat meningkatkan Literasi Digital Siswa. Selain itu, materi game online yang tersedia melalui ProProfis mudah dibuat dan dimainkan, yang mendorong siswa untuk memainkannya dan menawarkan cara menggunakan ponsel untuk tujuan pendidikan dengan lebih menarik.¹¹ Terdapat beberapa kesamaan dan variasi antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini. Pertama, meningkatkan literasi digital siswa melalui media *game online*. Namun untuk platform yang digunakan untuk pembuatan media, peneliti menggunakan program Wordwall, sedangkan penelitian Siri Nurkhasanah menggunakan program ProProfis. Pendapat lain diperkuat dengan

¹¹ Siti Nurkhasanah, *Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfis untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga*, Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan”, Vol 9 No.2: April 2022, hlm 8

penelitian selanjutnya yaitu: Media game edukasi kincir pintar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS materi karakteristik geografi dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik negara ASEAN pada jenjang kelas VI SD. Terdapat persamaan penelitian yang juga dilakukan oleh peneliti, yaitu penelitian menggunakan media game edukasi yang dilakukan pada mata pelajaran IPS.

Penelitian tentang *game online* dalam pembelajaran untuk menumbuhkan literasi digital siswa juga pernah diteliti oleh Reli Rahmah, dkk pada tahun 2020 dengan hasil penelitian sebagai berikut: hasil penelitian pengembangan media interaktif tema “Sehat itu penting” masuk pada kategori layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa. Di dalam penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Yang pertama adalah mengembangkan *game online* untuk menumbuhkan literasi digital siswa. Namun dalam hal ini materi yang diterapkan berbeda. Penelitian yang dilakukan Reli Rahmah menggunakan materi interaktif dengan tema “Sehat itu penting” sedangkan peneliti menggunakan materi Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa.¹² Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran game edukasi juga dilakukan oleh Karimatin Nurisa. Dalam penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dalam penelitian, yang pertama adalah menggunakan game edukasi pada mata pelajaran ekonomi. Namun penelitian

¹² Reli Rahmah, dkk, *Pengembangan Media Interaktif Tema Sehat itu Penting* untuk Meningkatkan Literasi Digital pada kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan* Vol.6, No.1 (2021), hlm 8

tersebut mengembangkan game berbasis *android*, sedangkan peneliti menggunakan *website*. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan juga menjadi pertimbangan peneliti dalam penyusunan skripsi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan serta hasil dari penelitian terdahulu, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *game online* dengan judul: **“Pengembangan *Game Online* Sebagai Media Dalam Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh”** Penelitian ini juga dimanfaatkan sebagai bukti bahwa media *game online* dapat meningkatkan literasi digital siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dalam kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *game online* sebagai media dalam pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Bahrul Maghfiroh?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terkait pengembangan *game online* sebagai media dalam pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh?
3. Bagaimana hasil pengembangan media *game online* dalam pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *game online* sebagai media dalam pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Bahrul Maghfiroh.
2. Mengetahui respon guru dan siswa terkait pengembangan *game online* sebagai media dalam pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh.
3. Mengetahui hasil pengembangan *game online* dalam pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *game online* dilakukan untuk memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Pengembangan media pembelajaran *game online* untuk siswa SMP Bahrul Maghfiroh kelas VIII ini diharapkan dapat menambah wawasan informasi dan pengetahuan, serta dapat digunakan dijadikan sebagai bahan bacaan dan acuan untuk pengembangan materi lainnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan

Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean.

b. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean, sebagai sumber belajar bagi siswa.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *game online* pada pembelajaran IPS serta dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang menjadi tolak ukur pengembangan media pembelajaran game online, antara lain:

1. Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran game online dibuat sebagai media belajar siswa agar bisa menumbuhkan literasi digital siswa.
- b. Siswa cenderung memiliki keterkaitan yang besar terhadap media pembelajaran yang berkaitan dengan permainan.
- c. Siswa yang menjadi subjek uji coba telah mengikuti pembelajaran IPS subtema Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean.
- d. Guru dapat melakukan variasi kegiatan pembelajaran dengan bantuan

media pembelajaran *game online*.

2. Asumsi keterbatasan
 - a. Pengembangan *game online* sebagai media dalam pembelajaran *game based learning* terbatas tentang materi IPS sub tema Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean saja.
 - b. Peneliti memfokuskan hasil pengembangan media pembelajaran *game online* terhadap literasi digital siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Adapun ruang lingkup media pembelajaran *game online* yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran IPS kelas VIII, subtema Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang Serta Dampaknya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial dan Budaya di Indonesia dan Asean digunakan untuk mengembangkan produk *game online* sebagai media pembelajaran berbasis *game*.
2. Media Pembelajaran *game online* yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk untuk menumbuhkan literasi digital siswa.
3. Untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah implementasi produk *game online* sebagai media dalam pembelajaran *game based learning*, maka perlu melalui post test.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk media pembelajaran *game online* yang berisi materi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII sub tema Keunggulan dan Keterbatasan Antar

ruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean. Di dalam media game online terdapat tiga menu utama, yaitu menu belajar, games dan quiz.

Dalam menu belajar terdapat materi tentang IPS sub tema Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean. Selanjutnya ada menu games yang berisi *game* terkait materi pembelajaran IPS. Selanjutnya ada menu kuis sebagai bahan evaluasi siswa setelah melakukan serangkaian pembelajaran *game based learning*. Media pembelajaran *game online* dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 9* sebagai aplikasi utama dan juga menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* untuk mendesain media.

H. Originalitas Penelitian

Rangkaian proses penelitian butuh bahan sebagai acuan untuk menghindari plagiarisme terhadap penelitian yang sudah pernah dilakukan, maka peneliti perlu mencantumkan tabel originalitas penelitian. Dalam tabel ini berisi tentang penelitian terdahulu tentang Pengembangan *game online* dalam pembelajaran IPS.

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	José M.Cuenca López,dkk(2010) Virtual Games In Social Scene Education	Penerapan game dalam pembelajaran IPS	Game digunakan untuk pembelajaran IPS dengan strategi pemecahan masalah	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
2	Peña-Miguel Noem,dkk (2014) Education Game For Learning	Implementasi game dalam pembelajaran	Game berfokus untuk belajar kosakata dan angka	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
3	Brad M. Maguth,dkk(2014)) Teaching Social Studing With Vidio Games	Penggunaan media game dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	Media yang digunakan adalah Age of Empires II: The Age of Kings di kelas sejarah dunia	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
4	Siti Nurkhasanah, (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfis Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di SMP Negeri 1 Gangga	Penggunaan media game online untuk meningkatkan literasi digital	Pengembangan game online melalui platform <i>ProProfis</i>	Game Online dikembangkan melalui platform <i>WordWall</i>
5	Karimatin Nurisa,(2019) Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan	Penggunaan game dalam pembelajaran IPS	Media yang dikembangkan berbasis android	Produk media yang dikembangkan adalah berbasis website html

6	Syifa Aulia Nissa, dkk,(2021) Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar	Penggunaan game dalam pembelajaran IPS	Penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
7	Ainun Zakiyah, dkk,(2021) Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Melalui pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar	Pengembangan game dalam pembelajaran IPS	Tujuan dari penelitian untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
8	Nurhayati, (2020) Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Edukasi Quiz Pada Masa Pencegahan Covid- 19	Penggunaan media game dalam pembelajaran	Tujuan dari penelitian untuk meningkatkan keaktifan siswa	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
9	Sri Purwaningrum, dkk(2022) Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD	Pengembangan media game edukasi dalam pembelajaran IPS	Tujuan dari penelitian untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
10	Aldi Anugrah (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN 48 Cakranegara	Pengembangan media game edukasi dalam pembelajaran IPS	Penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa

11	Erma Yuli Setyarini,(2015) Pengembangan Game Edukasi Sebagai Sumber Belajar IPS Dengan Aplikasi Role Playing Game (RPG) Maxer Untuk Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VII Subtema Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam,Sosial, Budaya, dan Ekonomi	Pengembangan game sebagai sumber belajar	Produk yang dikembangkan berupa aplikasi RPG	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
12	Rela Rahmah,dkk(2020)Pengembangan Media Interaktif Tema Sehat Itu Penting Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar	Meningkatkan literasi digital siswa	Produk yang dikembangkan berupa media autoplay	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa
13	Aninda Nabilla, dkk(2015)Pengembangan Game Edukasi Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi Sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII	Pengembangan game dalam pembelajaran IPS	Materi yang diimplementasikan berbeda	Pengembangan media yang digunakan adalah game online yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa

Jika dilihat pada tiap tiap penelitian yang sudah dilakukan, tentu mempunyai karakteristik yang berbeda pada setiap penelitiannya. Beberapa penelitian terdahulu juga mengembangkan game dalam pembelajaran, masing masing memiliki karakteristik dan keunikannya tersendiri. Seperti penelitian yang dikembangkan oleh Siti Nurkhasanah yang berjudul “Penggunaan Media *Game Online* Melalui *ProProfs* untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga” yang sangat efektif diterapkan untuk menumbuhkan

literasi digital siswa.

I. Definisi Operasional

1. Game Online

Yang dimaksud dengan “game online” adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan internet. Melakukan penelitian konseptual untuk menentukan spesifikasi game. Membuat draft desain game yang akan dibuat, memilih perangkat lunak yang akan digunakan, dan terakhir pemrograman adalah langkah awal dalam pembuatan game.

2. Game Based Learning

Model pembelajaran yang dikenal dengan Game Based Learning memanfaatkan permainan untuk membantu siswa meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Langkah pertama dalam pembelajaran berbasis permainan adalah menjelaskan aturan main. Setelah itu, bicarakan tujuan dan sasaran permainan. Langkah ketiga menumbuhkan interaksi di antara siswa. Rencanakan tantangan dan kompetisi berikutnya. Langkah terakhir adalah memberikan evaluasi dan hasil.

3. Literasi Digital

Dalam pembelajaran literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk memaksimalkan penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah untuk menumbuhkan literasi digital yang pertama memanfaatkan media sosial untuk belajar, selanjutnya dapat menguasai *finding information*, dan langkah yang terakhir adalah memahami *digital culture*.

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini mencantumkan sistematika pembahasan yang tersusun dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisikan Informasi latar belakang permasalahan yang muncul di kelas VIII C SMP Bahrul Maghfiroh Malang akibat keterbatasan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada bab pertama. Ada juga rumusan masalah yang akan diteliti oleh penelitian. Berikut adalah manfaat penelitian, asumsi tentang pengembangan, ruang lingkup pengembangan, dan spesifikasi produk yang meliputi deskripsi produk yang akan dikembangkan oleh penelitian dan definisi operasional.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Teori, latar belakang, dan kelebihan dan kekurangan materi pelajaran yang tercakup dalam penelitian semuanya termasuk dalam tinjauan pustaka. Dan diakhiri dengan kerangka berfikir yang meliputi desain penelitian yang akan peneliti gunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi Model pengembangan produk, prosedur pengembangan produk, uji coba produk, dan teknik analisis data penelitian semuanya termasuk dalam metode penelitian.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Sesuai dengan kejadian sebenarnya, hasil penelitian membahas hasil dan

data penelitian yang dikumpulkan selama penelitian di SMP Bahrul Maghfiroh. Pembahasan meliputi temuan penelitian serta tanggapan atas pertanyaan yang diajukan seputar pengembangan media game online.

BAB V PEMBAHASAN

Pembahasan berisi rangkaian hasil penelitian yang terjadi di lapangan, serta dikaitkan dengan teori yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Kesimpulan dan Saran disertakan dalam penutup, yang berisi tentang rangkaian penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Bahrul Maghfiroh Malang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasatn Teori

1. Pengembangan *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet.¹³ *Game online* berbeda secara signifikan dari *game offline* di mana pemain dapat bermain dengan pemain tidak hanya yang berada di dekatnya tetapi juga yang sangat jauh, bahkan yang berada di wilayah lain di dunia, asalkan internet dapat diakses. Ralph H. Baer, orang Amerika kelahiran Jerman, telah mendapatkan julukan "pelopor dalam industri game di seluruh dunia". Pada tahun 1966, Ralph dan Sanders bersama untuk pertama kalinya. Selain itu, *Brown Box*, video game pertama, dibuat menggunakan teknologi tersebut. Gim tersebut kemudian dipatenkan pada tahun 1968 dan masih dianggap sebagai gim pertama yang pernah dibuat.

Pada 1960-an, *game online* muncul pertama kali. *Game online* hanya bisa dimainkan oleh dua orang di lokasi yang sama pada saat itu. Kemudian, pada tahun 1970, dibuat jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya mencakup wilayah lokal tetapi juga wilayah yang luas seperti antar negara, pulau, bahkan benua.¹⁴ Kemudian, untuk memudahkan siswa belajar secara daring,

¹³ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01, (2017), hlm., 20

¹⁴ Ibid, hlm 20

dikembangkan sistem bernama Plato dengan kemampuan time-sharing. di mana banyak pengguna dapat mengakses komputer sekaligus, sesuai dengan berapa banyak waktu yang dibutuhkan. Dua tahun kemudian, Plato IV keluar dengan fitur grafis baru yang digunakan untuk membuat game yang bisa dimainkan oleh banyak pemain sekaligus (multiplayer). Setelah pembatasan National Science Foundation Network (NSFNET) dicabut pada tahun 1995, yang memberi pengguna akses ke seluruh internet, game online tidak benar-benar berkembang sampai saat itu. Selain itu, game online dapat terus berkembang dengan dengan pesat hingga saat ini.

Pada tahun 2001, Nexia Online, sebuah game RPG (role-playing game), menjadi game online pertama yang debut di Indonesia sendiri. Boleh Game adalah developer dari game ini yang memiliki grafik sederhana berbasis dua dimensi dan hanya membutuhkan kebutuhan komputer yang relatif rendah. Game Online Nexia dihentikan pada tahun 2004 karena lisensinya tidak diperpanjang. Ada berbagai macam game online yang tersedia di Indonesia, termasuk game role-playing, game olahraga, game strategi, dan game aksi. Di Indonesia, tersedia lebih dari 20 game online yang berbeda. Hal ini menunjukkan betapa antusiasnya para gamer Indonesia dan seberapa besar pasar yang dimiliki Indonesia untuk game. Saat itu, gamer Indonesia juga tertarik dengan Counterstrike, Age of Empire, Need for Speed Series, Dota, Ragnarok, dan World of Warcraft.¹⁵

b. Jenis-Jenis Game Dalam Pembelajaran

¹⁵ Tashia, Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia, igrs.id, diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-kalsifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/> pada tanggal 1 Februari 2023

Game dalam pembelajaran dapat dibedakan dan dikelompokkan berdasarkan waktu dan keahlian yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap level permainan. Berikut merupakan jenis jenis *game* yang banyak dikembangkan untuk pembelajaran:

1) *Shooting games*

Pemain menyelesaikan tantangan dalam permainan menembak dengan menembak sasaran.

2) *Adventure games*

Pemain dalam jenis permainan ini akan diajak berpetualang atau berwisata ke suatu lokasi. Penekanan dalam permainan ini adalah menemukan dan menggunakan alat untuk memecahkan masalah.

3) *Role-playing games (RPGs)*

RPG merupakan game yang dimainkan dengan cara memereakna karakter tertentu lengkap dengan atribut dan senjata.

4) *Simulation games*

Dengan mereplikasi atau meniru sistem dengan aturan dunia nyata, banyak game simulasi yang dibuat. Tujuan dari game simulasi ini adalah untuk mengajari pemain cara belajar dari game yang didasarkan pada peristiwa dunia nyata.

5) *Quiz games*

Quiz game merupakan jenis genre yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, Karena pemain hanya perlumenjawab pilihan yang tepat dari beberapa pilihan jawaban yang ada.

6) *Puzzle games*

Puzzle merupakan permainan bongkar pasang atau teka teki, namun meskipun sederhana, permainan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik serta kecerdasan anak.

c. Karakteristik Game dalam Pembelajaran.

1) Adanya tantangan.

Tantangan digunakan dalam permainan pembelajaran untuk membuat pemain tetap tertarik dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah.

2) Memunculkan rasa ingin tahu.

Keingintahuan sensorik dan kognitif pemain dipicu oleh permainan pembelajaran. Dalam game, media audio dan efek visual dapat membangkitkan minat indera. Sementara itu, pemain akan mengembangkan keingintahuan kognitif saat mereka tetap terlibat dalam permainan.

3) Adanya control.

Nasib pemain diatur oleh kontrol. Agar pemain mendapatkan hasil yang baik dan membuat keputusan yang tepat, kontrol diperlukan.

4) Adanya fantasi.

Emosi dan refleksi termasuk dalam fantasi. Fantasi diperlukan dalam mempelajari permainan untuk membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran.¹⁶

¹⁶ Malone, T. W., & Lepper, M. R.. Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. *Aptitude, Learning, and Instruction Volume 3: Cognitive and Affective Process Analyses.* (1987)

d. Tujuan Game Dalam Pembelajaran.

Game menurut Ismail, adalah suatu kegiatan yang mendidik dengan sifat yang menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan Bahasa dan berfikir.¹⁷ Manfaat *game* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau bahan pelajaran secara menarik dan interaktif kepada siswa.
- 2) Memiliki potensi untuk menginspirasi pemikiran kreatif siswa.
- 3) Dapat menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan, aman, dan menarik untuk meningkatkan pembelajaran siswa.
- 4) Memiliki potensi untuk meningkatkan logika pemain dan pemahaman informasi permainan.
- 5) Memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, memungkinkan untuk retensi informasi yang dipelajari.
- 6) Dapat menawarkan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan.
- 7) Dapat dimanfaatkan untuk menilai hasil belajar.

e. Prinsip Game Dalam Pembelajaran.

Dalam pengembangan *game* pembelajaran, diperlukan pembagian konten tentang materi pendidikan dan permainan yang seimbang. Hal tersebut menjadi tantangan utama dalam pengembangan *game* edukasi. Untuk itu terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan dalam pengembangan game

¹⁷ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media, 2009) hlm 20

edukasi, yaitu:

1) *Content Individualization*

Adalah konten untuk video game edukasi yang dibuat dengan mempertimbangkan pemain. Pengguna target harus secara akurat diwakili oleh tingkat kerumitan game dan konten materi yang ada.

2) *Active learning*

Diharapkan para pemain dapat menemukan sendiri informasi yang ingin mereka sampaikan, sehingga konten game juga harus mendorong pemain untuk berinteraksi secara aktif dengannya.

3) *Active feedback*

Feedback dalam game dapat di tampilkan dalam bentuk memberikan solusi datau evaluasi atas mater yang belum difahami pemain.

4) *Motivation*

Motivasi dalam game dapat berupa reward atau penghargaan, misalnya dalam akhir sesi game pemain akan mendapat hasild alambentuk score. Diharapkan pemain dapat termotivasi untuk dapat bintang sebanyak banyaknya.

5) *Social*

Partisipasi sosial dalam game bisa dilihat ketika game dimainkan oleh dua orang atau lebih. Game dapat dimainkan secara bersama sama walaupun dalam satu aplikasi, misalnya game ludo atau beberapa game multiplayer lainnya yang membuat pemain dapat berinteraksi satu sama lain.

6) *Scaffolding*

Scaffolding merupakan tingkat kesulitan materi dalam game edukasi.

Nantinya dalam penyusunan materi akan diberikan secara bertahap agar pemain dapat menyelesaikan tahap demi tahap secara runtut.

7) *Transfer*

Pengetahuan dapat diteruskan dari satu pemain ke pemain lain dalam permainan serta ditransfer ke situasi lain.

8) *Assesment*

Setiap pemain memiliki kesempatan untuk mengevaluasi dan membandingkan pencapaian permainan mereka dengan pemain lain.¹⁸

f. Kelebihan Dan Kekurangan Game Dalam Pembelajaran.

Game dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan, diantaranya:

- 1) Sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan banyak konten untuk pembelajaran.
- 2) Menginspirasi siswa agar mau mempelajari informasi yang disajikan.
- 3) Melalui permainan yang menarik, berpotensi untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang diajarkan.¹⁹

Selain memiliki kelebihan, *game* dalam pembelajaran juga memiliki kekurangan, diantaranya:

- 1) Minat yang minim

Minat masyarakat terhadap game edukasi saat ini masih sangat minim.

karena kata “permainan edukatif” langsung memunculkan gambaran

¹⁸ Wibawanto., dkk, *DESAIN ANTARMUKA (USER INTERFACE) PADA GAME EDUKASI*, Jurnal Imajinasi Vol XII no 2 (2018), hlm 7

¹⁹ Dwiyono, *Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools)*. Jurnal Prima Edukasia, 1 (1) (2017), hlm 1-7

sesuatu yang tidak menarik dan membosankan.

2) *Gameplay* yang monoton

Gameplay yang cenderung itu-itu saja menambah kesan buruk dalam memainkan *game* edukasi. Dengan *gameplay* yang monoton tentu orang akan malas memainkan *game*.

2. *Game Based Learning*

a. Pengertian *Game Based Learning*

Metode pendidikan yang dikenal dengan *game based learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan dan aplikasi permainan yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan pembelajaran. March Prensky menciptakan istilah "pembelajaran berbasis permainan" dalam berbagai penelitiannya pada tahun 2001. Mayoritas orang menyukai permainan untuk bersenang-senang atau sebagai lelucon. Namun, Prensky melihat makna lain dalam *game* yang memiliki aturan, persaingan, dan perjuangan. Permainan atau *games* memiliki arti luas yang dapat dilihat dari segi positif dan negatifnya. Seseorang akan mengalami kesenangan saat bermain *game* atau permainan lainnya, yang bila ditempatkan dalam konteks pembelajaran akan menimbulkan relaksasi dan motivasi dalam kegiatan belajar. Dalam Al Qur'an sudah dijelaskan, jika *Game* atau permainan akan menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi siswa jika diterapkan dengan tepat, asal digunakan dalam batas wajar dan tidak terlalu berlebihan. Seperti dalam firman Allah SWT dalam Q.S Muhammad ayat 36;²⁰

²⁰ Q.S Muhammad Ayat 36

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ
أُجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.

Dalam penelitian mereka yang berjudul "Foundation of Game Based Learning", Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer mengembangkan teori pembelajaran berbasis permainan dari Prensky. Berbagai sudut pandang dipertimbangkan karena penelitian ini menerapkan pembelajaran berbasis permainan di ruang kelas. Dengan mendorong aspek kognitif, afektif, perilaku, dan keterlibatan sosial, permainan mendorong pembelajaran. Dengan memeriksa teori-teori pendidikan dan psikologi yang paling relevan dengan pembelajaran berbasis permainan, penelitian ini berfokus pada elemen-elemen yang dirancang untuk landasan kognitif, motivasi, afektif, dan sosiokultural.²¹

Karena siswa dapat bermain game sambil belajar, maka game edukasi akan memberikan kesempatan belajar yang menarik. Dalam arti luas, pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* adalah gabungan materi pendidikan yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang oleh guru untuk

²¹ Jan L. Plass, Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer, Foundations of Game-Based Learning, *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83

memperkuat materi yang diajarkan. Saat pemain terhubung melalui game, mereka dapat berbagi pengalaman yang mirip dengan pengalaman mereka dan menciptakan konteks sosial yang lebih luas.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Dalam proses pengembangan sebuah media pembelajaran tentunya terdapat tahap-tahap yang harus dilalui dari awal hingga akhir.²² Menurut Teori Prensky, untuk merancang game dalam pembelajaran dibutuhkan enam elemen utama, yaitu :

1) Aturan

Langkah pertama dalam sebuah permainan adalah perlu adanya suatu aturan. Aturan menjadikan kondisi permainan tetap berada dalam batasannya dan membuat segalanya menjadi adil. Pada permainan non komputer aturan dibuat melalui perantara pihak ketiga yang bersifat netral dan tidak memihak siapapun. Aturan akan membuat berjalannya permainan lebih sulit dengan membatasi strategi yang kita miliki.

2) Tujuan dan sasaran permainan

Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan ide di balik topik pembelajaran yang akan disajikan. Tujuan sering dinyatakan pada awal permainan dengan menyatakan tujuan siswa adalah mendapatkan skor tertinggi, menangkap bendera, mencapai akhir dan sebagainya. Tujuan dapat mendorong pemain untuk memperoleh kemenangan.

3) Hasil dan umpan balik

²² Arif S.Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm 37

Hasil dan umpan balik menjadi instrumen untuk mengevaluasi kemajuan menuju tujuan. Ada keadaan menang dan kalah dalam permainan yang dapat memberikan ego pemain atau kepuasan emosional. Umpan balik dapat menyampaikan makna belajar dari permainan dengan menjadi respon terhadap tindakan masing-masing pemain dalam permainan.

4) Persaingan

Akan ada teka-teki dalam permainan yang membutuhkan kerja tim untuk dipecahkan melalui persaingan dan tantangan. Hal ini dapat memacu adrenalin dan kreativitas pemain.

5) Interaksi

Bermain game dengan orang lain adalah bagian dari aspek sosial. Meskipun Anda dapat memainkan beberapa game sendiri, bermain game dengan orang lain atau dalam grup akan membuat Anda merasa bersenang-senang dan saling membantu.²³

Model Pembelajaran *game based learning* menekankan siswa agar tertib dalam melakukan permainan, sehingga mencapai tujuan yang akan diraih. Sintak model pembelajaran *game based learning* peneliti tinjau berdasarkan teori Prensky yang tercantum dalam tabel sebagai berikut;

²³ M. Prensky, *Computer games and learning: Digital game-based learning*, Handbook of computer game studies, vol. 18. 97–122, 2005

Tabel 2.1
Sintak Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan aturan permainan	Guru menyampaikan aturan dalam permainan dan menegaskan sanksi dalam pelanggaran aturan
Fase 2 Menyampaikan tujuan dan sasaran permainan	Guru menyampaikan tujuan permainan dan target point bagi pemenang
Fase 3 Membangun interaksi siswa	Guru mengarahkan siswa untuk memulai jalannya permainan
Fase 4 Merencanakan persaingan dan juga tantangan	Guru mengarahkan setiap siswa dalam pelaksanaan permainan
Fase 5 Memberi hasil dan feedback	Guru mengumumkan hasil permainan kelompok pemenang dan memberi feedback terkait materi yang diajarkan

c. Kelebihan Dan Kekurangan Game Based Learning

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran game based learning adalah;

- 1) Melibatkan siswa dalam pembelajaran melalui peningkatan interaksi.
- 2) Siswa lebih tertarik untuk belajar serta membuat mereka berkonsentrasi pada apa yang diajarkan guru.
- 3) Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.
- 4) Siswa lebih aktif dan semangat dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Mengembangkan rasa kebersamaan dan kekompakan siswa melalui

Kerjasama kelompok.

Selain kelebihan, model pembelajaran game based learning juga memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Siswa yang berprestasi di kelas sering mendominasi sehingga distribusi pembelajaran yang merata.
- 2) Suasana kelas menjadi tidak kondusif karena pelaksanaan permainan akan membuat suasana semakin ramai.
- 3) Manajemen waktu yang lama.²⁴

3. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi yang disajikan melalui komputer dan jaringan internet dalam berbagai format dan dari berbagai sumber.²⁵ Istilah “literasi digital” pertama kali dicetuskan oleh Paul Gilster pada tahun 1997. Literasi digital kemudian berakar pada literasi komputer dan informasi dalam perkembangan sejarahnya. Pada tahun 1980-an, ketika komputer mikro menjadi lebih lazim baik dalam bisnis maupun masyarakat, literasi komputer meningkat. Namun, baru pada tahun 1990-an teknologi informasi berjejaring membuatnya lebih mudah untuk menyusun, mengakses, dan mendistribusikan informasi sehingga muncul literasi informasi yang meluas. Oleh karena itu, menurut Bawden, kemampuan teknis dalam

²⁴ N Ratnawati, N., Sukamto, S., Ruja, I., & Wahyuningtyas, Defense of the Ancients, Gamification in Learning: Improvement of Student's Social Skills., *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 2020, 132–40

²⁵ Gilster, P. *Digital Literacy*. (Wiley, 1997)

mengakses, merakit, memahami, dan menyebarkan informasi lebih erat kaitannya dengan literasi digital.²⁶

Gilster memperkenalkan empat kompetensi literasi media.²⁷ Gilster memperkenalkan empat kompetensi literasi media. Pertama, internet searching, yaitu kemampuan berpikir kritis dan penggunaan internet, serta kemampuan menggunakan mesin pencari untuk mencari informasi. Kedua, navigasi hypertext, yang berbeda dengan teks buku karena membutuhkan kemampuan membaca dan memahami hypertext secara dinamis. Kompetensi ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain pemahaman tentang cara kerja hyperlink dan hypertext; mengetahui perbedaan antara browsing internet dan membaca buku; pengetahuan tentang web, termasuk bandwidth, http, html, dan url; serta kemampuan untuk memahami karakteristik halaman situs web. Kemampuan mengevaluasi secara kritis keabsahan dan kelengkapan informasi, memberikan evaluasi terhadap berbagai informasi yang diperoleh dari media online, menganalisis latar belakang informasi di internet dengan kesadaran akan sumber dan pembuat informasi, serta mengevaluasi alamat adalah contoh-contoh evaluasi konten website dengan mengetahui berbagai domain yang digunakan. Keempat, knowledge assembly adalah kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber digital berupa fakta dan opini, menyaring dan mengolahnya, kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan yang dapat digunakan dalam kehidupan, pendidikan, dan pekerjaan. Kemampuan mengecek ulang atau memvalidasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber media

²⁶ Bawden, D, *Information and Digital Literacies: A Review of Concepts*. Journal of Documentation, 52, (2001), hlm 218-259

²⁷ Gilster, P., op. Cit

untuk membuktikan kebenarannya dan mengorganisasikannya untuk digunakan dalam kehidupan merupakan bagian dari kompetensi ini.

b. Tujuan Literasi Digital

Menurut Bawden Literasi diharapkan bisa mendukung pencapaian dalam proses pembelajaran secara optimal. Berikut tujuan dari Literasi digital;

- 1) Mengembangkan keterampilan komunikasi, menulis dan membaca siswa.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan dan cara berpikir siswa.
- 3) Meningkatkan dan memperdalam motivasi dan minat belajar siswa serta mendorong kemandirian belajar siswa menumbuhkan karakter, kreativitas, dan produktivitas.²⁸

c. Kelebihan Dan Kekurangan Literasi Digital.

Literasi digital memiliki kelebihan dalam penerapannya di dunia pendidikan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dapat mencari sumber bacaan dan mencari informasi yang dibutuhkan dengan mudah.
- 2) Fleksibel tempat dan waktu, literasi digital dapat diakses sepanjang waktu dan tidak harus pada jam-jam tertentu saja.
- 3) Lebih beragam, dalam literasi digital kita tidak hanya dapat menjumpai bacaan saja, namun juga dapat melihat video atau apapun yang bisa

²⁸ Bawden, D. *Information and Digital Literacies: A Review of Concepts*. (2001) *Journal of Documentation*, 52, 218-259. Hlm 6, Dikutip di <http://dx.doi.org/10.1108/EUM000000007083>

menjadikan belajar lebih mudah.

Selain itu, literasi digital juga mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi ketergantungan dengan media digital, penggunaan media digital juga tidak menutup kemungkinan siswa mengakses hal-hal yang bersifat negatif.
- 2) Siswa menjadi kurang fokus, karena fokusnya teralihkan oleh berbagai fitur yang ada.

d. Indikator Untuk Mengembangkan Literasi Digital.

Belshaw menjelaskan delapan elemen yang esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kultural, khususnya memahami berbagai aplikasi konteks dunia digital.
- 2) Kognitif, atau kemampuan berfikir kritis tentang suatu isi.
- 3) Konstruktif, dalam arti menghasilkan sesuatu yang autentik.
- 4) Komunikatif, yaitu memahami bagaimana jaringan dan fungsi komunikasi dalam dunia digital.
- 5) Keyakinan diri & akuntabilitas
- 6) Kreatif, dengan mencoba sesuatu yang baru dengan cara baru menunjukkan tanggung jawab sosial.²⁹

e. Indikator Literasi Digital

Dalam mengukur kemampuan literasi digital siswa, diperlukan indikator

²⁹ Belshaw, D. A. J.. What is 'digital literacy'?: a pragmatic investigation. (Durham University, 2012)

yang menjadi acuan dalam penilaian, berikut merupakan Indikator literasi digital:³⁰

Tabel 2.2
Indikator Literasi Digital

Konsep	Dimensi	Indikator
Komponen Literasi Digital	1. <i>Functional Skill Beyond</i>	Siswa mampu menyampaikn informasi digital menjadi informasi yang penting
	2. <i>Collaboration</i>	Siswa mampu berpartisipasi dalam ruan digital
	3. <i>Interaction</i>	Siswa mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital
	4. <i>Ability To Find And Select Information</i>	Siswa mampu menemukan dan memilih informasi digital
	5. <i>Critical Thinking And Evaluation</i>	Siswa mampu berkontribusi menganalisis serta mempunyai kemampuan berfikir kritis saat berhadapan dengan informasi digital
	6. <i>Cultural thinking And Evaluation</i>	Siswa diharapkan mempunyai pemikiran yang masih sejalan dengan konteks pemahaman sosial budaya

³⁰ Hague, C., & Payton, S. Digital Literacy across the curriculum Key to theme: A Futurelab handbook. (2010)

	7. <i>E-Safety</i>	Menjamin keamanan saat siswa berkesplorasi, berkreasi, berkolaborasi, dengan teknologi digital
--	--------------------	--

4. Ipring Suite 9

a. Pengertian iSpring Suite 9

iSpring Suite merupakan media berbantuan computer yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menggunakan metode pembelajaran yang berbeda sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik. Aplikasi ini dapat berisi kuis, game dan video dalam berbagai format.³¹ iSpring Suite, menurut Juraev, adalah salah satu perangkat lunak Pendidikan yang mendapat nilai tinggi. Perangkat lunak ini dapat digunakan sebagai multimedia e-learning dengan presentasi flash dan konten interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ini tersebut sangat bagus apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran.³²

Karena terdapat berbagai tools menarik yang dapat dijadikan pilihan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, maka media interaktif iSpring Suite ini dirasa mampu membantu para pendidik dalam membuat media pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan. Selain itu, media keluaran dapat dimuat dalam berbagai format,

³¹ Yunasih, N.,Aini, R.N.,dkk,Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sisitem Pencernaan. (2018)

³² Juraev A. R. . Using The Ispring Sui Using The Ispring Suite Software To Evaluate Future Te Future Teachers' Professional Competencies. Central Asian Problems of Modern Science and Education. 4(2) (2019), hlm 752-759

termasuk web dan CD, dan dapat dikonversi ke format flash (swf) dan html. Karena memiliki fitur lock yang berfungsi untuk mengunci aliran media, maka media yang dihasilkan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri sehingga siswa akan mempelajari materi secara berurutan.³³

b. Kelebihan Dan Kekurangan iSpring Suite 9

Ispring memiliki beberapa kelebihan jika digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dari beberapa kompoen yaitu:

- 1) *Quiz Maker* : memungkinkan pengguna untuk membuat survei dan kuis cerdas dengan memanfaatkan fitur lanjutan seperti titik kontrol pembelajaran, skenario percabangan, dan kustomisasi umpan balik.
- 2) *Ispring Visual* : dirancang untuk mengklarifikasi dalam presentasi e-learning dengan menyempurnakan presentasi Power Point dengan interaksi media yang kaya.
- 3) *Ispring Talk Master* : simulator percakapan yang memungkinkan pengguna mensimulasikan percakapan untuk tujuan pelatihan.
- 4) *Ispring Screen Recorder* : memungkinkan pengguna merekam seluruh atau sebagian layar, menyimpannya sebagai video MP4, memasukkannya ke dalam slide Power Point, atau mengunggahnya ke akun YouTube.
- 5) *Ispring Slide Alloy* : Paduan Slide dari Ispring: memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan presentasi PowerPoint ke YouTube langsung dari antarmuka atau mengubahnya menjadi video MP4.

³³ Sakinah, K., dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Ispring untuk meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3 (2) (2020)

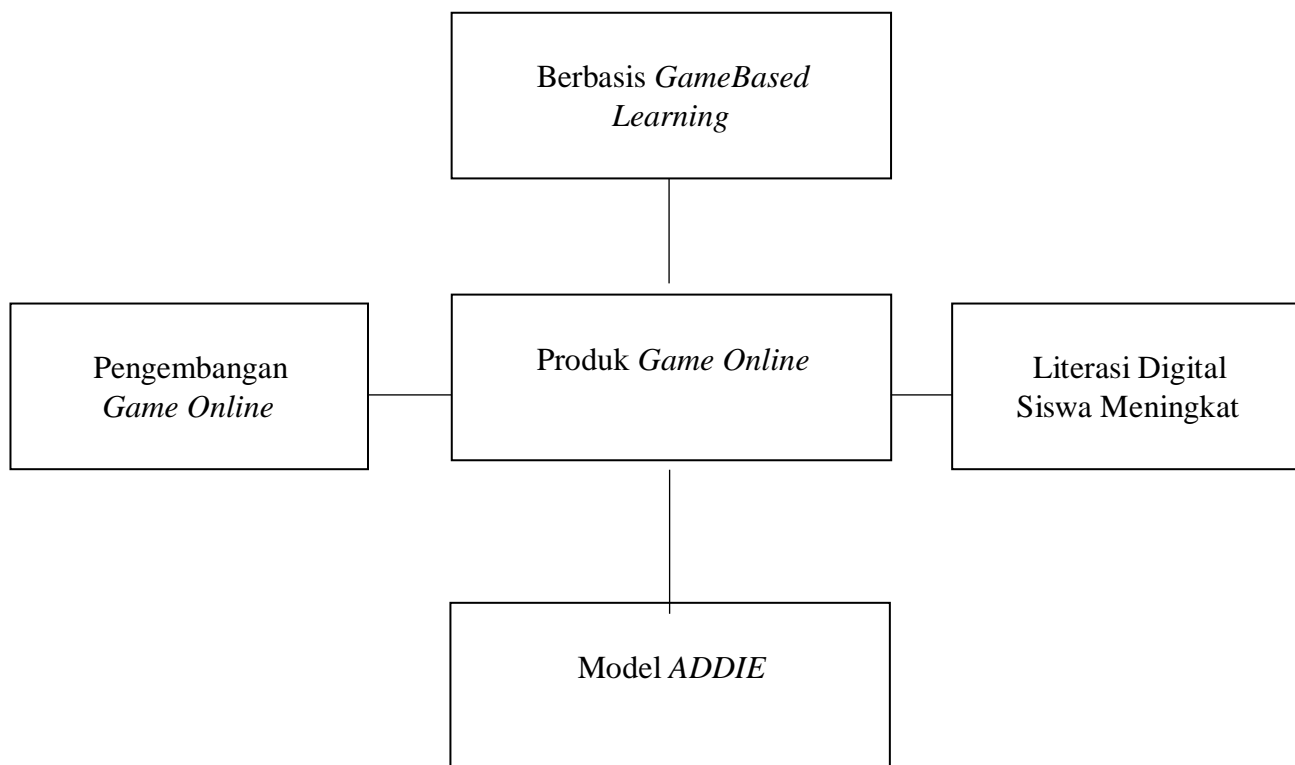
- 6) Platform Hosting dan Pengiriman Cloud Ispring, yang dirancang untuk presentasi PowerPoint, dokumen dan spreadsheet Microsoft, serta file dalam format PDF, audio, dan video.
- 7) Audio/Video Editor, yang dapat digunakan untuk mengedit narasi dalam audio dan video serta rekaman layar yang dibuat menggunakan alat screen capture
- 8) *Video lecture Player* : pendekatan baru untuk menampilkan ceramah video bersama slide PowerPoint.

Dari beberapa kelebihan tersebut, *Ispring* juga memiliki kelemahan yaitu Ispring versi lama tidak dapat berfungsi secara independen dan hanya sebagai plug-in untuk Power Point. Meskipun Ispring sudah menjadi aplikasi yang berdiri sendiri, namun kemampuannya akan lebih maksimal jika diintegrasikan dengan Power Point.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, dapat ditarik sebuah kerangka berfikir pada bagan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kerangka Berfikir



Dapat disimpulkan dari kerangka berfikir diatas bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan game berbasis pembelajaran berbasis game online untuk mata pelajaran IPS. Model yang digunakan adalah ADDIE, dan memiliki lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan pengembangan game online ini adalah untuk meningkatkan literasi digital siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan media yang dikembangkan mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda, bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada saat mengembangkan media pembelajaran ini.³⁴

Peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *game online* dengan materi Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang dan Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean, di kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Tingkat kelayakan produk *game online* sebagai media pembelajaran diketahui melalui validasi oleh ahli perangkat pembelajaran, ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa, validasi oleh guru IPS dan uji coba penggunaan yang dilakukan oleh siswa.

B. Model Pengembangan

Karena model ADDIE lebih dinamis, praktis, dan mendukung kinerja program, model ini digunakan dalam penelitian ini. Metodologi yang berisi lima proses atau tahapan sederhana ini dapat digunakan untuk membuat produk pengembangan antara lain buku teks, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia, dan lainnya. Model ADDIE memberi pengembang kesempatan untuk menilai pekerjaan mereka di setiap tingkat, yang meningkatkan kaliber proses

³⁴ Ali Maksum, Metodologi Penelitian, (Surabaya: Unesa University Press, 2012), hlm 78

pengembangan produk. Model pengembangan ADDIE, seperti namanya, merupakan kerangka kerja yang mencakup lima tahap pengembangan model yaitu: (*Analysis Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*).

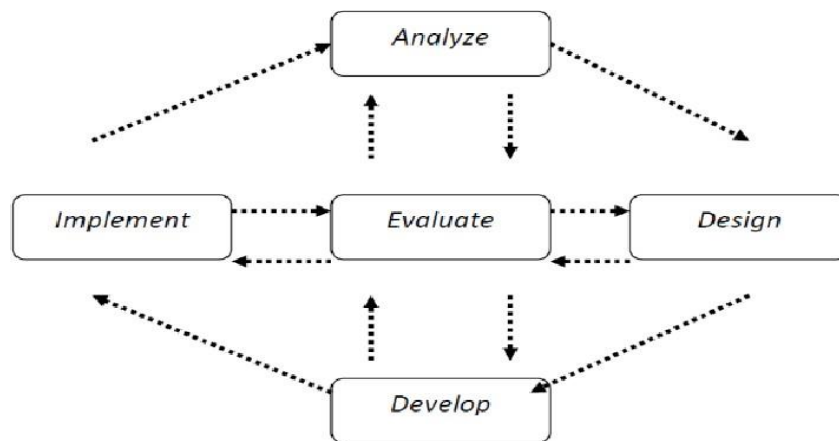
Pada tahun 1967, Reiser dan Mollanda menciptakan model ADDIE. Fondasi model ADDIE berasal dari ide desain pembelajaran dan model yang digunakan oleh Angkatan Darat AS pada tahun 1950. Kemudian, Florida State University menciptakannya di bidang teknologi pendidikan pada tahun 1975 sehingga dapat digunakan oleh semua Angkatan Bersenjata AS dan menghasilkan prajurit berkaliber tinggi. Pertengahan tahun 1980-an, para profesional pendidikan mengubah model ini agar lebih dinamis dan dapat diterapkan di bidang pendidikan. Akibatnya, ADDIE digunakan dalam pendidikan dan berbagai bidang lainnya, seperti mempekerjakan pekerja baru untuk bisnis, mengembangkan bahan ajar, dan taktik pembelajaran. Model ADDIE dibuat oleh pendidik untuk pengembangan sumber daya dan infrastruktur.

Membangun sarana dan prasarana program pelatihan yang efisien, dinamis, dan mendukung kerja pelatihan itu sendiri merupakan salah satu fungsi ADDIE. Model ADDIE dipilih karena sering menggambarkan pendekatan metodis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, karena merupakan model pembelajaran umum, maka model ADDIE sangat cocok untuk pembelajaran di kelas. Proses interaktif dan berurutan ini dapat digunakan dalam pembelajaran, dan hasil evaluasi setiap tahap dapat membantu pembelajaran lanjutan dari tahap sebelumnya.. Hasil akhir suatu tahap merupakan produk dari tahap sebelumnya.³⁵

³⁵ Junaedi, D. Desain Pembelajaran Model ADDIE (pp. 1-14), (2019)

Adapun langkah penelitian ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE³⁶



C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan dari model pengembangan media yang dikembangkan yaitu gameonline, peneliti menggunakan model penelitian *ADDIE*.³⁷ Adapun langkah penelitian pengembangan *ADDIE* dalam penelitian terdiri dari lima tahapan yaitu:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini tindakan mendasar adalah mengsnalisis kebutuhan untuk perbaikan media baru dan menyelidiki masuk akal dan prasyarat untuk mengembangkan media pembelajaran baru. Menurut tahap analisis peneliti menilai media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS di Kelas VIII MTs Negeri 3 Jombang masih kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang

³⁶ Anglada, D. An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model. (2007). Dikutip pada 20 Januari 2023, <http://www.pace.edu/cit/newsletter>

³⁷ Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. *Principles of Instructional Design. Fifth Edition.* (USA; Thomson Wadsworth,2005)

bersemangat dalam pembelajaran di kelas. Pembuatan media pembelajaran berbasis game sangat diperlukan mengingat permasalahan tersebut. Peneliti selanjutnya akan mengembangkan media pembelajaran game online untuk pendidikan IPS sebagai treatment berdasarkan data yang terkumpul.

b. Perencanaan (*Design*)

Pada tahap design media yang digambarkan dalam tahap-tahap berikut:

- 1) Menetapkan kerangka produksi media untuk game online sebagai langkah awal dalam membuat rencana pembuatan media. Spesifikasi produk yang dikembangkan menjadi dasar dalam penyusunan media game online.
- 2) Peneliti memulai merancang produksi produk media pembelajaran game online setelah membuat kerangka produksi media.

c. Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah dirancang, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- 1) Peneliti membuat game online menggunakan software wordwall dan juga bantuan aplikasi adobe ilustrator untuk mendesain materi, dan selanjutnya menggunakan aplikasi iSpring Suite 9 untuk menyempurnakan produk.
- 2) Membuat angket respon untuk guru dan siswa, serta angket validitas produk untuk ahli materi dan media. Soal-soal angket validitas produk ahli terdiri dari bagian pewarnaan, bahasa, grafik, dan desain. Angket validitas materi menanyakan tentang pembelajaran, kurikulum, isi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan, dan pembelajaran. Angket tanggapan guru meliputi unsur penilaian sebagai berikut: aspek

pengajaran, kurikulum, isi, interaksi, umpan balik, dan penanganan yang kurang tepat. Angket respon siswa meliputi pertanyaan tentang penggunaan atau pengoperasian media, tanggapan penggunaan, dan fasilitas pendukung atau tambahan.

- i. Ahli media dan ahli materi melakukan validasi desain media pembelajaran game online. Tujuan validasi adalah untuk memperoleh evaluasi dan rekomendasi mengenai kesesuaian materi dan tampilan media dari ahli media dan materi.
- ii. Setelah menemukan kekurangan serta validasi dan masukan dari para ahli. Langkah selanjutnya adalah mencoba menghilangkan kekurangan tersebut dengan membuat produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. Setelah produk direvisi dan diberi predikat baik, maka dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap implementasi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada fase ini dua puluh siswa kelas VIII C SMP Bahrul Maghfiroh Malang mengikuti tahap implementasi. Selain itu, pada akhir sesi, siswa diberikan angket tanggapan mengenai penggunaan media pembelajaran game online. Selama uji coba produk, peneliti juga melakukan observasi terkait keterbatasan dan kekurangan yang masih ada pada produk tersebut. Setelah menggunakan media, siswa juga diberikan soal tes untuk melihat apakah produk tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Ada dua fase untuk fase evaluasi: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terjadi setelah pertemuan tatap muka, sedangkan evaluasi sumatif terjadi setelah

kesimpulan dari semua kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembuatan media pembelajaran digunakan evaluasi sumatif untuk mengukur kompetensi akhir mata pelajaran. Siswa nantinya menerima feedback berdasarkan hasil evaluasi.

D. Uji Coba Produk

1) Subjek Uji Coba Validitas

Dosen ahli bidang media pembelajaran dan IPS subtema ekonomi menjadi subjek uji validitas media pembelajaran game online. Dosen ahli materi mengajar mata kuliah Ekonomi, dan dosen ahli media mengajar mata kuliah media pembelajaran. Subjek uji coba validitas terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Subjek Uji Coba Validitas

No	Subjek Validasi	Nama Ahli
1.	Dosen Ahli Pembelajaran Ekonomi	Yhadi Firdiansyah, M.Pd
2.	Dosen Ahli Media Pembelajaran	Imam Wahyu Hidayat, M.Pd

2) Subjek Uji Coba Media Pembelajaran Game Online

Subjek uji coba produk media pembelajaran game online menggunakan kelas kecil, yang berjumlah 10 siswa kelas VIII H SMP Bahrul Maghfiroh. Kriteria subjek uji coba adalah siswa yang tidak mengikuti implementasi produk pengembangan game online materi IPS sub tema Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang dan Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan Asean.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai

kelayakan komik sebagai sumber belajar. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru IPS SMP Bahrul Maghfiroh Malang, dan tanggapan oleh siswa SMP Kelas VIII. Kisi-kisi instrumen penilaian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Pedoman Penilaian Validasi Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Kriteria
A. Aspek Perangkat lunak		
1	<i>Maintainable</i>	Perawatan tidak membutuhkan perawatan khusus
2	<i>Useable</i>	Program mudah dioperasikan
3	<i>Compatible</i>	Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media
4	Operasional media pembelajaran	Tersedia petunjuk penggunaan media dengan jelas
5	<i>Reusable</i>	Seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain
B. Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa
7	Navigasi dalam pengoperasian media	Disertai tombol petunjuk yang memungkinkan siswa belajar mandiri

8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	Suara Jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang disajikan
9	Visual (layout desain, tipografi, warna)	Aspek Visual (Penempatan judul dan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman, Ukuran tulisan, gambar halaman sesuai, penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul)
10	Animasi dan gambar dalam media	Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang menarik, mudah dioperasikan siswa secara mandiri

Tabel 3.3
Pedoman Penialain Validasi Game Online Sebagai Media Daam Pembelajaran Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran
2	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang digunakan	Materi cocok dan tepat disajikan dengan media berbentuk game
3	Kontekstualitas	Menghubungkan soal latihan dengan metode ilmiah dan kehidupan sehari-hari
4	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal Latihan	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal Latihan
5	Kemudahan soal latihan untuk dipahami	Gambar dan animasi jelas dan sesuai dengan materi
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada
7	Variasi soal Latihan	Variasi soal latihan yang terdapat dalam game
8	Kecukupan jumlah latihan dengan	Jumlah latihan soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan

	banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	
9	Soal latihan direview ulang	Soal latihan dapat dipejari berulang ulang
10	Isi media pembelajaran keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran menggunakan game

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Game Online Sebagai Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Desain pembelajaran	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan
		Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media
		Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media
2	Operasional	Kemudahan dalam memulai media
		Kemudahan navigasi yang disajikan
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media
3	Komunikasi visual	Tampilan awal media
		Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca
		Kesesuaian ukuran, warna dan resolusi gambar pada media
		Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Respon Guru Terhadap Game Online Sebagai Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Desain Pembelajaran	Ketepatan judul media dengan materi
		Kesesuaian soal yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media
		Ketepatan pengembangan game online pada materi IPS kelas VIII

2	Operasional	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk instalasi media
		Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media
3	Komunikasi Visual	Kesesuaian jenis huruf dalam penggunaan media
		Bahasa yang digunakan dalam media
		Tampilan gambar dan animasi dalam media

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai dengan proses pengembangan yang dilaksanakan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan selama analisis data:

a. Analisis Kevalidan Media

Pengujian kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan isi menjadi dasar validitas tersebut. Tabel berikut memberikan gambaran tentang kriteria validasi penelitian media:

Tabel 3.6
Kriteria Kevalidan Data Angket

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100	Sangat baik	Sangat layak/valid/tidak perlu di revisi
2	61 – 80	Baik	Layak/valid/tidak perlu di revisi
3	41 – 60	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/perlu di revisi
4	21 – 40	Kurang baik	Tidak layak/perlu revisi
5	< 20	Sangat kurang	Sangat tidak layak/perlu revisi

Dimodifikasi dari, **Arikunto, 2010:244**

Dengan kriteria:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81% - 100%) maka media tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61% - 80%) maka media tersebut kulaifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41% - 60%) maka media

tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran

4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21% - 40%), maka media tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka media tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran

Dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P_k = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

b. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Media pembelajaran game online dikatakan praktis jika memenuhi indikator berikut:

- 1) Penegasan yang dibuat oleh validator atau ahli bahwa media dapat dimanfaatkan dengan sedikit atau tanpa modifikasi disebut sebagai teori praktis.
- 2) Hasil angket menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memberikan tanggapan positif.

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Data Angket Respon Guru Dan Peserta Didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100	Sangat baik	Sangat positif/tidak perlu di revisi
2	61 – 80	Baik	Positif/tidak perlu direvisi
3	41 – 60	Cukup baik	Kurang positi/perlu direvisi
4	21 – 40	Kurang baik	Tidak positif/perlu revisi
5	<20	Sangat kurang baik	Sangat tidak positif/perlu di revisi

Dimodifikasi dari, **Arikunto 2014: 244**

Dengan kriteria:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81% - 100%) maka media tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61% - 80%) maka media tersebut kulaifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41% - 60%) maka media tersebut kualifikasi cukub baik untuk digunakan dalam pembelajaran
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21% - 40%), maka media tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran
5. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka media tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajara

Dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P_k = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

c. Analisis Angket Responden

Analisis ini digunakan peneliti untuk mengetahui respon media pembelajaran beserta game online yang dikembangkan.

Tabel 3.8
Kriteria Kelayakan

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup Baik (CB)
2	Kurang Baik (KB)
1	Kurang (K)

Dari hasil angket, kemudian akan dianalisis menggunakan rumus:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P_k = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

d. Analisis Indikator Literasi Digital

Perhitungan menggunakan rata-rata nilai evaluasi, kemudian di bandingkan dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh SMP

Bahrul Maghfiroh Malang

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah

Sekolah Berbasis Pesantren (SBP) SMP Boarding School Bahrul Maghfiroh Malang Berdiri resmi dengan ijin operasional No 8/5057/35.73.307/2012 Pada Tanggal 5 Juli 2012 di dibawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang. Pada Tahun 2022 kedua kalinya memperoleh Akreditasi Sekolah “A” Terakreditasi A (SK.Nomor 1760/BAN-SM/SK/2022). SMP Boarding School Bahrul Maghfiroh Malang merupakan model sekolah yang mengintegrasikan keunggulan sistem pendidikan pesantren yang diselenggarakan di sekolah dan keunggulan “sistem pendidikan di pesantren. Pada tataran implementasinya, SBP SMP Boarding School Bahrul Maghfiroh Malang merupakan model pendidikan unggulan yang mengintegrasikan pelaksanaan sistem pendidikan plus yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan sains, Teknologi, Pengetahuan umum dan keterampilan dengan pelaksanaan sistem pesantren yang menitikberatkan pada pengembangan sikap dan praktik keagamaan, iman taqwa, peningkatan moralitas dan kemandirian dalam hidup yang berakhlaqul karimah.

Selain itu, Pada Tahun 2019 mencetuskan menjadi SEKOLAH WISATA EDUKASI, Sekolah wisata edukasi diharapkan menjadi pilihan masyarakat yang Ingin belajar gaya hidup ramah lingkungan, tapi tidak tahu harus mulai dari mana? sekolah wisata edukasi SMP Boarding School BHRUL MAGHFIROH tempat yang tepat untuk mempraktikkan pengetahuanmu! Mulai dari belajar membuat susu menjadi keju, yogurt dan manfaatnya, menikmati sambil belajar

tentang proses berternak telur puyuh, berternak ikan lele, budidaya jamur, budidaya sayuran tersedia di laboratorium edukasi SMP Boarding School BHRUL MAGHFIROH yang bisa di lihat cara maupun proses secara langsung, serta menikmati menjadi kreasi olahan yang menarik. Jangan takut bosan???, sekolah wisata edukasi SMP Boarding School BHRUL MAGHFIROH adalah pilihan anda dalam berwisata dan rekreasi edukasi. Pada Event Tahunan GREEN SCHOOL FESTIVAL 2019 di "SMP Boarding School BHRUL MAGHFIROH ini mengangkat tema sekolah wisata edukasi, keberadaan sekolah yang strategis di Jalan Joyo Agung No 2 Tlogomas Lowokwaru Kota Malang ini, memiliki luasan tanah yang sangat luas yang bisa di manfaatkan menjadi sekolah hijau, pada tahun ini, penanaman pohon pohon di sekitar sekolah adalah bentuk nyata peduli sekolah terhadap lingkungan menjadi isu di green school festival 2019. Program BERSEMI (Bersama Menghijaukan Bumi), di tahun ini kita canangkan lomba siswa wajib menanam, wajib merawat, wajib memelihara, dan menikmati serta memanfaatkan hasil tanaman yang ditanam sendiri. Program bersama menghijaukan bumi lewat ini bentuknya 1 pohon 5 siswa pada 1 tahun ke depan pohon pohon ini tumbuh hijau layaknya tempat wisata edukasi yang nyaman, asri, bersih berkonsep pendidikan.

Wisata Edukasi SMP Boarding School BHRUL MAGHFIROH adalah kolaborasi lingkungan hijau dengan 7 utama layanan laboratorium edukasi seperti laboratorium pengolahan keju, susu pasterusiasi (yogurt), laboratoium budidaya jamur, laboratorium ternak puyuh, laboratorium budidaya ikan tawar, laboratorium hidroponik, dan laboratorium kulinary. Harapannya siswa bisa

belajar secara langsung, memproduksi tidak hanya teori dan konsep saja dan membekali menjadi wirausahawan muda masa depan. Selain itu kedepan SMP Boarding School Bahrul Maghfiroh Malang akan menawarkan kepada masyarakat terutama peserta didik TK, SD, SMP, maupun SMA/SMK di malang dan sekitarnya untuk belajar, mengenal, praktek dan menikmati hasil produksi di laboratorium-laboratorium yang kita sediakan. Sejalan dengan program yang sudah dilaksanakan, Alhamdulillah pada Tahun 2019 ini , Direktorat PSMP Kemendikbud RI menetapkan SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang sebagai “SMP Rujukan Berbasis Pesantren Nasional” lewat Program Ketrampilan Berwirausaha Tahun 2019 ini. “Sekolah ini Pada tataran implementasinya merupakan model pendidikan unggulan yang mengintegrasikan pelaksanaan kemandirian dalam hidup berwirausaha ucap kepala SMP Bahrul Maghfiroh bapak Risman. Ciri khusus lain Sekolah ini sebagai implikasi dari model pengembangan keilmuannya adalah keharusan bagi seluruh anggota sivitas akademika untuk menguasai bahasa Arab dan bahasa Inggris, mempunyai Jiwa Entrepreneursip berwirausaha (*life skill dan soft skill*).

Integrasi Kurikulum SMP Boarding School Bahrul Maghfiroh Malang Dan Pesantren Bahrul Maghfiroh :

1. Kurikulum Pesantren Sorogan Hafalan dan Pemahaman Ilmu Nahwu Shorof, Sorogan Hafalan Al-Qur'an (Juz 'Amma) dengan fasih. Bandungan Kitab Tafsir, Ihya' Ulumiddin, Fiqih, dan Ta'limul Muta'alim, Madrasah Diniyah (Akhlq, Tauhid, Fiqih, Tarikh, B. Arab dan R. Mahidl)

2. Program Kurikulum Penunjang :Tilawatil Qur'an, Komputer/TIK, Demonstrasi Bahasa Asing, Pramuka & PMR, Demonstrasi Bahasa Asing, Khitobah dan Barzanji (Malam Jumat), Qyamul Lail, Dalail, Puasa Sunah Senin-Kamis, Kunjungan Ilmiah/Wisata Rohani
3. Identifikasi Kultur Kepesantrenan Seperti Pendalaman Ilmu-ilmu Agama (tafaquh fi al din), Berbasis Masyarakat (al-Mujtama'iyah) Mondok (muqim), Keteladanan (Uswah hasanah) Kesalehan (sholih), Kepatuhan (Tha'ah) Kemandirian (al-I'timad ala al nafs), Kedisiplinan (Nidzomi), Kesederhanaan (zuhd), Toleransi (Tasammuh) Kana'ah (Qona'ah), Rendah Hati (Tawaddhu'), Ketabahan (Shobar), Kesetiakawanan (Ukhuwah), Ketulusan (Ikhlas)
4. Pondok pesantren dan Sekolah memiliki tata tertib, kebiasaan, dan sistem nilai lainnya yang mengacu pada ajaran agama Islam dan kultur lokal tertentu yang dinilai dapat berlaku secara universal Karakteristik Utama Pendidikan Pesantren Aspek Ibadah (salat berjamaah, salat tahajud, berjanzi, istighosah, manakib ,tahlil dsb.). Aspek Muamalah (ukhuwah, berbusana muslim, disiplin, kemandirian yang terjamin, kontrol pergaulan, pengatutan jam makan, tidur, piket, dan sanksi. Aspek Pendidikan Belajar bersama, (Orientasi kebahagiaan dunia dan akhrat, ilmu agama, akhlaqul karimah, berbasis kitab yang diajarkan/kitab kuning, pendidikan ketrampilan, menghormati yang lebih tua). Kepemimpinan (keteladanan kiyai, ketaatan/kepatuhan kepada kiai, badal/wakil, penjenjangan santri, jejaringan kiyai/ulama). Kelembagaan (kemandirian pengelolaan dan sumber daya ekonomi, jaringan kerjasama dengan berbagai instansi, forum-forum santri dan dukungan masyarakat).

1. Visi SMP Bahrul Magfiroh Malang
“MEMBANGUN GENERASI YANG BERAKHLAKUL KARIMAH DAN BERJIWA MANDIRI”
2. Untuk mencapai visi diatas, maka SMP Bahrul Magfiroh memiliki misi:
 - a. Mewujudkan insan yang ebriman, bertaqwa dan berakhlaqul karimah melalui ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Qur’an dan Hadist.
 - b. Memadukan pembelajaran model pesantren salaf dengan modern (Sekolah Berbasis Pesantren/SBP).
 - c. Mencetak sumber daya manusia (SDM) lulusan yang mandiri dengan meningkatkan jiwa kewirausahaan berlandaskan Iman dan Taqwa (IMTAQ) serta imu pengetahuan dan tekhnologi (IPTEK).
 - d. Menumbuhkan lulusan yang memiliki jiwa disiplin dan bertanggung jawab serta penuh toleransi antar sesame manusia.

Gambar 4.1 Gedung Asrama SMP Bahrul Magfiroh Malang



Gambar 4.2 Gedung Sekolah SMP Bahrul Magfiroh Malang



Gambar 4.3 Laboratorium IPA



Gambar 4.4 Laboratorium Komputer



Gambar 4.5 Laboratorium Bahasa



Gambar 4.6 Perpustakaan Sekolah



Gambar 4.7 Masjid Sekolah



B. Proses Pengembangan

Pada proses pengembangan, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Game Online* untuk meningkatkan literasi digital siswa. Dalam proses pelaksanaannya peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda yang memiliki 5 tahapan pengembangan. Berikut tahapan yang dilakukan peneliti:

1. Analisis (*Analysis*)

Dalam penelitian ini, langkah awal penelitian adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan dalam proses penelitian, yaitu:

a) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kurikulum yang diterapkan di SMP bahrul Maghfiroh Malang. Kurikulum yang diterapkan di SMP bahrul Maghfiroh malang menggunakan Kurikulum 2013.

KOMPETENSI DASAR (KD)	KOMPETENSI INTI (KI)
3.3 Menganalisa keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.	3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4.3 Menyajikan hasil analisa tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran seta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.	4 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak. (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Terkait Kompetensi Dasar dan Indikator materi yang akan dibahas yaitu Keunggulan dan Keterbatasan antarruang yang terdiri dari beberapa materi yaitu: 1) Perdagangan antar daerah/antar pulau dan perdagangan Internasional

2) Penguatan Ekonomi maritime dan agrikultur Indonesia 3) Pendistribusian kembali Pendapatan Nasional.

b) Analisis Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Luckman Hakim selaku guru IPS di kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang mengenai model pembelajaran yang sering kali digunakan yaitu;

“Model pembelajaran yang biasa saya terapkan untuk menunjang pembelajaran IPS yaitu *Problem Based Learning* , karena dapat melatih kemampuan berfikir kritis siswa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah”

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran IPS, peneliti memperoleh informasi, bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

c) Analisis Metode Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Luckman Hakim selaku guru IPS di kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang mengenai metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sering kali digunakan yaitu;

“Metode yang biasa saya gunakan dalam proses belajar mengajar yaitu model ceramah dengan bantuan media pembelajaran Power Point (PPT) dan video pembelajaran. Dalam PPT dan juga video yang saya terapkan mencakup materi yang akan saya sampaikan kepada siswa”

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Namun dalam penerapan metode ini banyak peserta didik yang terlihat meremehkan serta jenuh dalam menerima materi dalam kelas. Sehingga dalam kegiatan belajar siswa kurang antusias bahkan

banyak siswa yang mengantuk. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran IPS kepada siswa yaitu PPT dan video pembelajaran, masih bertumpu pada materi-materi pokok seperti video kegiatan ekonomi, dan sebagainya.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya perlu adanya pembaharuan dalam hal kegiatan pembelajaran, agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Sehingga diperoleh solusi untuk masalah tersebut yaitu, dengan menerapkan model pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya agar memberikan inovasi baru dalam kegiatan belajar siswa di SMP Bahrul Maghfiroh Malang dalam mata pelajaran IPS.

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui *Game Online* dari platform *Wordwall* merupakan salah satu inovasi baru yang menarik untuk diterapkan dalam proses belajar IPS. Karena pemilihan pembelajaran yang berbasis permainan tidak membosankan sehingga peserta didik akan termotivasi dalam proses pembelajaran, dan juga diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa, karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan media digital sehingga dapat mendorong kemandirian belajar siswa serta mengembangkan ketrampilan komunikasi siswa.

Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai solusi yang menarik dalam upaya untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar siswa siswa dapat bermain game sambil belajar, maka game edukasi akan memberikan kesempatan belajar yang menarik. Dalam arti luas, pembelajaran berbasis

permainan atau *game-based learning* adalah gabungan materi pendidikan yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang oleh guru untuk memperkuat materi yang diajarkan. Saat pemain terhubung melalui game, mereka dapat berbagi pengalaman yang mirip dengan pengalaman mereka dan menciptakan konteks sosial yang lebih luas.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap ingatan peserta didik terhadap materi yang disampaikan pada saat kegiatan belajar. Dengan penerapan media pembelajaran siswa akan belajar mandiri dalam menu yang sudah tersedia. Setelah melakukan kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran dan bermain game online dari *wordwall*, siswa mengerjakan soal evaluasi sesuai materi yang telah mereka pelajari dan juga permasalahan yang terjadi saat ini dengan bantuan internet akses yang dapat membantu siswa memperluas wawasan dan juga meningkatkan literasi digital. Jika hal ini terus diterapkan dalam pembelajaran, maka dapat membentuk generasi penerus bangsa yang cerdas dalam pengetahuan dan teknologi, namun juga peka terhadap permasalahan yang sedang terjadi saat ini. Sehingga model pembelajaran *Game Based Learning* dan *Game Online* dari platform *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran IPS.

2. Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada proses perencanaan media pembelajaran dibutuhkan sebuah desain sketsa untuk membantu pembuatan media pembelajaran. Sebelum membuat rancangan desain media pembelajaran, peneliti menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan

sintak model pembelajaran *game based learning*. Lalu peneliti menyusun sketsa rancangan media pembelajaran . Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah *flowerchart* dan *story board*.

Media pembelajaran game online dikembangkan menggunakan software *wordwall*, *adobe illustrator*, *power point* dan juga *iSpring Suite 9*, yang berisi halaman utama/menu utama, frame aturan permainan, frame desain game, frame desain evaluasi dan frame KI/KD.

a. RPP Model *Game Based Learning*

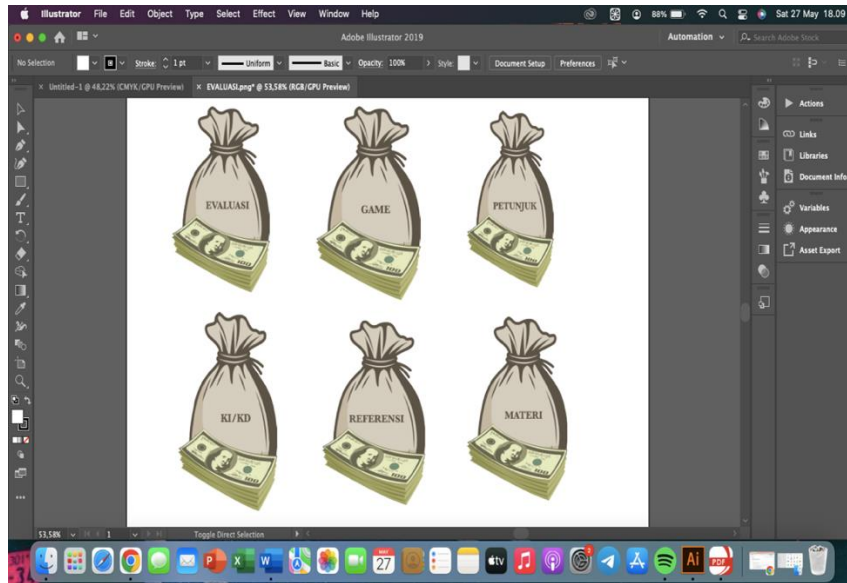
Mata Pelajaran	: IPS Terpadu	Sekolah	:
Kelas/Semester	: VIII/Genap	Alokasi Waktu	: 2x40 Menit
Kompetensi Dasar			
3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.		4.3 Menyajikan hasil analisa tentang keunggulan dan keterbatasanruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.	
Indikator Pencapaian Kompetensi			
3.3.1 Mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan ruang serta pelaku ekonomi 3.3.2 Menjelaskan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara serta pengaruh interaksi antarruang di Indonesia dan ASEAN		4.3.1 Mengemukakan upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur. 4.3.2 Mengemukakan cara pendistribusian pendapatan negara. 4.3.3 Menyajikan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi antar daerah, antarpulau, dan antarnegara.	
Materi		Tujuan Pembelajaran	
Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang Serta Pengaruhnya Terhadap		Melalui model pembelajaran <i>game based learning</i> siswa diharapkan mampu menganalisis Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang Serta Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya, di Indonesia dan Asean	

Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya, di Indonesia dan Asean		
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa IPS SMP/MTs Kelas VIII • Media Pembelajaran <i>Game Online</i> 	
Media :	Smartphone	Model : Game Based Learning Pendekatan Saintifik
Langkah Pembelajaran		
PERTEMUAN 1	Pendahuluan	10 Menit
<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan syukur • Memeriksa kehadiran siswa dari absensi • Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan materi sebelumnya <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran, literasi dan bahan bacaan, jenis dan tipe penilaian yang dilakukan dan cakupan materi yang akan dicapai • Memberikan gambaran manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari <p>Sintak Model Pembelajaran Game Based Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan aturan dalam permainan dan menegaskan sanksi dalam pelanggaran aturan • Guru menyampaikan tujuan permainan dan target point bagi pemenang • Guru membagi siswa melalui beberapa kelompok dan memulai jalannya permainan • Guru mengarahkan setiap kelompok dalam melakukan permainan • Guru mengumumkan hasil permainan dan memberikan umpan balik terkait materi yang diajarkan 		
Pendekatan Saintifik	Inti	60 Menit
<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diajak untuk menginstal aplikasi pembelajaran pada perangkat smartphone masing-masing • Kesulitan yang dialami siswa dapat dibantu oleh siswa yang sudah melakukan instalasi ataupun guru dapat berjalan sambil mengamati proses instalasi oleh siswa • Guru memastikan semua sudah siswa telah menginstal aplikasi • Siswa lalu diarahkan pada menu aplikasi. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah membaca materi pada menu belajar, siswa diarahkan untuk menanyakan tentang bagian pembahasan yang belum dipahami • Siswa lain diarahkan untuk menjawab pertanyaan sebelum dijawab kembali oleh guru <p>Mengumpulkan Informasi</p>		

<ul style="list-style-type: none"> • Siswa kemudian diarahkan ke. Menu games, lalu menyampaikan peraturan permainan kepada siswa • Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk bermain game secara mandiri • Setelah bermain game , siswa diarahkan ke menu evaluasi untuk mengerjakan soal. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan siswa untuk masing-masing bermain game selama jam pembelajaran • Skor dan level tertinggi kemudian diinformasikan untuk tagihan kepada guru 			
Refleksi	Penutup		10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dengan bantuan guru membuat kesimpulan atas pembelajaran yan telah dihasilkan • Siswa kemudian diminta untuk membuat catatan mengenai data tentang daerah penghasil sumber daya alam di Indonesia yang tidak diketahuinya • Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 			
Penilaian Hasil Belajar			
Teknik	Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan
Tes	-	Kuis di akhir sesi permainan, 20 Soal berkaitan dengan materi	-
Non Tes	-	Kegiatan Ekonomi	Hasil bermain game, level dan skor
Mengetahui,		Guru Mata Pelajaran IPS,	
		<u>Rafif Muhammad Ferdiansyah</u> NIM.19130092	

b. Flowchart

Berikut adalah flowchart dari media pembelajaran dengan menggunakan software *adobe illustrator* :



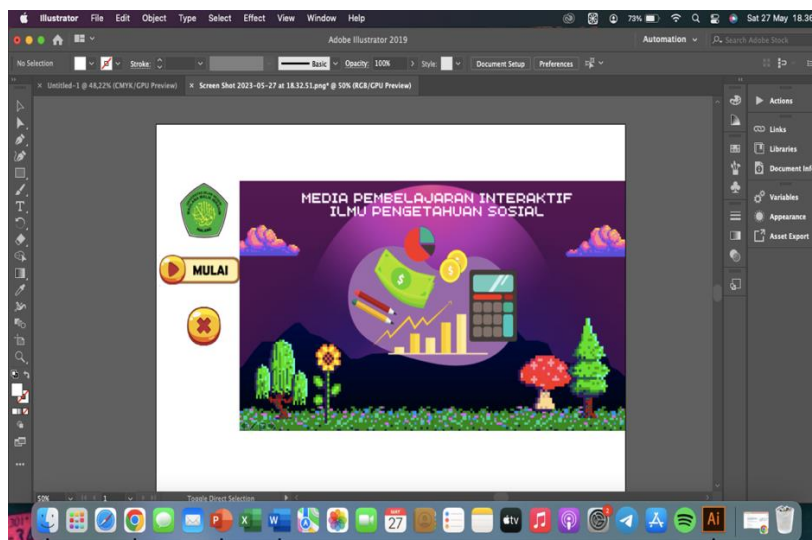
Gambar 4.8 Rancangan *Flowchart* Media Pembelajaran *Game Online*

c. Story Board

Berdasarkan flowchart di atas dapat dijabarkan story board sebagai berikut

1) Frame Halaman Awal Media

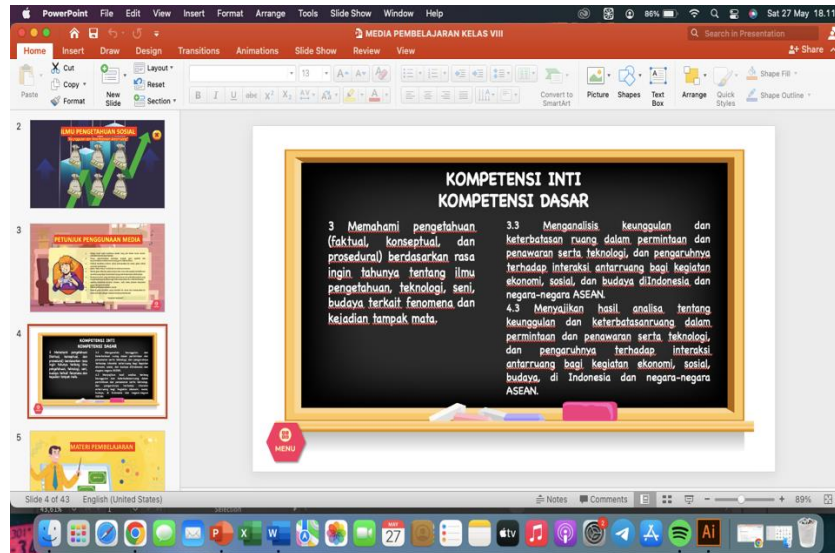
Frame halaman awal berisi tombol mulai, tombol exit serta judul media pembelajaran.



Gambar 4.9 Frame Halaman Awal Media

2) Frame KI/KD

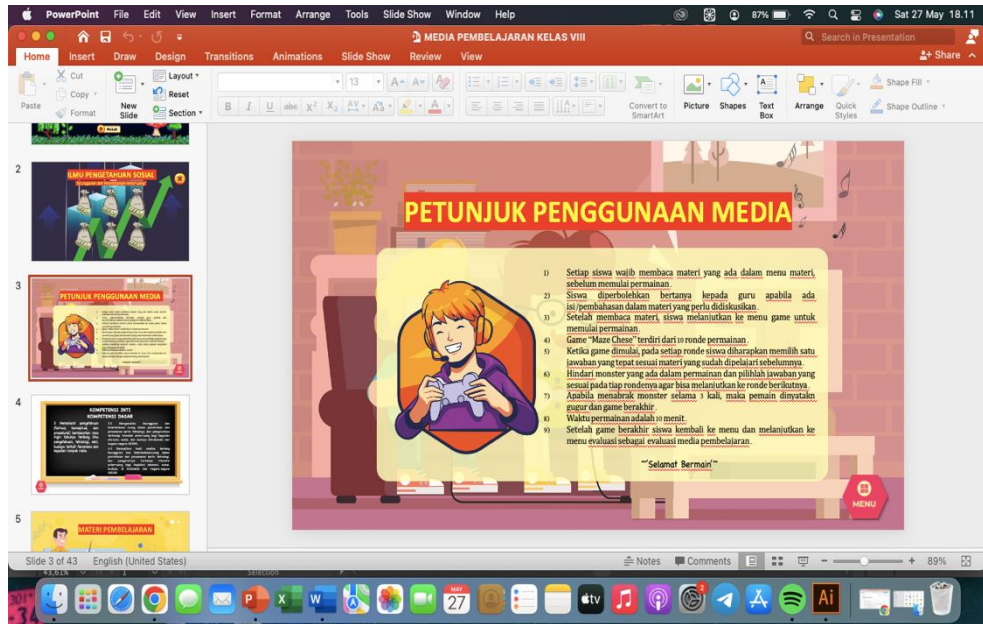
Frame KI/KD berisi teks yang meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar



Gambar 4.10 Frame KI/KD

3) Aturan Permainan

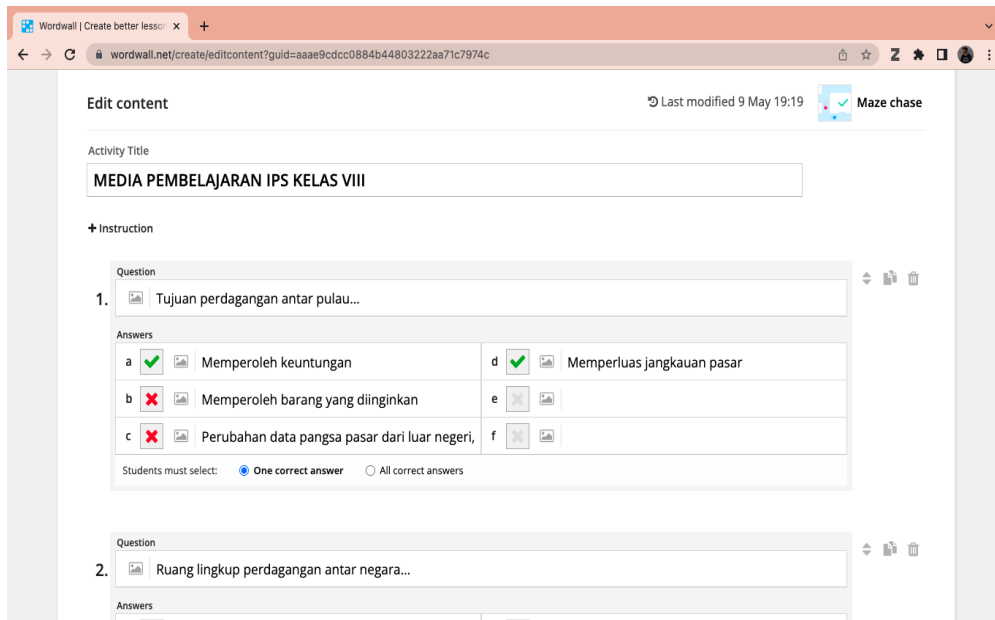
Frame aturan permainan berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran game online runtut mulai dari cara bermain, waktu permainan, hingga penskoran.



Gambar 4.11 Aturan Permainan

4) Frame *Game Online*

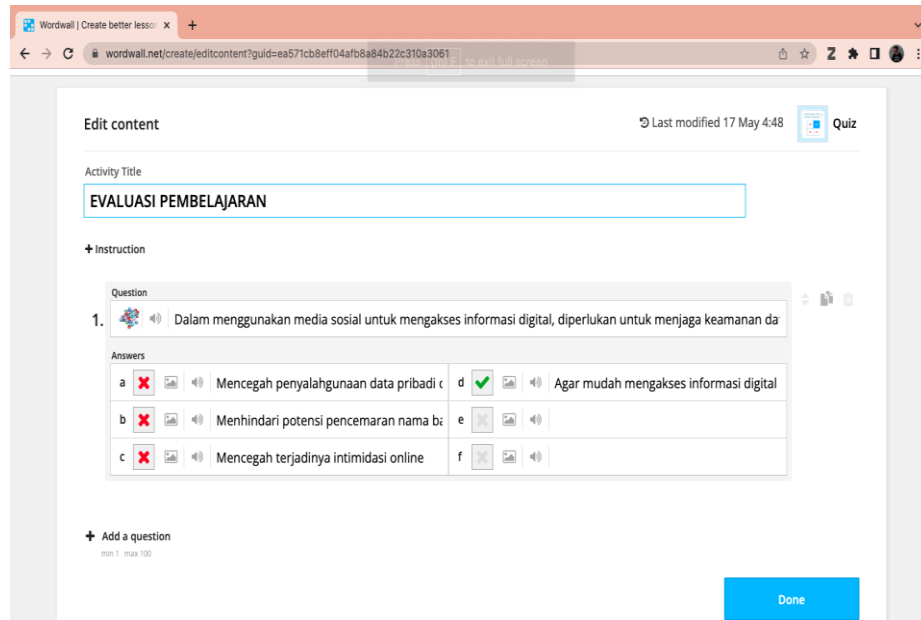
Frame game online berisi proses pembuatan game online melalui software *wordwall*, yang berisi tentang materi Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang.



Gambar 4.12 Frame Awal Desain *Game Online*

5) Frame Evaluasi

Frame evaluasi berisi tentang pembuatan soal menggunakan software *wordwall*, yang bertujuan untuk mengukur indikator literasi digital.



Gambar 4.13 Frame Awal Evaluasi Pembelajaran

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya;

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Media yang telah dirancang peneliti yaitu game online melalui platform wordwall, kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik dengan bantuan software PPT, iSpring Suite 9 dan Adobe Illustrator. Isi dari media pembelajaran ini adalah KI/KD , petunjuk penggunaan media, Materi “Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang” dari beberapa buku IPS kelas VIII

SMP/MTs Sederajat, Game Online dari Wordwall dan ditutup dengan Evaluasi untuk meningkatkan literasi digital siswa.

b. Validasi Kelayakan Produk

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan proses validasi. Validasi media pembelajaran ini untuk mengukur seberapa layak media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi IPS sub tema ekonomi sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi.

1) Validasi Ahli Media

Ahli media pembelajaran dalam hal ini melakukan penilaian kelayakan produk media pembelajaran. Validasi yang dilakukan oleh ahli media terkait keseluruhan media , mulai dari cara pengoprasian, animasi gambar serta perawatan produk. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Kriteria	Skala Penilaian				
			SB	B	CB	KB	K
A. Aspek Perangkat Lunak							
1	<i>Maintainable</i>	Perawatan tidak membutuhkan perawatan khusus		√			
2	<i>Useable</i>	Program mudah dioprasikan	√				
3	<i>Compatiable</i>	Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media	√				
4	Operasional media pembelajaran	Tersedia petunjuk penggunaan media dengan jelas	√				
5	<i>Reusable</i>	Seluruh program media		√			

		pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain					
B. Aspek Komunikasi Visual							
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa		√			
7	Navigasi dalam pengoprasian media	Disertai tombol petunjuk yang memungkinkan siswa belajar mandiri	√				
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	Suara Jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang disajikan		√			
9	Visual (layout desain, tipografi, warna)	Aspek Visual (Penempatan judul dan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman, Ukuran tulisan, gambar halaman sesuai, penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul)		√			
10	Animasi dan gambar dalam media	Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang menarik, mudah dioprasikan siswa secara mandiri	√				

2) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam hal ini penilaian terhadap kesesuaian materi IPS sub Tema “Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang” terhadap media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Serta melakukan validasi soal yang dijadikan bahan evaluasi serta mengukur indikator literasi digital. Adapun validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Skala Penilaian				
			SB	B	CB	KB	K
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
2	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang digunakan	Materi cocok dan tepat disajikan dengan media berbentuk game		√			
3	Kontekstualitas	Menghubungkan soal latihan dengan metode ilmiah dan kehidupan sehari hari		√			
4	Ketepatan penggunaan istilah dan dalam simbol dalam soal Latihan	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal Latihan			√		
5	Kemudahan soal latihan untuk dipahami	Gambar dan animasi jelas dan sesuai dengan materi			√		
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				√	
7	Variasi soal Latihan	Variasi soal latihan yang terdapat dalam game			√		
8	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	Jumlah latihan soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan		√			
9	Soal latihan direview ulang	Soal latihan dapat dipelajari berulang ulang		√			
10	Isi media pembelajaran keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran menggunakan game		√			

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya dari model pengembangan ADDIE adalah implementasi. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran Game Online menggunakan wordwall yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran IPS diimplementasikan pada situasi yang sebenarnya, yaitu di kelas VIII C SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Namun sebelum melakukan implementasi di kelas VIII C, sebelumnya peneliti melakukan uji coba produk di kelas VIII H. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan sampel 10 orang dari kelas VIII A SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Karena fasilitas di sekolah yang menunjang dilakukannya proses penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis game online, maka siswa diarahkan ke laborototium computer sekolah untuk melakuka uji coba produk. Sebelum melakukan uji coba tersebut, siswa diarahkan oleh peneliti mengenai petunjuk penggunaan media pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan uji coba, peneliti juga menjelaskna tentang apa isi media pembelajaran tersebut. Hal tersebut dimaksudkan peneliti agar siswa lebih semangat dalam melakukan pembelajaran menggunakan media game online tersebut. Setelah guru dan siswa selesai memperhatikan pengenalan media pembelajaran tersebut dan telah melalui tahap uji coba dengan kelas kecil, maka dilanjutkan ke penelitian di kelas uji lapangan, yaitu kelas VIII C. Sample dari penelitian ini adalah 27 siswa.

Setelah siswa melakukan implemmentasi produk media pembelajaran yang dikembangkan, setelah akhir sesi pembelajaran diberikanlah angket oleh peneliti. Angket ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Setelah media pembelajaran game online selesai dievaluasi oleh validator pengalaman media, ahli materi, guru IPS dan survei respon siswa, selanjutnya masuk ke tahap review produk. Peninjauan berdasarkan evaluasi aktual dan respon siswa terkait dengan dua hal, yaitu komentar dan evaluasi angket. Revisi dilakukan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk tidak memenuhi kriteria yang relevan. Namun berdasarkan hasil evaluasi survey, peneliti mendapatkan skor yang berada pada kategori benar. Sehingga langkah revisi dilakukan berdasarkan komentar validator.

C. Analisis Data

Analisis data bertujuan mengetahui hasil dari penilaian validator, hasil angket respon siswa dan hasil nilai siswa.

Tabel 4.3
Kriteria Penilaian Data Angket

No	Tingkat Pencapaian	Skor	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100	5	Sangat Baik	Sangat positif/tidak perlu di revisi
2	61 - 80	4	Baik	Positif/tidak perlu direvisi
3	41 - 60	3	Cukup Baik	Kurang Positif/perlu di revisi

4	21 - 40	2	Kurang Baik	Tidak positif/perlu revisi
5	<20	1	Kurang	Sangat tidak positif/perlu di revisi

1. Analisis Data Validasi Ahli Media

Hasil perhitungan presentase untuk memperoleh data kuantitatif, hasil penilaian dari ahli media yaitu:

Tabel 4.4
Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria	Skor
Perawatan tidak membutuhkan perawatan khusus	4
Program mudah dioperasikan	5
Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media	5
Tersedia petunjuk penggunaan media dengan jelas	5
Seluruh program media pembelajaran media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain	4
Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa	4
Disertai tombol petunjuk yang memungkinkan siswa belajar mandiri	5
Suara jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang disajikan	4

Aspek visual (Penempatan judul dan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman, ukuran tulisan, gambar halaman sesuai, penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul)	4
Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang menarik, mudah dioperasikan siswa secara mandiri	5
TOTAL	45

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P_k = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian dari validator ahli media. Memperoleh presentase sebesar 90%. Hasil tersebut dapat dikategorikan kedalam tingkat penilaian interval yaitu 81-100% yang berarti “Sangat Baik”

2. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Hasil perhitungan presentase untuk memperoleh data kuantitatif, hasil penilaian dari ahli materi yaitu:

Tabel 4.5
Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria	Skor
Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
Materi cocok dan tepat disajikan dengan media berbentuk game	4

Menghubungkan soal latihan dengan metode ilmiah dan kehidupan sehari hari	4
Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal latihan	3
Gambar dan animasi jelas dan sesuai dengan materi	3
Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	2
Variasi soal latihan yang terdapat dalam game	3
Jumlah latihan soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan	4
Soal latihan dapat dipelajari berulang ulang	4
Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran menggunakan game	4
TOTAL	35

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{35}{50} \times 100\%$$

$$P_k = 70$$

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian dari validator ahli materi. Mem peroleh presentase sebesar 70%. Hasil tersebut dapat dikategorikan kedalam tingkat penilaian interval yaitu 61-80% yang berarti “Baik”

3. Analisis Data Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Hasil perhitungan presentase data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian validator Guru Mata Pelajaran IPS yaitu:

Tabel 4.6
Hasil Analisis Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Kriteria	Skor
Ketepatan judul media dengan materi	4

Kesesuaian soal yang disajikan dalam media dengan materi yang disajikan	5
Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	5
Motivasi belajar siswa setelah mengikuti media pembelajaran menggunakan media	5
Ketepatan pengembangan game online pada materi IPS kelas VIII	5
Ketersediaan petunjuk instalasi media	5
Kemudahan navigasi dalam pengoprasian media	5
Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	5
Kesesuaian jenis huruf dalam penggunaan media	5
Bahasa yang digunakan dalam media	5
Tampilan gambar dan animasi dalam media	5
TOTAL	54

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{54}{55} \times 100\%$$

$$P_k = 98\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian dari validator guru mata pelajaran IPS. Memperoleh presentase sebesar 98%. Hasil tersebut dapat dikategorikan kedalam tingkat penilaian interval yaitu 81-100% yang berarti “Sangat Baik”

4. Analisis Data Respon Siswa

a. Analisis Data Respon Siswa Uji Coba Awal

Hasil dari perhitungan presentase untuk digunakan sebagai data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian angket respon siswa pada uji coba awal yaitu

Tabel 4.7
Analisis Angket Respon Siswa Pada Kelas 8A Uji Coba Awal

Kriteria	Skor
Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	46
Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	44
Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	46
Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	45

Kemudahan dalam memulai media	46
Kemudahan navigasi yang disajikan	45
Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	43
Tampilan awal media	45
Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	45
Kesesuaian ukuran, warna dan resolusi gambar pada media	42
Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	43
TOTAL	490

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{490}{550} \times 100\%$$

$$P_k = 89\%$$

Berdasarkan perhitungan penilaian angket respon siswa pada tahap uji coba awal, diperoleh presentase sebesar 89%. Pada presentase

tersebut tergolong dalam tingkat pencapaian interval 81-100% yang berarti dinyatakan “Sangat Baik”

b. Analisis Data Respon Siswa Pada Kelas 8C Uji lapangan

Hasil dari presentasi digunakan sebagai data kuantitatif yang diperoleh dari hasil perhitungan angket respon siswa pada uji coba lapangan, yaitu:

Tabel 4.8
Analisis Angket Respon Siswa Pada Kelas Uji Lapangan

Kriteria	Skor
Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	128
Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	127
Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	125
Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	126
Kemudahan dalam memulai media	119

Kemudahan navigasi yang disajikan	121
Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	123
Tampilan awal media	122
Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	120
Kesesuaian ukuran, warna dan resolusi gambar pada media	125
Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	126
TOTAL	1362

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{1362}{1485} \times 100\%$$

$$P_k = 91\%$$

Berdasarkan hasil perhitunga penilaian angket respon siswa pada uji lapangan, diperoleh presentase ebesar 91%. Pada presentase tersebut tergolong dalam tingkat pencapaian interval 81-100% yang berari dinyatakan “Sangat Baik”

c. Analisis Data Respon Siswa Pada Indikator Literasi Digital

1. Analisis Data Peningkatan Literasi Digital Pada Kelas Uji Coba

Skor yang diperoleh siswa di kali lima untuk memperoleh hasil penilaian.

Tabel 4.9
Analisis Hasil Evaluasi Siswa Kelas Uji Coba

Nama	Skor
M. Fattin Afif	80
M. Azzam Malik Al-Husna	80
Abdul Majid Ridwan	80
Ahmad Dhani Kurniawan	80
Dafa Maulana	80
Salman Al Farizi	90
M. Dimas Aulia F	85
M. Eko Nova A	85
Nurul Mubin	80
Arga Satria	80
RATA-RATA	82

Berdasarkan hasil evaluasi siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82 persen, yang artinya nilai tersebut melampaui nilai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75, dapat disimpulkan jika literasi digital siswa meningkat, karena semua indikator literasi digital sudah terpenuhi saat siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan perangkat digital, serta menyelesaikan soal evaluasi.

2. Analisis Data Peningkatan Literasi Digital Pada Kelas Uji Lapangan.

Skor yang diperoleh siswa di kali lima untuk memperoleh hasil penilaian.

Tabel 4.10
Analisis Hasil Evaluasi Siswa Kelas Uji Lapangan

Nama	Skor
Hisyam Fito Hadyan	85
Daffarul Firdaus Ilmi	80
Pradhana Putra Arjuna	80
M. Fikri Labib	85
M. Rahril Azam	95
Ahmad Zakki Satrio	80
M. Fadhil Ilyasa	85
Nauval Ilham Aprilian	85
Akhmad Syihabus Ulum	80
M. Fatichul Al-Faiz	90
Alief Reyhan Mahendra	85
M. Zakhi Prananda	80
M. Naufal Iqbal Fikri	85
Nurkafi Dini Hidayatullah	90
Kinan Nauval Labib	85
M. Zaenal Abidin	90
Camelo Roman Raditya	90
M. Irvan	80
Farhan Abdillah	80
M. sajidan Fahri Junaidi	90
Ilyas Dawam Ar'Rauf	95
M. Noval Firmansyah	80
Agam Jati Mulya	85
M. Nabil Syarif Habibi	90
M. Ilham	85
Rava De Manto	80
Argya Daris H	85
RATA-RATA	85

Berdasarkan hasil evaluasi siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85 persen, yang artinya nilai tersebut melampaui nilai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75, dapat disimpulkan jika literasi digital siswa meningkat, karena

semua indikator literasi digital sudah terpenuhi saat siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan perangkat digital, serta menyelesaikan soal evaluasi.

D. Revisi Produk



Langkah selanjutnya adalah revisi produk. Evaluasi produk dilakukan setelah meninjau tanggapan dari ahli media, ahli materi, guru IPS dan juga siswa. Jika hasil penilaian validator dan angket respon siswa tidak memenuhi syarat penerimaan, maka akan dilakukan revisi oleh peneliti. Selain hasil penilaian, dilakukan juga revisi berdasarkan komentar atau saran validator. Berikut penjelasan analisis produk sebelum dan sesudah revisi:

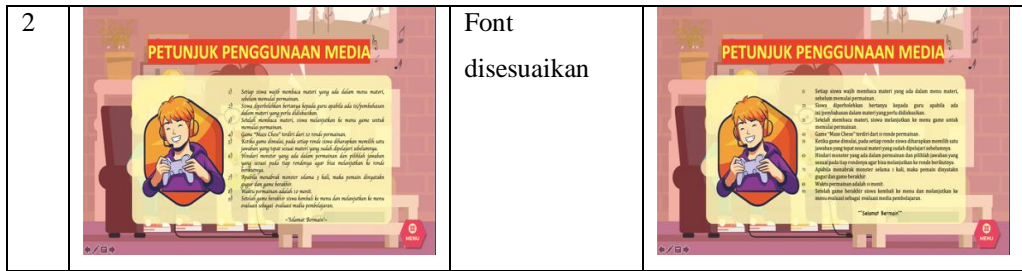
1. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, diperoleh nilai sebesar 90%, dengan kategori “Sangat Baik”, artinya materi tersebut praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi “Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang” Ahli media dalam hal ini memebrikan beberapa komentar dan saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan peneliti. Berikut adalah komentar dan saran dari validator ahli media:

- a. Diberi interaksi atau rangsangan pada materi
- b. Ukuran font disesuaikan

Tabel 4.11
Revisi Produk Validasi Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
1		Diberi interaksi atau rangsangan pada materi	



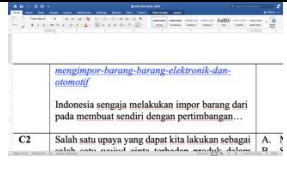
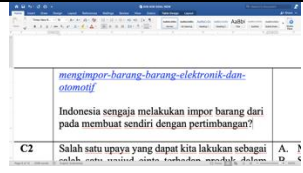
2. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, diperoleh nilai sebesar 70%, dengan kategori “Baik”, artinya materi tersebut praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi “Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang” Ahli dalam hal ini memebrikan beberapa komentar dan saran perbaikan terhadap materi dan soal yang akan diimplementasikan peneliti terhadap media pembelajaran. Berikut adalah komentar dan saran dari validator ahli materi:

- a. Level soal masih rendah/LOTS sehingga perlu beberapa soal ditingkatkan hingga pada capaian C3-C5
- b. Gunakan stimulus soal berupa berita/informasi yang terupdate
- c. Petunjuk soal gunakan istilah tanya agar mudah dipahami siswa.

Tabel 4.12
Revisi Produk Validasi Ahli Materi.

No	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
1		Meningkatkan soal ke level C3-C5	
2		Gunakan stimulus berupa berita terupdate	



3		Petunjuk soal menggunakan istilah tanya	
---	---	---	---

3. Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan hasil dari validasi guru mata pelajaran IPS, diperoleh nilai sebesar 98%, dengan kategori “Sangat Baik”, artinya materi tersebut praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi “Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang” Ahli media dalam hal ini memebrikan beberapa komentar dan saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan peneliti. Berikut adalah komentar dan saran dari validator guru mata pelajaran IPS:

- a. Sedikit ditambahai materi, karena masih ada beberapa materi yang belum ada

Tabel 4.13
Revisi Produk Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
1		Menambah materi	

4. Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil dari penilaian angket respon siswa, diperoleh hasil jika media pembelajaran berbasis game online mencapai pada kategori “Sangat Baik”. Pada hasil angket respon siswa tidak terdapat komentar terhadap produk media pembelajaran yang di ujikan kepada siswa.

BAB V PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan *Game Online*

Merancang sebuah media pembelajaran dengan menggunakan wordwall dan disempurnakan menjadi salah satu media onteraktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun kegiatan belajar mandiri. Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran adalah menentukan materi apa yang cocok diimplementasikan pada media pembelajaran berupa *game online*. Dalam hal ini peneliti menentukan memilih materi “Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang” dilengkapi dengan game serta materi evaluasi. Dasar dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar juga terdapat dalam Al Qur’an Q.S An-Nahl ayah 44, yaitu :

إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ لِنُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا وَالزُّبُرَ بِالْبَيِّنَاتِ
يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ

“Artinya : (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”

Dalam penerapan media pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan siswa, karena faktor inilah yang menjadi tujuan utama media pembelajaran. Tanpa memperhatikan faktor tersebut, guru akan sulit mendapatkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam pembuatan media pembelajaran, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peneliti, diantaranya adalah:

- a. Proses rancangan media pembelajaran yang dikembangkan memakan waktu lama, karena mempertimbangkan berbagai teknis dilapangan serta kecocokan materi jika diimplementasikan ke dalam media pembelajaran game online.
- b. Software *iSping Suite 9* yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media, dalam tahap *trial*. Sehingga waktu yang digunakan peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran terbatas.

Berdasarkan uji coba produk awal yang telah dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli materi serta guru mata pelajaran IPS, kemudian dilakukan revisi berdasarkan penilaian dan komentar para ahli. Produk yang telah selesai direvisi kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba awal terhadap 10 orang dari kelas VIII A SMP Bahrul Maghfiroh Malang.

B. Respon Guru Dan Siswa Terkait Pengembangan *Game Online*

Game Online didesain sesuai sintak metode *Game Based Learning* yang peneliti tinjau berdasarkan teori Prensky. pada tahap awal uji coba peneliti menyampaikan aturan permainan dan menegaskan aturan sanksi bagi yang melanggar, selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan permainan dan target point yang dapat diraih siswa untuk menjadi pemenang dalam permainan, pada fase selanjutnya peneliti mengarahkan siswa untuk mulai memainkan permainan, tahap lanjutan dari ,game based learning yaitu peneliti mengarahkan setiap siswa dalam melaksanakan permainan, dan tahap terakhir peneliti mengumumkan hasil skor tertinggi kepada semua siswa, dan

memberikan sedikit feedback tentang apa yang sudah dipelajari pada hari itu. Pada saat tahap uji coba media pembelajaran, mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Siswa merasa bersemangat dan senang karena bisa bermain sambil belajar. Hal ini juga didukung oleh hasil respon siswa melalui angket yang disebar oleh peneliti, dengan presentase sebesar 89%, dan respon guru mata pelajaran IPS dengan presentase sebesar 98% yang artinya media pembelajaran praktis dan bisa diimplementasikan ke kelas uji coba utama.

Pada tahap uji lapangan, implementasi produk media pembelajaran dilakukan terhadap 27 siswa dari kelas VIII C SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Sesuai sintak model pembelajaran game based learning, pada sintak pertama peneliti menyampaikan aturan permainan, pada fase ini siswa mendengarkan instruksi dengan baik, sintak kedua peneliti menyampaikan tujuan dan sasaran permainan, pada fase peneliti menyampaikan berapa target point yang dapat diraih oleh siswa jika ingin jadi pemenang permainan, pada sintak ketiga peneliti membangun interaksi siswa, dalam hal ini peneliti menginstruksikan kepada semua siswa untuk memulai permainan, sintak keempat peneliti merencanakan persaingan dan juga tantangan, pada fase ini peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk mendapatkan skor tertinggi dengan cara menyelesaikan 10 quiz dalam permainan dengan waktu yang singkat karena diakhir sesi akan diberikan reward bagi siswa yang meraih peringkat pertama, pada fase ini siswa sangat antusias menyimak instruksi dari peneliti karena mereka ingin bersaing mendapatkan skor tertinggi dengan siswa yang lain. Pada sintak terakhir peneliti memberikan hasil dan feedback terkait pembelajaran dengan media *game online*, dalam hal ini peneliti sedikit

mereview pembelajaran yang sudah dilakukan dan mengumkan siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan mendapatkan reward, selanjutnya peneliti mengarahkan siswa untuk melanjutkan ke tahap evaluasi. Dalam Hadist yang di riwayatkan oleh Imam Bukhari yang menceritakan tentang penggunaan media, sebagai berikut

مِنْهُ خَارِجًا الْوَسْطِ فِي خَطًّا وَخَطَّ مَرْبَعًا خَطًّا وَسَلَّمَ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى النَّبِيُّ خَطًّا : قَالَ عَنْهُ اللَّهُ رَضِيَ عَنِ اللَّهِ عَنْ قَدْ أَوْ بِهِ مُجِيبًا أَجْلُهُ وَهَذَا الْإِنْسَانُ هَذَا وَقَالَ الْوَسْطِ فِي الَّذِي جَانِبِهِ مِنَ الْوَسْطِ فِي الَّذِي هَذَا إِلَى صِغَارًا خَطًّا وَخَطَّ هَذَا أَخْطَأَهُ وَإِنْ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا أَخْطَأَهُ فَإِنَّ الْأَعْرَاضَ الصِّغَارَ الْخَطُّ وَهَذِهِ أَمْلُهُ خَارِجٌ هُوَ الَّذِي وَهَذَا بِهِ أَحَاطَ الْبَخَارِيُّ رَوَاهُ هَذَا نَهَشَهُ

“Artinya : Nabi Saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhari)”

Dari hadist tersebut, Rasulullah SAW, menerangkan kepada kita jika setiap proses pembelajaran baik lingkup kecil maupun besar membutuhkan adanya media pembelajaran yang merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

C. Hasil Pengembangan Media *Game Online* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa

Tahap terakhir dari proses pengembangan media pembelajaran adalah evaluasi. Pada tahap ini peneliti menyusun 20 latihan soal yang sudah di validasi oleh ahli materi, yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa. Sesuai dengan empat kompetensi literasi media digital yang di cetuskan oleh Gilster yaitu, yang pertama Internet searching atau kemampuan berpikir kritis dan penggunaan internet, serta kemampuan menggunakan mesin pencari untuk mengakses informasi digital,. Kedua kemampuan membaca dan memahami hypertext secara dinamis, Ketiga yaitu kemampuan mengevaluasi secara kritis kelengkapan informasi digital, dan yang keempat, yaitu knowledge assembly adalah kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber digital berupa fakta dan opini, menyaring dan mengolahnya lalu kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.³⁸

Sebelum siswa mengakses soal evaluasi, terdapat menu materi tentang “Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang” yang disusun, terdapat beberapa link artikel yang mengarahkan siswa untuk mengakses informasi digital. Hal tersebut sesuai dengan indikator peningkatan literasi digital yaitu siswa mampu berpartisipasi dalam ruang digital, serta siswa mampu menemukan dan memilih informasi digital, dalam hal ini peneliti mengutip beberapa informasi digital tentang fenomena terupdate yang terjadi saat ini, agar siswa lebih peka terhadap kejadian yang terjadi disekitar serta bertujuan agar siswa mampu menganalisis dan mempunyai kemampuan berfikir kritis saat berhdapan dengan literasi digital dan diaharapkan siswa di akhir

³⁸ Gilster, P., loc. Cit

pembelajaran mampu menyampaikan informasi digital menjadi informasi yang penting. Dalam tahap evaluasi terdapat persaingan untuk meraih skor tertinggi, karena terdapat waktu dalam pengerjaan soal dan juga ada reward bagi peraih nilai tertinggi agar siswa mampu berinteraksi melalui media digital dalam bentuk berkompetisi meraih nilai tertinggi. Dalam soal evaluasi terdapat soal tentang Riwayat seajrah Panjang Indonesia sebagai pioner perdagangan dunia, sesuai indikator literasi digital hal tersebut bertujuan agar siswa mempunyai pemikiran yang masih sejalan dengan konteks pemahaman sosial budaya .Selain itu, peneliti mengimplementasikan indikator peningkatan literasi digital yaitu menjamin keamanan siswa saat bereksplorasi, berkreasi, serta berkolaborasi dengan teknologi dan media digital, dengan selalu memantau siswa saat menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan implementasi soal evaluasi kepada siswa pada kelas uji lapangan, siswa mendapatkan skor rata rata 85, dari kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang di tentukan sekolah yaitu 75. Dari pencapaian tersebut, maka dapat disimpulkan jika literasi digital siswa berkembang, karena siswa mendapat skor rata rata di atas KKM dan juga dapat memenuhi semua kriteria penilain dalam indikator literasi digital.

Temuan penelitian pengembangan ini, sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Siti Nurkhasanah dengan judul “Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfis untuk Meningkatkan Literasi Digotal Siswa di SMP Negeri 1 Gangga”. Pada penelitian ini terdapat beberapa persamaan, yaitu implementasi game online dalam pembelejaraan serta peningkatan literasi digital siswa. Hasil penelitian tersebut menyatakan

bahwa penggunaan media game online melalui ProProfs dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Gangga pada materi listrik statis tahun pelajaran 2021/2022. Disamping itu, media game online melalui ProProfs mudah dan praktis dalam pembuatan maupun permainannya, sehingga membuat siswa senang memainkannya dan menjadi solusi pemanfaatan HP lebih efektif dalam pembelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *game online* sudah melalui semua tahap seperti validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS SMP Bahrul Maghfiroh Malang, serta angket respon siswa kelas kecil dan juga kelas besar yaitu kelas VIII A dan VIII C. Kesimpulan dari pengembangan media yang telah peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan media pembelajaran *game online* sebagai media dalam pembelajaran *game based learning*, dilakukan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda dengan lima langkah yaitu, analisis, design, development, implementation dan evaluation. Pada tahap analisis ditemukan permasalahan, yaitu metode pembelajaran yang diterapkan dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Namun dalam penerapan metode ini banyak peserta didik yang terlihat meremehkan serta jenuh dalam menerima materi dalam kelas. Sehingga dalam kegiatan belajar siswa kurang antusias bahkan banyak siswa yang mengantuk. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran IPS kepada siswa yaitu PPT dan video pembelajaran, masih bertumpu pada materi-materi pokok seperti video kegiatan ekonomi, dan sebagainya. Untuk mengatasi problem dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti melakukan pengembangan *game online* dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*

dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan tidak membosankan sehingga peserta didik akan termotivasi dalam proses pembelajaran, dan juga diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa, karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan media digital sehingga dapat mendorong kemandirian belajar siswa serta mengembangkan ketrampilan komunikasi siswa. Setelah melakukan analisis yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, kemudian peneliti mendesain materi ,10 pertanyaan untuk *game online*, serta 20 soal sebagai bahan evaluasi peningkatan literasi digital siswa. Sebelum dilakukannya uji lapangan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS serta uji coba awal kepada kelas kecil.

2. Implementasi dari media pembelajaran game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning dilakukan setelah memperoleh nilai serta komentar dan saran dari validator ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS serta angket respon siswa pada tahap uji coba awal. Selanjutnya dilakukan revisi sebelum dilakukan implementasi pada kelas uji coba utama.
3. Hasil dari validasi ahli media sebesar 90%, ahli materi 70% dan guru mata pelajaran IPS 98% dari hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan jika implementasi media pembelajaran game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning praktis serta layak digunakan dan diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil angket respon siswa pada kelas uji coba awal sebesar 89%, uji lapangan 91% dan dapat disimpulkan disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning praktis dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran , siswa kelas uji coba awal mendapatkan rata rata nilai 82, sedangkan siswa pada kelas uji coba utama mendapatkan rata rata nilai 85 dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan SMP Bahrul Maghfiroh yaitu 75, sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi digital siswa meningkat setelah melakukan implementasi media pembelajaran.

B. Saran

Saran dari implementasi pengembangan game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning adalah sebagai berikut:

1. Dalam impementasi game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning harus disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta hasil konsultasi dengan guru mata pelajaran IPS, sehingga produk media pembelajaran game online dapat digunakan oleh guru secara mandiri.
2. Penerapan media pembelajaran game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning juga diharapkan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada tahun akademik selanjutnya.
3. Selain mata pelajaran IPS, diharapkan implementasi game online sebagai media dalam pembelajaran game based learning juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS. *Program Study Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya*.
- Anglada, D. (2007). Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Model.
- A.R, J. (2019). Using The Inspiring Suite using The Inspiring Suite Software To Evaluate Future The Future Teachers Professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*, 752-759.
- Bawden, D. (2001). Information and Digital Literacies: A Review of Concepts. *Journal of Documentation*, 218-259.
- Benni Pane, d. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia . *E-Journal Teknik Informatika*, 2-3.
- Coffey. (2009). *E-Business and E-Commerce Management*. United Kingdom: Prentice Hall.
- Dwiyono. (2017). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Ineraktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools) . *Jurnal Prima Edukasia*, 1-7.
- Gagne, R. W. (2005). *Principles of Instructional Design*. USA: Thomson Wadsworth.
- Gilster.P. (1997). *Gilster Digital Literacy*. Willey.
- Hj Dwiloka Lodia Putri, S. d. (2021). *BUKU AJAR Pengantar Ekonomi Mikro*. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Hidayat, R. (2018). Game Based Learning : Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 71 - 85.
- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Jan L. Plass, B. D. (2015). foundations of Game Based Learning. *Education Psychologist*, 258-283.
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. 1-14.
- Malone, T. W. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. . *Aptitude Learning and Intruction Volume 3*.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: unesa University Press.
- Novy Anggraeni, d. (2022). *PENGANTAR EKONOMI MIKRO (TEORI DAN PRAKTIS)*. Bandung: Widina Media Utama.
- Nurkhasanah, S. (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfis untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Pedagogy : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8.
- N Ratnawati, d. (2020). Defense of the Anciants , Gamification in Learning : Improvement of Student's Social Skill. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 132-40.
- Prensky, M. (2005). Computer Games And Learning: Digital Game-Based Learning, . *Handbook of Computer Game Studies, Vol 18*, 97-122.
- Rela Rahmah, d. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema Sehat Itu Penting Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian dan Pengembangan Vol.6, No1*, 8.
- Rohmawati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA*, 5.
- Sakinah, K. ., (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3.
- Setyaningsih, d. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal Aspikom*, 6.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere Vol. 01, No.*

01, 20.

Tashia. (2023). Diambil kembali dari Kominfo.go: <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03-evolusi>

Wibawanto, d. (2018). Desain Antar Muka (USER INTERFACE) Pada Game Edukasi.
Jurnal Imajinasi Vol XII No 2, 7.

Yunasih, d. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Pra Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://ftk.uin-malang.ac.id , email : ftk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 1181/Un.03.1/TL.00.1/05/2023	16 Mei 2023
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang		
di		
Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	:	Rafif Muhamamd Ferdiansyah
NIM	:	19130092
Tahun Akademik	:	Genap - 2022/2023
Judul Proposal	:	Pengembangan Game Online sebagai Media dalam Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang
diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dekan, Dekan Bidang Akademi		
		
Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1237/Un.03.1/TL.00.1/05/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

22 Mei 2023

Kepada
Yth. Kepala SMP Bahrul Maghfiroh
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rafif Muhammad Ferdiansyah
NIM : 19130092
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : **Pengembangan Game Online Sebagai Media dalam Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang**
Lama Penelitian : Mei 2023 sampai dengan Juli 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3 : Surat Telah Menyelesaikan Penelitian



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor: 39/SKet/SMP-BM/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risman Heli, M.Si
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Bahrul Maghfiroh Malang
Alamat Instansi : Jalan Joyo Agung Atas No 2 Tlogomas Lowokwaru Malang

Menerangkan bahwa:

Nama : Raffi Muhammad Ferdiansyah
NPM : 19130092
Jurusan : Pendidikan Ilmu Sosial (PIPS)
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Yang bersangkutan adalah benar-benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan keterangan di bawah ini:

Judul : **"Pengembangan Game Online sebagai Media dalam Pembelajaran Game Based Learning Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh."**
Tanggal Penelitian : 19 Mei 2023 – 31 Mei 2023
Tempat Penelitian : SMP Bahrul Maghfiroh Malang

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Malang, 31 Mei 2022
Kepala Sekolah,



Risman Heli, M.Si

Lampiran 4 : Surat Izin Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://ftk.uin-malang.ac.id>, email : ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-344/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023 17 Mei 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Imam Wahyu Hidayat, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rafif Muhammad Ferdiansyah
NIM : 19130092
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang
Dosen Pembimbing : Ulfi Adrian Sari, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan Bidang Akademik ...
D. Muhammad Walid, M.A.Pd
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 : Hasil Validator Ahli Media

ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

PENGEMBANGAN *GAME ONLINE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VIII SMP BAHRUL MAGHFIROH MALANG

Judul : Pengembangan *Game Online* Sebagai Media Dalam Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang
Penyusun : Rafif Muhammad Ferdiansyah
Pembimbing : Ulfi Adrian Sari, M.Pd
Instansi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diterapkannya media pembelajaran *Game Online* pada pembelajaran IPS kelas VIII, maka melalui instrumen ini saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan Terima Kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom "Skala Penilaian" yang bersesuaian dengan item aspek yang akan dinilai dan divalidasi.
2. Penilaian menggunakan "Skala Penilaian" dengan rentang skor sebagai berikut :
 - SB dengan kualifikasi "Sangat Baik" sangat layak/valid/tidak perlu direvisi.
 - B dengan kualifikasi "Baik" layak/valid/tidak perlu di revisi.
 - CB dengan kualifikasi "Cukup Baik" kurang layak/kurang valid/perlu revisi.
 - KB dengan kualifikasi "Kurang Baik" tidak layak/perlu revisi.
 - SK dengan kualifikasi "Sangat Kurang" sangat tidak layak/perlu revisi.
3. Komentar dan saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skala Penilaian				
			SB	B	CB	KB	K
A. Aspek Perangkat Lunak							
1	<i>Maintainable</i>	Perawatan tidak membutuhkan perawatan khusus		√			
2	<i>Useable</i>	Program mudah dioperasikan	√				
3	<i>Compatiable</i>	Tidak memerlukan player khusus untuk menjalankan media	√				
4	Operasional media pembelajaran	Tersedia petunjuk penggunaan media dengan jelas	√				
5	<i>Reusable</i>	Seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain		√			
B. Aspek Komunikasi Visual							
6	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	Ada interaksi yang komunikatif antara media pembelajaran dan siswa yang disajikan sesuai karakteristik siswa		√			
7	Navigasi dalam pengoprasian media	Disertai tombol petunjuk yang memungkinkan siswa belajar mandiri	√				
8	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)	Suara Jelas, narasi sesuai dengan teks/gambar/animasi yang disajikan		√			
9	Visual (layout desain, tipografi, warna)	Aspek Visual (Penempatan judul dan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman, Ukuran tulisan, gambar halaman sesuai, penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul)		√			
10	Animasi dan gambar dalam media	Animasi yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang menarik, mudah dioperasikan siswa secara mandiri	√				

C. Komentar dan Saran Perbaikan


- Beri Interaksi atau rangsangan pada Materi
 - Uraikan Poin-poin disesuaikan
-
-
-
-
-

Malang, 17 Mei 20123
Validator



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd
NIP : 198902072019031012

Lampiran 6 : Hasil Validator Ahli Materi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-444/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023 17 Mei 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Yhadi Firdiansyah, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

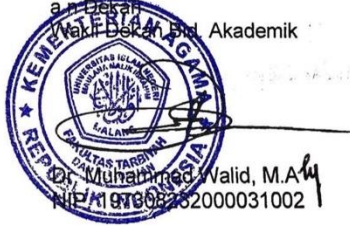
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rafif Muhammad Ferdiansyah
NIM : 19130092
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang
Dosen Pembimbing : Ulfi Adrian Sari, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a. P. Djarif
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Valid, M.A
NIP. 197008262000031002

ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)

PENGEMBANGAN *GAME ONLINE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VIII SMP BAHRUL MAGHFIROH MALANG

Judul : Pengembangan *Game Online* Sebagai Media Dalam Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang
Penyusun : Rafif Muhammad Ferdiansyah
Pembimbing : Ulfi Adrian Sari, M.Pd
Instansi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diterapkannya media pembelajaran *Game Online* pada pembelajaran IPS kelas VIII, maka melalui instrumen ini saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan Terima Kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (☐) pada kolom "Skala Penilaian" yang bersesuaian dengan item aspek yang akan dinilai dan divalidasi.
2. Penilaian menggunakan "Skala Penilaian" dengan rentang skor sebagai berikut :
 - SB dengan kualifikasi "Sangat Baik" sangat layak/valid/tidak perlu direvisi.
 - B dengan kualifikasi "Baik" layak/valid/tidak perlu di revisi.
 - CB dengan kualifikasi "Cukup Baik" kurang layak/kurang valid/perlu revisi.
 - KB dengan kualifikasi "Kurang Baik" tidak layak/perlu revisi.
 - SK dengan kualifikasi "Sangat Kurang" sangat tidak layak/perlu revisi.
3. Komentar dan saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skala Penilaian				
			SB	B	CB	KB	K
1	Kesesuaian soal latihan yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
2	Kesesuaian penyajian soal latihan dengan media yang digunakan	Materi cocok dan tepat disajikan dengan media berbentuk game		✓			
3	Kontekstualitas	Menghubungkan soal latihan dengan metode ilmiah dan kehidupan sehari hari		✓			
4	Ketepatan penggunaan istilah dan dalam simbol dalam soal Latihan	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol dalam soal Latihan			✓		
5	Kemudahan soal latihan untuk dipahami	Gambar dan animasi jelas dan sesuai dengan materi			✓		
6	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi yang ada				✓	
7	Variasi soal Latihan	Variasi soal latihan yang terdapat dalam game			✓		
8	Kecukupan jumlah latihan dengan banyaknya materi yang diberikan saat proses pembelajaran	Jumlah latihan soal sesuai dengan jumlah materi yang disajikan		✓			
9	Soal latihan direview ulang	Soal latihan dapat dipelajari berulang ulang		✓			
10	Isi media pembelajaran keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran menggunakan game		✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. level soal masih rendah / LOTS sehingga perlu beberapa soal difasilitasi hingga pada ranah C3-C5
2. tambahkan stimulus soal berupa bentuk / informasi yg terupdate
3. perhatikan soal gunakan istilah hanya agar mudah dipahami siswa

Malang, 23 Mei 2023

Validator



Yhadi Firdiansyah, M.Pd

NIP : 19890426201802011128

Lampiran 6 : Hasil Validator Guru Mata Pelajaran IPS

ANGKET VALIDASI (GURU MATA PELAJARAN)

PENGEMBANGAN *GAME ONLINE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VIII SMP BHRUL MAGHFIROH MALANG

Judul : Pengembangan *Game Online* Sebagai Media Dalam Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang
Penyusun : Rafif Muhammad Ferdiansyah
Pembimbing : Ulfi Adrian Sari, M.Pd
Instansi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diterapkannya media pembelajaran Game Online pada pembelajaran IPS kelas VIII, maka melalui instrumen ini saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan Terima Kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom "Skala Penilaian" yang bersesuaian dengan item aspek yang akan dinilai dan divalidasi.
2. Penilaian menggunakan "Skala Penilaian" dengan rentang skor sebagai berikut :
 - SB dengan kualifikasi "Sangat Baik" sangat layak/valid/tidak perlu direvisi.
 - B dengan kualifikasi "Baik" layak/valid/tidak perlu di revisi.
 - CB dengan kualifikasi "Cukup Baik" kurang layak/kurang valid/perlu revisi.
 - KB dengan kualifikasi "Kurang Baik" tidak layak/perlu revisi.
 - SK dengan kualifikasi "Sangat Kurang" sangat tidak layak/perlu revisi.
3. Komentar dan saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

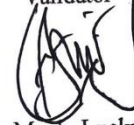
No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			SB	B	CB	KB	K
1	Desain Pembelajaran	Ketepatan judul media dengan materi		✓			
		Kesesuaian soal yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	✓				
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	✓				
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media	✓				
		Ketepatan pengembangan game online pada materi IPS kelas VIII	✓				
2	Operasional	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk instalasi media	✓				
		Kemudahan navigasi dalam pengoprasian media	✓				
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
3	Komunikasi Visual	Kesesuaian jenis huruf dalam penggunaan media	✓				
		Bahasa yang digunakan dalam media	✓				
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Sedikit ditambah materi, karna masih ada beberapa materi yg belum ada.

Malang, 19 Mei 2023

Validator



Moch. Luckman Chakim

Lampiran 6 : Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET VALIDASI (RESPON SISWA)

A. Identitas Siswa

Nama Lengkap :
.....

Kelas :
.....

B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda centang (√) pada kolom “Skala Penilaian” yang bersesuaian dengan item aspek yang akan dinilai dan divalidasi.
- Penilaian menggunakan “Skala Penilaian” dengan rentang skor sebagai berikut :
 - SB dengan kualifikasi “Sangat Baik” sangat layak/valid/tidak perlu direvisi.
 - B dengan kualifikasi “Baik” layak/valid/tidak perlu di revisi.
 - CB dengan kualifikasi “Cukup Baik” kurang layak/kurang valid/perlu revisi.
 - KB dengan kualifikasi “Kurang Baik” tidak layak/perlu revisi.
 - SK dengan kualifikasi “Sangat Kurang” sangat tidak layak/perlu revisi.

C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			SB	B	CB	KB	SK
1	Desain Pembelajaran	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran					
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
		Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media					
		Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media					
2	Operasional	Kemudahan dalam memulai media					
		Kemudahan navigasi yang disajikan					
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					
3		Tampilan awal media					

	Komunikasi Visual	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca					
		Kesesuaian ukuran, warna dan resolusi gambar pada media					
		Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti					

Hasil Angket Respon Siswa Kelas Uji Coba (8A)

Indikator	Skor									
Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3
Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	5	5	5	5	4	3	5	5	4	3
Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	5	5	5	3	5	4	5	5	5	3
Kemudahan dalam memulai media	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3
Kemudahan navigasi yang disajikan	5	5	5	5	4	4	4	5	5	3
Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	5	5	4	3	5	5	4	3
Tampilan awal media	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4
Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3

Kesesuaian ukuran, warna dan resolusi gambar pada media	5	4	5	5	3	4	4	5	4	3
Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	5	4	5	5	3	4	4	5	4	4
TOTAL	55	50	55	52	43	#	51	55	51	36

Hasil Angket Respon Siswa Kelas Uji Lapangan (8C)

Indikator	Skor																												
Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5
Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	
Kemudahan dalam memulai media	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	3	5	4	2	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	

Kemudahan navigasi yang disajikan	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4
Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5	5	4	4
Tampilan awal media	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	3
Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	3
Kesesuaian ukuran, warna dan resolusi gambar pada media	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3

Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
TOTAL	53	41	47	55	50	46	52	53	55	50	47	51	55	52	55	53	36	55	55	52	46	55	52	48	54	51	43

Lampiran 7 : RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: IPS Terpadu	Sekolah	:
Kelas/Semester	: VIII/Genap	Alokasi Waktu	: 2x40 Menit
Kompetensi Dasar			
3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.		4.3 Menyajikan hasil analisa tentang keunggulan dan keterbatasanruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.	
Indikator Pencapaian Kompetensi			
3.3.3 Mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan ruang serta pelaku ekonomi		4.3.4 Mengemukakan upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur.	
3.3.4 Menjelaskan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara serta pengaruh interaksi antarruang di Indonesia dan ASEAN		4.3.5 Mengemukakan cara pendistribusian pendapatan negara.	
		4.3.6 Menyajikan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi antar daerah, antarpulau, dan antarnegara.	
Materi		Tujuan Pembelajaran	
Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang Serta Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya, di Indonesia dan Asean		Melalui model pembelajaran game based learning siswa diharapkan mampu menganalisis Keunggulan dan Keterbatasan Antar Ruang Serta Pengaruhnya Terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya, di Indonesia dan Asean	
Sumber Belajar		<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa IPS SMP/MTs Kelas VIII • Media Pembelajaran <i>Game Online</i> 	
Media :	Smartphone	Model :	Game Based Learning Pendekatan Sainifik
Langkah Pembelajaran			
PERTEMUAN 1	Pendahuluan		10 Menit

<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan syukur • Memeriksa kehadiran siswa dari absensi • Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan materi sebelumnya <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran, literasi dan bahan bacaan, jenis dan tipe penilaian yang dilakukan dan cakupan materi yang akan dicapai • Memberikan gambaran manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari <p>Sintak Model Pembelajaran Game Based Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan aturan dalam permainan dan menegaskan sanksi dalam pelanggaran aturan • Guru menyampaikan tujuan permainan dan target point bagi pemenang • Guru membagi siswa melalui beberapa kelompok dan memulai jalannya permainan • Guru mengarahkan setiap kelompok dalam melakukan permainan • Guru mengumumkan hasil permainan dan memberikan umpan balik terkait materi yang diajarkan 		
Pendekatan Saintifik	Inti	60 Menit
<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diajak untuk menginstal aplikasi pembelajaran pada perangkat smartphone masing-masing • Kesulitan yang dialami siswa dapat dibantu oleh siswa yang sudah melakukan instalasi ataupun guru dapat berjalan sambil mengamati proses instalasi oleh siswa • Guru memastikan semua siswa sudah menginstal aplikasi • Siswa lalu diarahkan pada menu aplikasi. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah membaca materi pada menu belajar, siswa diarahkan untuk menanyakan tentang bagian pembahasan yang belum dipahami • Siswa lain diarahkan untuk menjawab pertanyaan sebelum dijawab kembali oleh guru <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kemudian diarahkan ke menu games, lalu menyampaikan peraturan permainan kepada siswa • Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk bermain game secara mandiri • Setelah bermain game, siswa diarahkan ke menu evaluasi untuk mengerjakan soal. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan siswa untuk masing-masing bermain game selama jam pembelajaran • Skor dan level tertinggi kemudian diinformasikan untuk tagihan kepada guru 		
Refleksi	Penutup	10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dengan bantuan guru membuat kesimpulan atas pembelajaran yang telah dihasilkan 		

- Siswa kemudian diminta untuk membuat catatan mengenai data tentang daerah penghasil sumber daya alam di Indonesia yang tidak diketahuinya
- Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya

Penilaian Hasil Belajar

Teknik	Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan
Tes	-	Kuis di akhir sesi permainan, 20 Soal berkaitan dengan materi	-
Non Tes	-	Kegiatan Ekonomi	Hasil bermain game, level dan skor
Mengetahui,		Guru Mata Pelajaran IPS,	
		<u>Rafif Muhammad Ferdiansyah</u> NIM.19130092	

Lampiran 8 : Materi Pengembangan Game Online Yang Sudah Divalidasi

**MATERI PEMBELAJARAN IPS
PRODUK PENGEMBANGAN**

B. Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional

Pada subbab di atas, kalian telah mempelajari tentang keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam permintaan, penawaran, teknologi serta pelaku ekonomi. Keunggulan masing-masing daerah disebabkan karena perbedaan potensi daerah yang satu dengan potensi daerah yang lain. Perbedaan potensi daerah juga bisa terjadi karena perbedaan teknologi. Setiap daerah memiliki keunggulan komparatif tersendiri. Contoh: Lampung memiliki keunggulan komparatif dalam memproduksi kopi dan Jawa Barat memiliki keunggulan komparatif dalam memproduksi beras. Dalam ilmu ekonomi, kedua daerah akan saling menguntungkan jika bersedia bertukar kopi dan beras. Keuntungan dari pertukaran sumber daya inilah yang menyebabkan terjadinya interaksi antarruang terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya dan perdagangan di Indonesia dan ASEAN. Perdagangan antardaerah atau antarnegara akan terjadi jika ada produk yang diperdagangkan. Untuk menghasilkan produk, diperlukan kegiatan ekonomi berupa aktivitas produksi. Aktivitas produksi akan menghasilkan produk. Produk apa yang dihasilkan bergantung pada sumber daya yang dimiliki oleh suatu daerah. Jawa Barat memproduksi minyak, teh, susu, sutra alam, baterai, kertas, semen, beras, dan pupuk. Kalimantan Timur memproduksi kayu lapis, gas alam cair, minyak bumi, tenun, kristal, dan timah. Jawa Barat menawarkan beras, susu, teh ke Kalimantan Timur, begitu juga sebaliknya Kalimantan Timur menawarkan minyak bumi, tenun, kayu lapis ke Jawa Barat, sehingga muncul penawaran dan permintaan dari kedua daerah tersebut. Dengan demikian, antara Jawa Barat dan Kalimantan Timur terjadi interaksi ekonomi.

Dalam subbab ini, kalian akan mempelajari tentang perdagangan antardaerah atau antarpulau serta perdagangan internasional. Apakah kalian telah memahami pengertian perdagangan? Untuk memahami pengertian perdagangan dan perdagangan antarpulau serta perdagangan internasional, simak uraian materi berikut.

1. Perdagangan dan Perdagangan Antardaerah/Antarpulau

a. Pengertian Perdagangan dan Perdagangan Antarpulau

Perdagangan atau perniagaan merupakan kegiatan tukar menukar barang atau jasa berdasarkan kesepakatan bersama tanpa ada unsur pemaksaan. Perdagangan antardaerah atau antarpulau merupakan perdagangan yang dilakukan oleh penduduk/ lembaga suatu daerah atau pulau dengan penduduk/ lembaga suatu daerah atau pulau lain dalam satu batas wilayah negara atas dasar kesepakatan bersama. Kalian tentu memahami bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan dengan jumlah pulau lebih dari 13.000.

b. Tujuan Perdagangan Antarpulau

Pada saat sekarang ini, perdagangan antardaerah atau antarpulau tidak lagi dengan cara tradisional, walaupun masih ada beberapa wilayah yang masih mempertahankan cara tradisional. Jual beli *online* telah memudahkan masyarakat untuk melakukan perdagangan lintas daerah bahkan lintas negara. Dengan bantuan alat komunikasi, jasa kirim, serta internet, jarak bukan lagi masalah. Perdagangan antarpulau dilakukan oleh

beberapa pelaku ekonomi dengan beberapa tujuan. Tujuan adanya perdagangan antarpulau antara lain adalah sebagai berikut.

1) Memperoleh Keuntungan

Tujuan utama dilakukan perdagangan antarpulau adalah untuk memperoleh keuntungan. Keuntungan diperoleh dari selisih antara harga beli dengan harga jual. Jika barang diproduksi sendiri, maka keuntungan diperoleh dari selisih antara harga jual dan biaya produksi.

2) Memperluas Jangkauan Pasar

Perdagangan sampai ke luar daerah atau luar pulau dapat memperluas jangkauan pasar. Jangkauan pasar yang dimaksud adalah jumlah konsumen yang mengonsumsi barang tersebut semakin banyak dan tersebar di berbagai daerah. Contohnya, produk minyak gosok tradisional dari daerah X dijual ke daerah Y. Maka, sekarang pengguna minyak gosok tersebut bukan hanya penduduk daerah X, tetapi juga penduduk daerah Y. Semakin lama, minyak gosok semakin dikenal banyak orang, sehingga pengguna minyak gosok tradisional di daerah Y pun juga meningkat.

c. Faktor Pendorong dan Manfaat Perdagangan Antarpulau/Antardaerah

1) Faktor Pendorong Perdagangan Antarpulau/Antardaerah

a) Perbedaan Faktor Produksi yang Dimiliki

Faktor pendorong perdagangan antardaerah antara lain perbedaan faktor produksi yang dimiliki, terutama faktor produksi alam. Daerah Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah, dengan tanah yang subur lebih mungkin memproduksi sayur mayur lebih banyak dan menjualnya sampai ke luar daerah dibandingkan misalnya daerah Gunung Kidul, Yogyakarta.

b) Perbedaan Tingkat Harga Antardaerah

Selain perbedaan kekayaan alam, perbedaan tingkat harga antardaerah juga mendorong terciptanya perdagangan antardaerah. Contoh: di daerah yang kaya akan buah durian, harga durian pasti lebih murah dari daerah lain yang hanya sedikit memiliki pohon penghasil durian. Hal ini juga akan mendorong adanya perdagangan antardaerah.

2) Manfaat Perdagangan Antarpulau/Antardaerah

Manfaat dari perdagangan antarpulau/antardaerah antara lain adalah:

a) Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen

Manfaat dari perdagangan antardaerah atau antarpulau antara lain menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen. Perbedaan kandungan alam serta perbedaan produk antardaerah akan menyebabkan barang hasil produknya pun berbeda. Dengan adanya perdagangan antardaerah atau antarpulau, konsumen dapat menikmati produk yang tidak diproduksi di tempat tinggalnya.

b) Meningkatkan produktivitas

Pemasaran produk yang makin meluas akan menyebabkan permintaan atau pemesanan terhadap produk menjadi meningkat. Hal ini akan mendorong produsen meningkatkan produksi sehingga meningkatkan produktivitas.

c) Memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat

Peningkatan jumlah barang yang diproduksi dalam jumlah besar akan menyebabkan produsen butuh tenaga kerja tambahan, sehingga akan ada lowongan kerja tambahan. Selain itu, perdagangan lintas daerah juga akan memunculkan unit-unit usaha baru, seperti jasa kirim, perluasan transportasi, dan sebagainya.

2. Perdagangan Antarnegara

Pada subbab sebelumnya, kalian telah mempelajari perdagangan antardaerah atau antarpulau. Apakah kalian telah memahaminya? Pada zaman sekarang, batas dan jarak bukan lagi menjadi penghalang bagi seseorang atau badan untuk melakukan perdagangan. Bahkan antarnegara pun dapat melakukan perdagangan dengan mudah. Perdagangan antarnegara yang dimaksud adalah individu atau lembaga dari negara kita yang menjual atau membeli barang dari individu atau badan yang ada di luar negeri. Terjadinya aktivitas perdagangan antarnegara akan menimbulkan aktivitas yang dinamakan ekspor dan impor. Apakah kalian pernah mendengar kata ekspor dan impor? Tentu sudah. Untuk memudahkan kalian memahami tentang seluk-beluk perdagangan internasional, bacalah uraian materi berikut.

a. Pengertian dan ruang Lingkup Perdagangan Antarnegara/Internasional

Perdagangan antarnegara atau sering disebut perdagangan internasional merupakan aktivitas perdagangan yang dilakukan oleh masyarakat suatu negara dengan masyarakat negara lain atas dasar kesepakatan bersama. Masyarakat yang dimaksud dapat berupa individu, kelompok, lembaga, pemerintah suatu negara dengan negara lain. Ruang lingkup perdagangan antarnegara berkaitan dengan beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Perpindahan barang dan jasa dari suatu negara ke negara yang lain.
- 2) Perpindahan modal melalui investasi asing dari luar negeri ke dalam negeri.
- 3) Perpindahan tenaga kerja dari suatu negara ke negara lain.
- 4) Perpindahan teknologi dengan mendirikan pabrik-pabrik di negara lain.
- 5) Penyampaian informasi tentang kepastian adanya bahan baku dan pangsa pasar.

b. Aktivitas Perdagangan Antarnegara

Aktivitas perdagangan antarnegara terkait dengan dua aktivitas yang disebut dengan ekspor dan impor. Untuk memahami kedua istilah tersebut kalian baca uraian berikut.

1) Ekspor

Ekspor merupakan kegiatan menjual barang atau produk ke luar negeri. Ekspor dilakukan oleh seseorang atau badan. Pelaku ekspor ini disebut eksportir. Tujuan utama kegiatan ekspor adalah untuk memperoleh keuntungan. Barang yang diekspor akan dibayar oleh pihak pembeli dengan alat pembayaran berupa mata uang asing atau mata uang luar negeri, seperti Dollar. Mata uang asing ini selanjutnya ditukarkan menjadi Rupiah pada bank dalam negeri. Mata uang asing ini ditampung oleh pemerintah dan disebut sebagai devisa negara. Devisa yang terkumpul akan digunakan untuk membiayai impor. Apa itu impor? Impor akan dijelaskan pada uraian berikutnya. Aktivitas ekspor dan impor tampak pada Gambar 3.1, yaitu gambar aktivitas di sebuah pelabuhan.



Sumber:<https://ekonomi.bisnis.com/read/20190217/98/889709/pemerintah-tetapkan-7-pelabuhan-hub-ini-respons-asosiasi-logistik-indonesia>

Gambar 3.1 Pelabuhan internasional.

2) Impor

Impor merupakan kegiatan membeli barang dari luar negeri. Seseorang atau badan yang melakukan impor disebut importir. Seorang importir membayar barang yang ia beli dengan mata uang asing. Importir dapat menukarkan uang rupiah mereka dengan mata uang asing di bank dalam negeri. Selanjutnya, digunakan untuk membayar barang yang diimpor.

Barang-barang yang di impor oleh Indonesia terdiri dari dua macam, yaitu migas dan non-migas. Barang-barang yang termasuk dalam kelompok migas antara lain minyak tanah, bensin, solar, dan elpiji. Adapun barang-barang yang termasuk dalam kelompok non-migas antara lain adalah karet, kopi, ikan, kayu lapis, kelapa sawit, serta barang tambang nonmigas seperti nikel dan batubara.

c. Kebijakan pemerintah untuk mendorong ekspor

1) Memberi Kemudahan Kepada Produsen Barang Ekspor

Dalam kebijakan yang pertama ini, untuk meningkatkan ekspor, pemerintah dapat memberikan beberapa kemudahan bagi produsen barang ekspor. Kebijakan yang mendukung peningkatan ekspor antara lain berupa kemudahan mengurus perizinan serta memberikan fasilitas kepada produsen barang ekspor. Fasilitas dapat berupa pemberian bantuan teknologi, pelatihan inovasi produk, bantuan kredit dengan bunga rendah. Hal ini akan menjadikan produsen menjadi semangat untuk memproduksi. Harga faktor produksi yang murah dapat menurunkan harga jual sehingga dapat meningkatkan daya saing perusahaan.

2) Menjaga Kestabilan Nilai Tukar Rupiah

Kestabilan nilai tukar rupiah sangat penting bagi eksportir karena nilai tukar Rupiah yang stabil terhadap mata uang asing akan mempermudah para eksportir untuk

menghitung biaya produksi produk ekspornya. Dengan kepastian nilai Rupiah, para eksportir lebih mudah dalam menentukan harga produknya di pasar internasional. Keadaan ini akan mengurangi tingkat keraguan eksportir untuk melakukan ekspor pada produk mereka.

3) Membuat Perjanjian Dagang Internasional

Perjanjian mengenai perdagangan internasional telah banyak dilakukan oleh beberapa negara. Perjanjian ini mencakup kesediaan masing-masing negara untuk menjadi pembeli atau penjual suatu barang, sehingga masing-masing negara memperoleh keuntungan. Penjual atau eksportir mempunyai pasar dengan perlindungan istimewa dari perjanjian tersebut. Selain itu, pembeli juga dapat mempunyai penjual yang telah memenuhi kriteria sesuai perjanjian.

4) Meningkatkan Promosi

Dalam rangka mengenalkan produk dalam negeri di pasaran internasional, promosi menjadi hal yang sangat penting. Pelaksanaan promosi dapat berupa kegiatan pameran dagang, festival olah raga, seni, maupun kegiatan lainnya yang dapat berfungsi sebagai promosi. Promosi dagang tersebut dilakukan oleh individu, lembaga swasta, maupun pemerintah. Pemerintah dapat menangani promosi dan pusat informasi dagang di luar negeri. Contohnya, kantor-kantor pusat promosi dagang Indonesia atau *Indonesian Trade Promotion Centre (ITPC)*, yang mengusahakan agar produk-produk Indonesia dikenal di luar negeri.

Pemerintah telah mengusahakan membuat berbagai kebijakan terkait dengan ekspor untuk mendorong berkembangnya produsen dalam negeri. Akan tetapi, pada pelaksanaannya, terdapat pula beberapa hal yang dapat memengaruhi lancar atau tidaknya perkembangan ekspor suatu negara.

d. Faktor pendorong ekspor

Berikut ini beberapa faktor yang memengaruhi ekspor baik dari dalam ataupun luar negeri.

1) Keadaan Pasar Luar Negeri

Besar atau kecilnya permintaan dan penawaran dari berbagai negara dapat memengaruhi harga di pasar dunia. Apabila permintaan di pasar dunia lebih banyak dari pada penawaran, maka harga cenderung naik. Sebaliknya, apabila penawaran lebih banyak dari permintaan, maka harga cenderung turun. Keadaan ini akan memengaruhi para eksportir untuk meningkatkan atau menurunkan ekspornya.

2) Keuletan Eksportir untuk Menangkap Peluang Pasar

Seorang eksportir harus pandai menangkap dan memanfaatkan peluang pasar. Dengan kepandaian tersebut, mereka dapat memperoleh wilayah pemasaran yang luas. Oleh karena itu, para eksportir harus ahli di bidang strategi pemasaran.

3) Kondisi Sosial, Ekonomi, Politik Suatu Negara

Bidang ekonomi, sosial, dan politik merupakan bidang yang terkait satu sama lain. Ketika ada ketidakstabilan pada salah satu bidang, maka bidang lain akan terpengaruh. Contohnya: negara tujuan ekspor sedang mengalami kerusuhan politik berupa perang antarsuku. Hal tersebut tentu sangat memengaruhi keberlangsungan proses ekspor ke negara tersebut.

Setelah memahami materi tentang perdagangan antarnegara, apakah menurutmu perdagangan antarnegara mendatangkan manfaat? Tentu saja jawabnya iya. Apakah manfaat dari perdagangan antarnegara?

e. Manfaat Perdagangan Antarnegara

Menurut Sadono Sukirno (2010), manfaat perdagangan antarnegara adalah sebagai berikut.

1) Memperoleh Keuntungan

Manfaat dari perdagangan adalah memperoleh keuntungan. Dengan adanya spesialisasi, yaitu produk unggul yang khas di tiap-tiap negara, produsen dapat menghasilkan produk dengan efisien. Perdagangan antarnegara menyebabkan produsen bersemangat memaksimalkan produktivitas mereka tanpa khawatir kelebihan produknya tidak akan terjual. Sebab, mereka dapat menjualnya ke luar negeri.

2) Memperoleh Barang yang Tidak Dapat Diproduksi di dalam Negeri

Setiap negara memiliki sumber daya yang belum tentu dimiliki oleh negara lain, sehingga hasil produksi tiap negara pun berbeda pula. Banyak faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut, antara lain kondisi geografis, iklim, penguasaan teknologi. Dengan adanya perdagangan antarnegara, setiap negara dapat bertukar hasil produksi untuk memperoleh barang yang tidak dapat diproduksi di negara mereka.

3) Menjalin Persahabatan Antarnegara

Jalinan persahabatan antarnegara menjadi hal yang sangat penting di era globalisasi. Adanya perdagangan antarnegara akan lebih memudahkan terjalinnya persahabatan. Hubungan yang baik di bidang ekonomi akan memengaruhi hubungan di bidang yang lain, seperti pendidikan, kesehatan, sosial, serta kemanusiaan.

4) Transfer Teknologi Modern

Untuk menggunakan barang-barang impor berteknologi tinggi, dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan tertentu. Maka, pada umumnya importir memberikan pelatihan penggunaan teknologi tersebut. Hal ini akan mempercepat terjadinya transfer teknologi modern.

f. Faktor-Faktor yang Mendorong Perdagangan Antarnegara

Banyak faktor yang mendorong suatu negara melakukan perdagangan antarnegara, di antaranya:

- 1) Untuk memenuhi kebutuhan barang dan jasa dalam negeri.
- 2) Keinginan memperoleh keuntungan dan meningkatkan pendapatan negara.
- 3) Adanya perbedaan kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengolah sumber daya ekonomi.
- 4) Adanya kelebihan produk dalam negeri sehingga perlu pasar baru untuk menjual produk tersebut.
- 5) Adanya perbedaan keadaan seperti sumber daya alam, iklim, tenaga kerja, budaya, dan jumlah penduduk yang menyebabkan adanya perbedaan hasil produksi dan adanya keterbatasan produksi.
- 6) Keinginan membuka kerja sama, hubungan politik, dan dukungan dari negara lain.
- 7) Terjadinya era globalisasi sehingga tidak satu negara pun di dunia dapat hidup sendiri.

Setelah memahami perdagangan antar pulau dan perdagangan antarnegara, kalian tentu memahami apa perbedaan antara keduanya, bukan?

C. Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrrikultur di Indonesia

1. Penguatan Ekonomi Maritim

Dalam uraian materi tentang perdagangan antarnegara, kalian telah mempelajari tentang ekspor dan impor. Kalian tentu memahami bahwa dalam aktivitas ekspor dan impor diperlukan barang/jasa sebagai komoditas perdagangan antarnegara. Untuk mendukung ketersediaan komoditas perdagangan antarnegara/internasional perlu upaya peningkatan ekonomi maritim. Sebab, sektor ini merupakan unggulan yang dimiliki Indonesia. Upaya peningkatan ekonomi maritim yang meliputi potensi maritim Indonesia, hambatan pembangunan ekonomi maritim, dan upaya pengembangan ekonomi maritim Indonesia akan dipaparkan satu per satu dalam uraian berikut ini.

a. Potensi Ekonomi Maritim Indonesia

Sebelum memahami tentang potensi maritim Indonesia dan hambatan pengembangannya, kalian perlu memahami terlebih dahulu tentang apa itu ekonomi maritim. Untuk dapat memahami dengan mudah apa itu ekonom maritim, amatilah gambar aktivitas nelayan pada Gambar 3.11 berikut ini!

b. Kondisi Ekonomi Maritim di Indonesia dan Negara-Negara ASEAN

Keprihatinan terhadap sektor kelautan nasional mengharuskan adanya kebijakan strategis untuk mempercepat pengembangan keunggulan di berbagai sub-sektor kelautan. Pembangunan ekonomi maritim ingin menjadikan kekayaan potensi kemaritiman sebagai landasan untuk mengadakan ketersediaan infrastruktur yang berkualitas terutama di sektor kemaritiman. Dengan demikian, iklim bisnis dan investasi maritim yang baik akan berkembang. Pembangunan ekonomi maritim akan membawa industri pada kebutuhan akan sumber daya manusia kemaritiman. dan inovasi teknologi yang berbasis pada pendidikan kemaritiman yang unggul dan modern. Jika proses ini dapat berlangsung, maka pembangunan ekonomi maritim dipastikan akan dapat membawa masyarakat ke arah kemakmuran. Pembangunan di bidang kelautan diarahkan untuk mencapai empat tujuan, yakni:

- 1) Pertumbuhan ekonomi tinggi secara berkelanjutan.
- 2) Peningkatan kesejahteraan seluruh pelaku usaha, khususnya para nelayan, pembudidaya ikan, dan masyarakat kelautan lainnya yang berskala kecil.
- 3) Terpeliharanya kelestarian lingkungan dan sumber daya kelautan.
- 4) Menjadikan laut sebagai pemersatu dan tegaknya kedaulatan bangsa.

Selanjutnya, kondisi ekonomi maritim di Indonesia, dilihat dari:

a) Sektor Pelayaran

Sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, industri pelayaran merupakan infrastruktur dan tulang punggung kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun dalam realita, industri pelayaran nasional saat ini dalam kondisi belum begitu baik. Ditinjau dari segi daya saing, pangsa muatan armada kapal nasional masih tergolong rendah. Industri galangan kapal, yang sebenarnya sangat strategis karena mempunyai rantai hulu-hilir

yang panjang, hingga saat ini belum berkembang. Sistem pelabuhan saat ini hanya berperan sebagai cabang atau ranting dari Singapura atau pelabuhan luar negeri lainnya. Pelayanannya masih belum eisien dan belum produktif. Daya saing sumber daya manusia di sektor pelayaran masih relatif rendah. Salah satu bentuk perkembangan di sektor pelayaran nampak pada Gambar 3.



Sumber:<https://www.imigrasi.go.id/en/2022/11/03/18-kapal-pesiar-mendarat-di-bali-sepanjang-2022/>

Gambar 3.13 Kapal berlayar di laut.

b) Sektor Perikanan

Potensi sektor perikanan Indonesia sangat besar dan sepiantasnya Indonesia menjadi negara industri perikanan terbesar di Asia. Namun demikian, kontribusi sektor perikanan terhadap pendapatan nasional masih rendah. Pertambahan kawasan budidaya perikanan pun masih sangat kurang.

c) Sektor Pariwisata Bahari

Pengembangan pariwisata bahari diyakini dapat mempunyai efek berganda (*multiplier effect*) yang dapat menyerap tenaga kerja, meningkatkan pendapatan masyarakat, mendatangkan wisatawan yang berasal dari luar negeri (devisa). Selain itu, pengembangan pariwisata bahari mempunyai dampak positif untuk tumbuh-bangkitnya jiwa dan budaya bahari yang dapat memberikan efek berganda dalam mendorong terwujudnya negara maritim yang tangguh. Namun demikian, hingga saat ini pariwisata bahari belum berkembang dengan baik. Contoh wisata bawah laut, tampak pada Gambar 3.1



Sumber : <https://shintajuliana.com/raja-ampat-potret-surga-di-bumi-papua/>
Gambar 3.14 Wisata bawah laut.

Ekonomi maritim di wilayah Asia Tenggara dalam kurun waktu 10-15 tahun terakhir telah mengalami perubahan yang sangat mendasar. Keadaan ini tidak terlepas dari pengaruh lingkungan strategis dimana fenomena maritim dunia telah muncul dan menjadi tantangan nyata bagi negara-negara, khususnya negara yang memiliki wilayah teritorial berupa laut. Seperti telah diketahui bahwa kawasan Asia Tenggara lebih dibatasi oleh wilayah perairan, dimana batas negaranya pun masih saling tumpang tindih dengan negara lain. Laut merupakan tempat penggalian sumber daya alam yang akan digunakan untuk menunjang pertumbuhan ekonomi. Selanjutnya dapat dikatakan bahwa perikanan merupakan sektor ekonomi andalan di negara ASEAN.

c. Strategi dan Kebijakan Pengembangan Ekonomi Maritim di Indonesia

Pengembangan ekonomi maritim perlu ditingkatkan dengan harapan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi dan peningkatan kesejahteraan rakyat Indonesia. Pengembangan ekonomi maritim sangat diperlukan mengingat besarnya potensi ekonomi maritim yang kita miliki. Namun, besarnya potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembangunan nasional. Pada tahun 2014, kontribusi seluruh sektor kelautan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) hanya sekitar 20%. Padahal, negara-negara dengan potensi kekayaan laut yang lebih kecil daripada Indonesia, seperti Islandia, Norwegia, Jepang, Korea Selatan, Thailand dan Tiongkok, yang kontribusi bidang kelautannya rata-rata sudah di atas 30 persen PDB. (Sumber: <http://ekonomi.metrotvnews.com/read/>)

Kebangkitan ekonomi kelautan Indonesia ditandai dengan perubahan paradigma pembangunan nasional, dari pembangunan berbasis daratan (*land-based development*) menjadi pembangunan berbasis kelautan (*ocean-based development*). Hal ini akan memacu berbagai produk kebijakan publik, infrastruktur, dan sumber daya inansial yang terintegrasi menunjang pembangunan kelautan.

Melalui perubahan basis pembangunan dari basis daratan ke lautan, maka pelabuhan, armada pelayaran (transportasi laut) akan lebih maju dan efisien. Semua produk dari pertanian tanaman pangan, hortikultur, perkebunan, kehutanan, peternakan, bahan tambang dan mineral, dan manufaktur akan lebih berdaya saing karena biaya logistik akan lebih murah dan pergerakan barang lebih cepat. Di samping itu, memacu percepatan pengembangan infrastruktur dan ketersambungan maritim, membangun tol laut, pelabuhan laut dalam, logistik, industri perkapalan, diyakini akan mengurangi inefisiensi ekonomi nasional dan meningkatkan daya saing produk dalam negeri. Konektivitas maritim juga akan memberikan jaminan kesatuan ekonomi dan menekan perbedaan harga serta kesenjangan ekonomi antarwilayah.

Bentuk kebijakan lain di bidang ekonomi maritim adalah dalam menyambut ASEAN Connectivity, Indonesia menyiapkan lima pelabuhan besar. Lima pelabuhan yang dimaksud adalah Pelabuhan Belawan di Sumatra Utara, Pelabuhan Tanjung Priok di Jakarta, serta pelabuhan-pelabuhan di Surabaya, Makassar, dan Kalimantan. Dari 47 pelabuhan yang akan dikembangkan di ASEAN, 14 di antaranya ada di Indonesia. Kita ingin lima pelabuhan besar kita itu siap untuk ASEAN Connectivity, dan Indonesia sebetulnya berkepentingan untuk proyek-proyek sea transportation ini. Investasi pihak swasta dibutuhkan dalam proyek-proyek ASEAN Connectivity ini, khususnya pada infrastruktur transportasi. Selain itu, dalam pengembangan ekonomi maritim, juga telah disiapkan kerangka regulasi yang sesuai dengan semua pihak. Karena regulasi tiap negara di ASEAN sangat berbeda-beda, maka diperlukan harmonisasi regulasi. Menjelang pemberlakuan MEA, mengatasi masalah sektor perikanan menjadi sebuah keharusan. Kendala kita menghadapi MEA sekarang ini sesungguhnya bukan pada aspek perikanan itu sendiri tetapi lebih kepada aspek pemberdayaan terutama pemberdayaan nelayan karena nelayan sebagai pelaku utama perikanan. Jika nelayan tidak juga beranjak dari kemiskinan, maka produktivitas menangkap ikan menurun, dampaknya pendapatan akan turun. Setelah memahami tentang penguatan ekonomi maritim, kalian dapat mempelajari tentang tentang penguatan agrikultur sebagai alternatif penopang ekonomi Indonesia dalam uraian materi berikut.

2. Penguatan Agrikultur di Indonesia

Apakah kalian sudah pernah mendengar kata *agrikultur*? Ekonomi agrikultur merupakan upaya peningkatan perekonomian dengan memberdayakan sektor pertanian. Agrikultur merupakan kegiatan pemanfaatan sumber daya hayati yang dilakukan manusia untuk menghasilkan bahan pangan, bahan baku industri, sumber energi, atau untuk mengelola lingkungan hidupnya. Kegiatan pemanfaatan sumber daya hayati yang termasuk dalam agrikultur biasa dipahami orang sebagai budidaya tanaman, bercocok tanam, atau pembesaran hewan ternak. Agrikultur dapat pula berupa pemanfaatan mikroorganisme dan bioenzim dalam pengolahan produk lanjutan,

seperti pembuatan keju dan tempe, atau sekedar ekstraksi semata, seperti penangkapan ikan atau eksploitasi hutan.

a. Potensi Agrikultur di Indonesia

Indonesia sebagai salah satu negara yang termasuk dalam wilayah tropis memiliki potensi pertanian yang sangat baik. Salah satu produk pertanian Indonesia yang berpotensi menjadi andalan adalah produk pertanian segar dalam bentuk buah- buahan dan sayuran. Produk lain yang turut menjadi andalan adalah rempah-rempah dan Bahan Bakar Nabati (BBN).

Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki sumber daya alam yang banyak untuk produk pertanian. Di sektor pertanian, Indonesia memiliki beragam jenis tanaman. Hal ini didukung kondisi iklim tropis. Di bidang tanaman pangan, Indonesia memiliki tanaman unggul, seperti padi, kedelai, kacang tanah, ubi kayu, dan berbagai varietas yang lain.

Pertanian merupakan sektor yang memiliki peranan signifikan bagi perekonomian Indonesia. Sektor pertanian menyerap 35.9% dari total angkatan kerja di Indonesia dan menyumbang 14.7% bagi pendapatan nasional Indonesia (BPS: 2012). Fakta tersebut menguatkan pertanian sebagai megasektor yang sangat vital bagi perekonomian Indonesia. Sektor pertanian di Indonesia merupakan kontributor besar dalam pendapatan nasional, penyerapan tenaga kerja, penyediaan pangan, dan penyediaan bahan baku industri. Sektor pertanian juga berperan dalam pemerataan pembangunan melalui upaya pengentasan kemiskinan dan perbaikan pendapatan masyarakat. Selain itu, sektor pertanian juga telah menjadi salah satu pembentuk budaya bangsa dan penyeimbang ekosistem.

b. Peran Agrikultur di Indonesia

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam. Tanahnya subur. Sampai saat ini, sebagian besar masyarakat Indonesia bermatapencaharian sebagai petani. Pertanian atau agrikultur merupakan sektor primer dalam perekonomian Indonesia. Sektor ini merupakan sektor penting untuk menyumbang hampir setengah dari perekonomian. Selain itu, agrikultur juga berperan sebagai penghasil devisa negara melalui ekspor.

Pembangunan sektor agrikultur Indonesia sampai saat ini masih belum dapat memberikan sumbangan yang tinggi jika dilihat dari tingkat kesejahteraan pelaku sektor dan kontribusinya pada pendapatan nasional. Pembangunan agrikultur di Indonesia dianggap penting dari keseluruhan pembangunan nasional. Pembangunan agrikultur atau pertanian di Indonesia mempunyai peranan penting, antara lain: potensi sumber daya alam yang besar dan beragam, pangsa terhadap pendapatan nasional yang cukup besar, besarnya pangsa terhadap ekspor nasional, besarnya penduduk Indonesia yang menggantungkan hidupnya pada sektor ini, perannya dalam penyediaan pangan masyarakat dan menjadi basis pertumbuhan di pedesaan. Potensi pertanian Indonesia besar, namun pada kenyataannya sampai saat ini sebagian besar petani kita masih banyak yang tergolong miskin.

c. Hambatan Pengembangan Agrikultur di Indonesia

Pengembangan di bidang agrikultur di Indonesia mempunyai beberapa hambatan, antara lain sebagai berikut.

1) Skala usaha pertanian pada umumnya relatif kecil;

- 2) Modal terbatas;
- 3) Penggunaan teknologi masih sederhana;
- 4) Sangat dipengaruhi musim;
- 5) Pada umumnya berusaha dengan tenaga kerja keluarga;
- 6) Akses terhadap kredit, teknologi, dan pasar rendah;
- 7) Pasar hasil pertanian sebagian besar dikuasai oleh pedagang-pedagang besar sehingga akan merugikan petani;
- 8) Alih fungsi lahan pertanian menjadi lahan nonpertanian;
- 9) Kurangnya penyediaan benih yang bermutu bagi petani.

3. Strategi Pengembangan Agrikultur di Indonesia

Beberapa strategi yang dapat dilakukan pemerintah dalam mengembangkan agrikultur di Indonesia antara lain:

a. Ekofarming

Strategi ekofarming merupakan peningkatan sistem budidaya di sektor pertanian yang ramah lingkungan dan terintegrasi dengan kearifan lokal di setiap daerah di Indonesia.

b. Distribusi Pupuk Secara Merata

Strategi yang kedua ini, berupa distribusi pupuk secara merata di seluruh wilayah Indonesia. Langkah yang ditempuh dalam strategi ini adalah petani diminta menjumlahkan kebutuhan pupuk untuk kebutuhan tanamnya perhektar selama satu tahun. Dengan cara ini pemerintah akan dapat mengetahui kebutuhan pupuk selama satu tahun sehingga dapat menyediakan stok pupuk sesuai dengan kebutuhan petani.

c. Perbaikan Irigasi

Pertanian yang berhasil tidak lepas dari baiknya sistem irigasi yang diterapkan. Oleh karena itu, pemerintah mengusahakan keterjaminan ketersediaan air untuk pertanian dengan perbaikan atau pengadaan irigasi yang baik. Strategi lain yang dapat dilakukan di sektor agrikultur/pertanian adalah melakukan pembangunan dan perbaikan berbagai sarana pendukung sektor pertanian, serta pembukaan lahan baru sebagai tempat yang dapat membuka lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat Indonesia. Mutu sumber daya manusia yang mampu memberikan konsultasi bagi petani dalam meningkatkan produktivitasnya perlu ditingkatkan. Hal ini merupakan bentuk dukungan bagi petani untuk tetap mempertahankan usahanya di sektor pertanian. Tanpa adanya dukungan, akan semakin banyak tenaga kerja dan lahan yang akan beralih ke sektor-sektor lain yang lebih menarik. Strategi selanjutnya adalah mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung bagi sektor lain yang akan menyerap pertumbuhan tenaga kerja Indonesia. Jalan, pelabuhan, listrik adalah sarana utama yang dapat mempercepat pertumbuhan di sektor ini. Sarana tersebut akan mempermudah distribusi hasil panen serta distribusi faktor produksi bagi petani.

Struktur perekonomian Indonesia sekarang merupakan cerminan dari arah perekonomian yang dilakukan di masa lalu. Pada Masa Orde Baru dan Reformasi juga telah menunjukkan bahwa sektor pertanian masih menjadi sektor penting, yang membuka banyak lapangan pekerjaan bagi masyarakat Indonesia. Sektor pertanian juga menyediakan pangan bagi masyarakat Indonesia. Saat ini, kita mempunyai kesempatan untuk mempersiapkan kebijakan yang dapat membentuk struktur

perekonomian Indonesia di masa depan. Namun, beberapa permasalahan yang dihadapi sektor pertanian di masa kini perlu segera dibenahi.

D. Pendistribusian Kembali (Redistribusi) Pendapatan Nasional

Pada subbab 3, kalian telah belajar mengenai upaya peningkatan ekonomi maritim dan agrikultur. Usaha-usaha di bidang ekonomi bermuara pada tujuan yang sama, yaitu menyejahterakan masyarakat secara adil dan merata. Akan tetapi, sampai sekarang masih terdapat masalah dalam pendistribusian pendapatan. Kesenjangan atau ketimpangan antara masyarakat berpendapatan tinggi dan rendah masih sangat lebar. Untuk lebih memperjelas masalah dalam pendistribusian pendapatan, amatilah Gambar 3. Di bawah ini !



Sumber : <https://news.detik.com/foto-news/d-3644789/jakarta-jadi-target-kota-bebas-kumuh-di-2019>

Gambar 3. Kondisi ketimpangan sosial di Indonesia

1. Pengertian Redistribusi Pendapatan

Redistribusi (pendistribusian kembali) pendapatan adalah pendistribusian kembali pendapatan masyarakat kelompok kaya kepada masyarakat kelompok miskin baik berasal dari pajak ataupun pungutan-pungutan lain. Redistribusi pendapatan dilakukan sebagai salah satu bentuk jaminan sosial yang dilakukan negara kepada masyarakat. Jaminan sosial bukanlah pengeluaran publik yang sia-sia, melainkan sebuah bentuk investasi sosial yang menguntungkan dalam jangka panjang yang dilandasi dua pilar utama, yakni redistribusi pendapatan dan solidaritas sosial. Redistribusi pendapatan dapat berbentuk vertikal dan horizontal.

a. Redistribusi vertikal menunjuk pada transfer uang dari orang kaya ke orang miskin. Di sini, jaminan sosial merupakan bentuk dukungan warga masyarakat yang kuat kepada warga masyarakat yang lemah secara ekonomi.

b. Redistribusi horizontal adalah transfer uang “antar-kelompok”, yaitu dari kelompok satu ke kelompok lain. Contohnya, dari laki-laki ke perempuan, dari orang dewasa kepada anak-anak, dari remaja ke orang tua. Redistribusi horizontal dapat pula bersifat “antar-pribadi”, yakni dari satu siklus kehidupan seseorang ke siklus lainnya. Jaminan sosial pada hakekatnya merupakan dukungan inansial yang diberikan kepada anak-anak yang kelak membayarnya manakala sudah dewasa; yang diberikan kepada orang sakit yang membayarnya manakala sehat; atau yang diberikan kepada para pensiunan yang telah mereka bayar pada saat masih bekerja.

2. Program Redistribusi untuk Pemerataan Distribusi Pendapatan di Indonesia

Dalam rangka mewujudkan program redistribusi pendapatan di Indonesia untuk dapat pemeratakan pembangunan, pemerintah telah melakukan beberapa strategi, antara lain dengan merealisasikan beberapa program pemerintah. Program-program pemerintah tersebut dapat diaplikasikan pada program-program berikut ini :

a. Program Pemberian Jaminan Akses Kebutuhan Dasar bagi Rakyat Bawah

Langkah awal dalam upaya pemerataan pendapatan di masyarakat adalah dengan memenuhi kebutuhan rakyat terlebih dahulu. Kebutuhan tersebut adalah mencakup kebutuhan dasar (sandang, pangan, papan), akses kesehatan, dan pendidikan. Strategi pemenuhan kebutuhan dasar rakyat yang dilakukan pemerintah di antaranya Bantuan Langsung Tunai (BLT) untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari rakyat, Bantuan Tunai Bersyarat (BTB) atau disebut juga Program Keluarga Harapan (PKH), Jaminan sosial (*social security*), Bantuan Operasional Sekolah (BOS), dan Beasiswa untuk memenuhi akses pendidikan bagi mereka yang kurang mampu, serta Jaminan Kesehatan Masyarakat (Jamkesmas) untuk memenuhi kebutuhan akan kesehatan yang gratis.

b. Program Kredit Lunak dan Penjaminan Kredit Berbasis Komunitas

Pada tanggal 5 November 2007 telah diresmikan program Kredit Usaha Rakyat (KUR). Kebijakan ini tentunya merupakan angin segar yang sudah lama ditunggu oleh masyarakat, khususnya usaha mikro dan usaha kecil. Dengan kebijakan KUR, UMKM akan terhindar dari kendala aturan-aturan perbankan yang menyulitkan mereka untuk mendapatkan pinjaman modal dari lembaga keuangan formal (LKF) karena dalam program KUR pemerintah telah menitipkan uang (yang berasal dari APBN) sebesar Rp1,4 triliun pada lembaga penjaminan. Harapannya, bank-bank nasional yang dilibatkan dalam program tersebut akan mampu memberikan pinjaman kepada UMKM. Kebijakan ini diharapkan dapat membantu masyarakat golongan menengah ke bawah sehingga dapat menjadi wirausaha yang mandiri serta membantu mengurangi presentase penduduk miskin di Indonesia.

c. Pengembangan Usaha atau Industri Kecil

Ada beberapa alasan mengapa usaha kecil perlu dikembangkan, yaitu:

Pertama, usaha kecil menyerap banyak tenaga kerja. Berkembangnya usaha kecil menengah akan menimbulkan dampak positif terhadap peningkatan jumlah tenaga kerja serta pengurangan jumlah kemiskinan.

Kedua, pemerataan dalam distribusi pembangunan. Lokasi UKM banyak di pedesaan dan menggunakan sumber daya alam lokal. Dengan berkembangnya UKM, terjadi pemerataan dalam distribusi pendapatan dan juga pemerataan pembangunan sehingga akan mengurangi diskriminasi spasial antara kota dan desa.

Ketiga, pemerataan dalam distribusi pendapatan. UKM sangat kompetitif dengan pola pasar hampir sempurna; tidak ada monopoli dan mudah dimasuki. Pengembangan UKM yang melibatkan banyak tenaga kerja pada akhirnya akan mempertinggi daya beli. Hal ini terjadi karena pengangguran berkurang dan adanya pemerataan pendapatan yang pada gilirannya akan mengentaskan kemiskinan.

Upaya pemerintah dalam melaksanakan pemberdayaan UMKM melalui penerapan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perdesaan (PNPM Mandiri Perdesaan) merupakan salah satu mekanisme program pemberdayaan masyarakat yang digunakan PNPM Mandiri dalam upaya mempercepat pemerataan pendapatan, penanggulangan kemiskinan, dan perluasan kesempatan kerja di wilayah perdesaan. Program ini dilakukan untuk lebih mendorong upaya peningkatan kualitas hidup, kesejahteraan, dan kemandirian masyarakat di pedesaan.

d. Pemerintah Bekerja Sama dengan Swasta Lokal dan Asing untuk Menjalankan Program *Corporate Social Responsibility* (CSR)

Dengan adanya program pemerintah yang bekerja sama dengan swasta lokal dan asing untuk menjalankan program *Corporate Social Responsibility* (CSR), diharapkan golongan masyarakat bawah, buruh, dan usaha-usaha bisa mendapatkan kesempatan untuk ikut dalam kegiatan ekonomi yang produktif secara keseluruhan, bukan hanya segelintir pengusaha yang mendapat perlakuan khusus (*corner of privilege*). Untuk keperluan tersebut, pemerintah hendaknya melaksanakan prinsip tanggung jawab sosial yang menjadi tumpuan dan jaminan bahwa segenap lapisan masyarakat secara keseluruhan bisa menikmati hasil-hasil pembangunan ekonomi yang tengah dilakukan. Untuk itu, pemerintah harus mampu bekerja sama dengan swasta lokal dan asing untuk menjalankan program *Corporate Social Responsibility* (CSR). Bahkan kalau perlu, mewajibkan persentase laba bersih tertentu perusahaan untuk kegiatan CSR melalui pola bapak angkat dalam kegiatan ekonomi. CSR selanjutnya dapat dijadikan sebagai salah satu indikator tanggung jawab sosial untuk membantu mengembangkan dunia usaha kecil menanganhdan koperasi. Program ini menjadikan CSR sebagai tanggung jawab yang melekat pada setiap perusahaan untuk tetap menciptakan hubungan yang serasi, seimbang, dan sesuai dengan lingkungan, nilai, norma, dan budaya masyarakat setempat.

e. Pemerintah Konsisten dalam Mewujudkan Kebijakan Penegakan Hukum dan Keadilan Ekonomi

Dalam hubungan ini, peran pemerintah sangatlah besar sebagai pembuat strategi dan kebijakan-kebijakan dalam menciptakan pembagian pendapatan di golongan masyarakat yang lebih merata, dan berperan secara aktif dalam pelaksanaan program pemerataan pendapatan di masyarakat, serta secara konsisten mewujudkan penegakan hukum sehingga dunia usaha nasional dan asing dapat melakukan usaha secara berkesinambungan untuk menciptakan lapangan kerja secara luas demi terciptanya pemerataan pendapatan. Hukum dan keadilan ekonomi yang tidak mendiskriminasikan golongan miskin merupakan modal awal sehingga kebijakan redistribusi yang diambil

pemerintah menjadi efektif untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan ketimpangan pendapatan yang ada di Indonesia.

3. Beberapa Alternatif Praktik Redistribusi Pendapatan di Indonesia

Pemerintah sebagai pembuat kebijakan telah mengusahakan beberapa hal terkait dengan alternatif pendistribusian pendapatan, yaitu sebagai berikut.

a. Subsidi

Dalam rangka pendistribusian pendapatan, pemerintah berupaya untuk mendorong usaha kecil dan menengah agar tetap hidup dan memiliki daya saing. Maka dari itu, pemerintah memberikan subsidi baik berupa potongan harga ataupun memberikan tambahan modal kepada produsen. Contoh subsidi pupuk kepada petani dapat kalian amati pada Gambar 3.19 berikut.



Sumber :<https://money.kompas.com/read/2020/08/04/114400726/pupuk-kaltim-salurkanan-691657-ton-pupuk-urea-subsidi-per-1-agustus-2020?page=all> dan <https://www.cnbcindonesia.com/news/20220831152324-4-368161/ini-alasan-pertamina-pasang-jalur-bbm-subsidi-di-spbu>

Gambar 3. Pupuk bersubsidi dan BBM bersubsidi.

Subsidi pupuk dari pemerintah kepada petani dimaksudkan supaya petani dapat menekan biaya produksi. Dengan harga pupuk yang lebih rendah, diharapkan para petani dapat menjual hasil pertanian dengan harga yang lebih rendah sehingga dapat bersaing. Subsidi BBM diperuntukkan bagi kalangan menengah ke bawah. Pemberian subsidi bahan bakar ini diharapkan dapat menekan beban biaya transportasi masyarakat.

b. Pengenaan Pajak

Selain pemberian subsidi, cara lain yang digunakan pemerintah untuk mendistribusikan pendapatan adalah dengan pengenaan pajak. Terdapat banyak jenis pajak di Indonesia, antara lain pajak penghasilan, pajak kendaraan bermotor, pajak terhadap barang mewah, dan sebagainya. Contohnya, seseorang yang membeli mobil mewah dari luar

negeri dikenakan pajak sebesar 10% dari harga barang mewah tersebut. Pajak penghasilan adalah pajak yang dibayarkan oleh seseorang yang sudah berpenghasilan dengan batas minimal penghasilan sebesar angka yang telah ditentukan pemerintah. Pajak kendaraan bermotor biasanya satu paket dengan perpanjangan masa berlaku STNK.

Lampiran 9 : Kisi – Kisi Soal Evaluasi Yang Sudah Divalidasi

KISI KISI SOAL

Kompetensi inti :

1. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
2. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi dasar :

- 3.3 Menganalisa keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
- 4.3 Menyajikan hasil analisa tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

Tujuan Pembelajaran:

1. Menjelaskan keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam permintaan, penawaran dan teknologi;
2. Mengidentifikasi peran pelaku ekonomi;

3. Menguraikan perdagangan antar pulau;
4. Mendeskripsikan perdagangan antarnegara;
5. Merinci model penguatan ekonomi maritim
6. Merinci model penguatan ekonomi agrikultur

INDIKATOR MATERI	INDIKATOR LITERASI DIGITAL	LEVEL KOGNITIF	SOAL	PILIHAN GANDA	KUNCI JAWABAN	NO SOAL
Mengetahui manfaat pembangunan tol laut dalam ekonomi maritim	Siswa mampu menyampaikan informasi digital menjadi informasi yang penting	C2	Presiden Joko Widodo, dalam sidang kabinet terbatas, awal tahun 2021, mengemukakan harapannya pada semester kedua – bulan Juli 2021, perekonomian nasional dapat bangkit kembali, sesuai dengan prediksi Presiden pada HUT Kemerdekaan RI ke 76, pandemi Covid-19 di Indonesia sudah dapat terkendali. Menindaklanjuti arahan Presiden, Kementerian Perhubungan bekerja keras bersama para pihak terkait menyiapkan infrastruktur transportasi laut – meliputi pelabuhan dan sarana transportasi laut lainnya - armada kapal agar siap melayani mobilitas orang dan perdagangan antara daerah. Salah satunya yang digenjut adalah Pelabuhan Matui Jailolo, Halmahera Barat, Maluku, yang sejak jauh hari telah disiapkan menjadi salah satu pelabuhan dengan muatan balik Tol Laut yang tidak pernah sepi muatan. Muatan balik terbesar dari daerah tersebut adalah kopra. Pelabuhan Matui Jailolo resmi menjadi bagian dari trayek Tol Laut Kementerian Perhubungan, pada awal	A. Memperlancar kegiatan urbanisasi B. Distribusi barang ke luar negeri lebih lancar C. Pemerataan penduduk D. Membuat konektivitas antarwilayah	D	1

			<p>tahun 2020. Pelabuhan ini disinggahi KM Logistik Nusantara 3 dengan rute Surabaya-Makassar-Jailolo-Morotai dan kembali dengan rute Morotai langsung ke Surabaya. Wisnu mengungkapkan, barang-barang yang dikirim dengan Tol Laut sangat laris dan diminati masyarakat sebab harganya yang jauh lebih murah. Dalam waktu kurang dari 2 (dua) minggu, barang-barang tersebut biasanya sudah habis terjual. "Sembako seperti beras, gula dan lain-lain itu selalu habis. Ada juga yang didrop atau dikirim ke Kecamatan Ibu, Jailolo Selatan dengan perjalanan kurang lebih perjalanan 90 menit," ujar Wisnu.</p> <p><i>Sumber : https://dephub.go.id/post/read/tol-laut-dan-upaya-mendongkrak-perekonomian-indonesia-timur?language=id</i></p> <p>Dari artikel diatas dapat disimpulkan manfaat pembangunan tol laut dalam ekonomi maritime adalah...</p>			
Mengetahui tujuan kebijakan ekspor yang dilakukan pemerintah Indonesia		C4	<p>Kebijakan pemerintah untuk mendorong ekspor dilakukan untuk memngembangkan kegiatan ekonomi di dalam negeri. Kegiatan ekspor dilakukan berdasarkan hubungan saling membutuhkan antarnegara. Karena sejatinya, tidak ada negara yang benar-benar mandiri. Dalam buku Transaksi Bisnis Internasional (2000) oleh Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, dijelaskan bahwa adanya kegiatan</p>	<p>A. Mendorong peningkatan ekspor, sehingga menambah pengeluaran devisa negara.</p> <p>B. Mendorong peningkatan ekspor sehingga meningkatkan penerimaan devisa negara.</p>	B	2

			<p>ekspor komoditas akan membuat ekonomi negara tersebut berkembang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ekspor adalah pengiriman barang dagangan ke luar negeri. Mengespor artinya mengirimkan barang dagangan ke luar negeri.</p> <p><i>Sumber</i> : https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/02/220000369/kebijakan-pemerintah-untuk-mendorong-ekspor-?page=all</p> <p>Dari pernyataan media digital diatas, kebijakan ekspor yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia pada umumnya ditunjukkan untuk...</p>	<p>C. Membatasi ekspor barang ke luar negeri sehingga menghemat devisa negara.</p> <p>D. Membatasi ekspor barang ke luar negeri sehingga menambah devisa negara.</p>		
Mengetahui karakteristik daratan Indonesia		C3	<p>Indonesia merupakan negara dengan kekayaan laut yang begitu besar. Pemaksimalan potensi laut dapat dilakukan dengan...</p>	<p>A. Memanfaatkan sumber daya laut secara massal dengan berbagai cara</p> <p>B. Menjual sumber daya laut pada pihak asing karena mereka memiliki alat yang lebih canggih</p> <p>C. Membiarkan saja upaya sumber daya tersebut dapat berkembang dan terus berkembang</p> <p>D. Memberikan pelatihan kepada masyarakat tentang</p>	D	3

				cara-cara memanfaatkan sumber daya laut dengan cara yang bijaksana		
Mengetahui peran pemerintah dalam kegiatan ekonomi		C2	Dalam menjalankan tugasnya pemerintah membutuhkan dana yang akan digunakan dalam pembangunan infrastruktur dan menjalankan pemerintahan. Pernyataan berikut merupakan peran pemerintah dalam kegiatan ekonomi adalah sebagai...	A. Produsen B. Konsumen C. Distributor D. Regulator	B	4
Mengetahui tujuan kerjasama ASEAN di bidang ekonomi		C2	Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) adalah sistem perdagangan pasar bebas yang dilakukan oleh semua negara anggota ASEAN. Adapun negara-negara anggota ASEAN adalah Indonesia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Laos, Malaysia, Vietnam, Myanmar, dan Kamboja. Tujuan MEA dibentuk adalah untuk meningkatkan stabilitas ekonomi di kawasan ASEAN dan diharapkan bisa mengatasi masalah-masalah di bidang ekonomi. Pembentukan MEA merupakan gagasan dalam Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) di Kuala Lumpur pada 1997. Hasil dari konferensi tersebut adalah suatu kesepakatan	A. Saling mengintervensi B. Ikut serta dalam urusan negara lain C. Memenuhi kebutuhan dalam negeri D. Menunjukkan keunggulan ke negara lain	C	5

			<p>untuk memajukan ASEAN menjadi kawasan yang lebih makmur, stabil, dan mampu bersaing dalam perekonomian. Kemudian pada 2003, dilaksanakan KTT di Bali, yang menghasilkan kesepakatan para pemimpin negara ASEAN mengenai pentingnya melakukan integrasi MEA sebagai satu tujuan utama. Pada 2006, di KTT Kuala Lumpur, muncul kesepakatan baru yang disebut Deklarasi Cebu, yang isinya majunya pemberlakuan MEA, yang awalnya 2020 menjadi 2015. Oleh karena itu, Masyarakat Ekonomi ASEAN disepakati pada tahun 2015 lewat persetujuan Cetak Biru Masyarakat Ekonomi ASEAN 2025. Pembentukan MEA dimaksudkan untuk persiapan bagi negara-negara anggota ASEAN untuk menghadapi berbagai persoalan ekonomi serta perdagangan yang berlaku secara mendunia. Oleh sebab itu, lewat dibentuknya MEA, negara-negara anggota ASEAN diharapkan mampu bersaing secara global.</p> <p><i>Sumber</i> : http://komputerisasi-akuntansi-d4.stekom.ac.id/informasi/baca/Masyarakat-</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>Ekonomi-ASEAN-MEA-Pembentukan-Tujuan-dan-Manfaat-Akuntan-RI-Harus-Mampu-Taklukan-MEA/db62a706088db6124fbed0efd1c91c0980208f07</p> <p>Dari artikel di atas tujuan negara ASEAN melakukan kegiatan kerja sama di bidang ekonomi adalah...</p>			
Mengetahui perdagangan yang dilakukan oleh dua negara		C4	Apabila dua negara melakukan kegiatan perdagangan untuk saling memenuhi kebutuhannya, maka termasuk ke dalam perdagangan...	<p>A. Perdagangan bilateral</p> <p>B. Perdagangan regional</p> <p>C. Perdagangan multilateral</p> <p>D. Perdagangan Internasional</p>	A	6
Mengetahui mata uang yang digunakan sebagai alat transaksi keuangan Internasional		C3	Apabila anda pergi ke luar negeri, mata uang yang sering digunakan sebagai alat pembayaran dan kesatuan hitung dalam transaksi ekonomi dan keuangan Internasional adalah...	<p>A. Foreign exchange</p> <p>B. Hard currency</p> <p>C. Soft currency</p> <p>D. Current account</p>	A	7
Mengetahui pilar pembangunan yang dicanangkan Presiden Joko Widodo		C2	Berikut yang tidak termasuk dalam pilar pembangunan Indonesia sebagai poros maritime dunia yang dicanangkan oleh Presiden Joko Widodo adalah...	<p>A. Memperluas kekuasaan lautan dengan kekuatan Angkatan laut</p> <p>B. Pembangunan kembali budaya maritime</p> <p>C. Menjaga dan mengelola sumber daya laut, dengan</p>	A	8

				focus pembangunan kedaulatan pangan laut D. Membangun kekuatan pertahanan maritim		
Mengetahui peran kegiatan perdagangan dan pemasaran terhadap perkembangan suatu daerah		C3	Kegiatan perdagangan dan pemasaran mempunyai peranan penting terhadap perkembangan suatu daerah, disebabkan oleh...	A. Perbedaan jenis kebutuhan B. Perbedaan potensi alam C. Perbedaan kuantitas dan kualitas sumber daya manusia D. Usaha perdagangan dapat meningkatkan nilai suatu barang, meningkatkan konsumsi masyarakat dalam jenis dan kualitas barang.	D	9
Menganalisa potensi Indonesia sebagai poros maritime dunia		C4	Poros Maritim Dunia ialah agenda pembangunan Indonesia yang boleh dikata baru. Oleh Presiden Joko Widodo konsep ini dicanangkan pada masyarakat internasional saat pertemuan East Asia Summit ke-9 di Nay Pyi Taw, Myanmar, pada 13 November 2014. Menyadari arti strategis Indonesia, pada kesempatan yang sama tersebut Presiden Joko Widodo memaparkan lima pilar sebagai upaya untuk mewujudkan poros maritim dunia itu. Kelima pilar itu, yang sekaligus merupakan bentuk tawaran kerja sama Indonesia kepada dunia, adalah, Pertama, membangun kembali budaya maritim. Kedua, menjaga dan mengelola sumber daya laut dengan fokus membangun kedaulatan pangan laut melalui pengembangan industri perikanan, dengan menempatkan nelayan sebagai tiang utama. Ketiga, pengembangan infrastruktur dan konektivitas maritim dengan membangun tol	A. Indonesia memiliki posisi yang strategis sebagai jalur perdagangan dunia karena diantara samudera pasifik dan samudera hindia dan diantara dua benua Asia dan Australia dan berhadapan dengan negara-negara maju Amerika dan Afrika B. Kondisi iklim Indonesia sangat mendukung bagi aktivitas pertanian sehingga menjadikan Indonesia sebagai Negara Agraris yang diperhitungkan di kawasan Asia C. Indonesia memiliki potensi kekayaan laut tidak hanya berupa ikan, tetapi juga	C	10

			<p>laut, deep seaport, logistik, industri perkapalan, dan pariwisata maritim. Keempat, mengembangkan diplomasi maritim dengan bersama-sama menghilangkan sumber konflik di laut. Dan terakhir atau kelima, membangun kekuatan pertahanan maritim.</p> <p><i>Sumber</i> : https://indonesiabaik.id/motion_grafis/indonesia-sebagai-poros-maritim-dunia</p> <p>Berdasarkan informasi diatas, Indonesia dapat menjadi poros maritime dunia berdasarkan potensi sumber daya kelautan karena...</p>	<p>bahan tambang seperti minyak bumi, emas, nikel, bauksit, pasir, bijih besi, timah, dan lain-lain yang ada di bawah permukaan laut</p> <p>D. Indonesia memiliki 17.500 pulau yang unik dengan potensi alam yang sangat indah dari Sabang sampai Merauke dengan berbagai keragaman yang ada di dalamnya</p>		
Menganalisa pertimbangan kegiatan impor barang dari luar negeri		C4	<p>Menurut Astri Warih Anjarwi dalam buku Pajak Lalu Lintas Barang (Kepabeanan, Ekspor, Impor, dan Cukai) (2021), impor adalah kegiatan memasukkan barang ke dalam sebuah negara sesuai peraturan yang berlaku. Peraturan ini dapat berupa jenis barang apa saja yang bisa diimpor atau ketentuan lainnya. Salah satu manfaat kegiatan impor adalah memperoleh barang dan jasa, teknologi modern, dan bahan baku produksi. Dikutip dari jurnal Pengaruh Dampak Perkembangan Tingkat Ekspor dan Impor terhadap Nilai Tukar Negara ASEAN per Dollar Amerika Serikat (2017) karya Fenin Farina dan Achmad Husaini, kegiatan impor juga bisa diartikan pembelian dan pemasukan barang dari luar ke dalam negeri. Impor diperlukan karena negara tidak bisa memenuhi kebutuhan akan barang dan jasa tertentu, karena berbagai</p>	<p>A. Akan mendapatkan diskon yang besar</p> <p>B. Akan mendapatkan kemudahan dari negara asal</p> <p>C. Tidak perlu membangun industry baru</p> <p>D. Harga barang impor lebih murah</p>	D	11

			<p>faktor. Misalnya faktor produksi, sumber daya alam, tenaga ahli, dan lain sebagainya.</p> <p><i>Sumber :</i> https://www.kompas.com/skola/read/2021/11/19/150000969/alasan-indonesia-harus-mengimpor-barang-barang-elektronik-dan-otomotif</p> <p>Indonesia sengaja melakukan impor barang dari pada membuat sendiri dengan pertimbangan...</p>			
Mengetahui upaya wujud cinta terhadap produk dalam negeri		C2	Salah satu upaya yang dapat kita lakukan sebagai salah satu wujud cinta terhadap produk dalam negeri adalah...	<p>A. Membeli produk negara lain</p> <p>B. Selalu menganggap produk dalam negeri kurang berkualitas</p> <p>C. Bangga memakai produk buatan dalam negeri</p> <p>D. Selalu memakai produk asing</p>	C	12
Mengetahui akibat pengembangan lahan pertanian di kawasan perbukitan	Siswa mampu berfikir kritis saat berhadapan dengan literasi digital	C2	<p>Kalimantan Timur memiliki lahan potensial yang sangat besar untuk pengembangan tanaman padi selain lahan sawah. Diantaranya, penanaman padi di lahan kering atau padi Gogo (inhibrida padi Gogo/Infago).</p> <p>Dikemukakan Kepala Balai Pengkajian Teknologi Pertanian (BPTP) Kaltim Muhammad Hidayanto, Kaltim memiliki potensi sangat besar untuk kegiatan pertanian di lahan kering (sub optimal). Diakuinya, saat ini banyak lahan sawah yang dikonversi untuk kegiatan lain. Sementara masih banyak lahan sub optimal yang belum dimanfaatkan bahkan tidak tersentuh (terlantar).</p> <p>Khususnya daerah dataran tinggi (perbukitan) yang tidak dikelola untuk kegiatan pertanian</p>	<p>A. Banjir bandang, erosi dan longsor</p> <p>B. Erosi, longsor dan kekeringan</p> <p>C. Banjir bandang, kekeringan dan erosi</p> <p>D. Longsor, erosi dan penurunan kesuburan</p>	A	13

			<p>tanaman pangan (padi) karena kesulitan pengairan.</p> <p>Padahal, daerah perbukitan (sub optimal) merupakan lahan yang sangat potensial untuk pengembangan tanaman padi Gogo yang tidak memerlukan asupan air dalam jumlah besar (hanya tadah hujan).</p> <p><i>Sumber</i> : https://www.kaltimprov.go.id/berita/pengembangan-padi-dilahan-sub-optimal</p> <p>Pengembangan lahan pertanian di kawasan perbukitan tidak dapat dihindari, walaupun mempunyai ancaman kerusakan seperti...</p>			
Mengetahui peranan penting kegiatan perdagangan dan pemasaran terhadap perkembangan suatu daerah.	Siswa mampu berkontribusi menganalisis serta mempunyai kemampuan berfikir kritis saat berhadapan dengan informasi digital	C3	<p>Pandemi Covid-19 berdampak pada semua sector. Sektor perdagangan merupakan salah satu sector yang terdampak pandemic tersebut. Penurunan pendapatan masyarakat merupakan salah satu penyebab penurunan aktivitas perdagangan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) Indikator Kinerja Pembangunan sektor Perdagangan DIY adalah nilai sub sektor perdagangan terhadap PDRB. Capaian target nilai sub sektor perdagangan terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) DIY pada tahun 2020 sebesar 83,59%. Tidak tercapainya target tersebut diakibatkan oleh penurunan aktivitas perdagangan, terutama perdagangan dalam negeri. Hal ini diantaranya disebabkan penurunan daya beli masyarakat. Penurunan aktivitas ekonomi akibat adanya pandemi Covid-19 merupakan penyebab utamanya. Sector perdagangan DIY akhir-akhir ini mengalami</p>	<p>A. Perbedaan jenis kebutuhan B. Perbedaan potensi alam C. Perbedaan kuantitas dan kualitas sumber daya manusia D. Usaha perdagangan dapat meningkatkan nilai suatu barang, meningkatkan konsumsi masyarakat dalam jenis dan kualitas barang.</p>	D	14

			<p>berbagai permasalahan. Sehingga menghambat pertumbuhan sector ini.</p> <p>Sumber : https://disperindag.jogjaprov.go.id/berbagai-permasalahan-di-sektor-perdagangan-daerah-istimewa-yogyakarta-berita-4558dbb6f6f8bb2e16d03b85bde76e2c</p> <p>Dari informasi digital diatas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan perdagangan dan pemasaran mempunyai peranan penting terhadap perkembangan suatu daerah, karena disebabkan oleh...</p>			
Mengetahui sejarah Indonesia menjadi poros maritim dunia dalam transportasi dan perdagangan	Siswa diharapkan mempunyai pemikiran yang masih sejalan dengan pemahaman sosial budaya	C4	Dunia perdagangan di Indonesia memiliki Riwayat sejarah Panjang sebagai negara dagang pada masa lalu. Diantaranya banyak saudagar Bugis yang menjadi pioneer perdagangan dunia. Indonesia menjadi poros maritime dunia dalam transportasi dan perdagangan karena?	<p>A. Pada masa lalu Indonesia dikenal dalam perdagangan rempah-rempah</p> <p>B. Sumber daya kelautan Indonesia sudah sangat terkenal dan dicari oleh pedagang Eropa.</p> <p>C. Komoditi minyak bumi Indonesia sangat dicari para pedagang Eropa</p> <p>D. Pada masa lalu Indonesia dikenal sebagai penghasil kakao terbesar di dunia.</p>	A	15
Mengetahui budaya manusia yang berkembang sejalan dengan tipe pertanian		C2	Budaya pertanian terjadi ketika manusia membentuk suatu kelompok untuk menetap dan kelompok masyarakat tersebut harus mampu menjaga ketersediaan pangan bagi kelompoknya. Budaya manusia yang berkembang sejalan dengan tipe pertaniannya adalah...	A. Di daerah beriklim sedang yang penduduknya membutuhkan kehangatan, budidaya pertanian herbal, seperti rempah-rempah berkembang pesat	B	16

				<p>B. Di daerah beriklim sedang yang penduduknya membutuhkan kehangatan pertanian tipe mediterania berkembang pesat</p> <p>C. Di daerah beriklim sedang yang penduduknya membutuhkan kehangatan, budidaya peternakan sapi berkembang pesat</p> <p>D. Di daerah beriklim sedang penduduknya membutuhkan kehangatan, budidaya pertanian dan peternakan berkembang dengan pesat</p>		
Mengetahui alasan masyarakat Indonesia melakukan perdagangan antar pulau		C4	<p>Indonesia memiliki banyak pulau yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Tiap pulau memiliki potensi sumber daya alam yang berbeda. Ada yang kaya akan sumber daya pertambangan, dan ada pula yang berlimpah sumber daya perairannya. Karena perbedaan potensi, ini mendorong terjadinya perdagangan antarpulau atau perdagangan antardaerah. Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 29/M-DAG/PER/5/2017 tentang Perdagangan Antarpulau, berikut pengertian perdagangan antarpulau: "Perdagangan antarpulau adalah kegiatan perdagangan dan/atau pendistribusian barang dari satu pulau ke pulau lain dalam satu provinsi atau antarprovinsi, yang dilakukan oleh pelaku usaha perdagangan antarpulau, dengan cara menyeberangkan barang dimaksud menggunakan angkutan laut atau sungai."</p>	<p>A. Indonesia memiliki kurang lebih 17.500 pulau</p> <p>B. Wilayah Indonesia Sebagian besar adalah daratan</p> <p>C. Transportasi jalan raya sudah berjalan dengan baik</p> <p>D. Adanya kesamaan jenis sumber daya alam yang dimiliki</p>	A	17

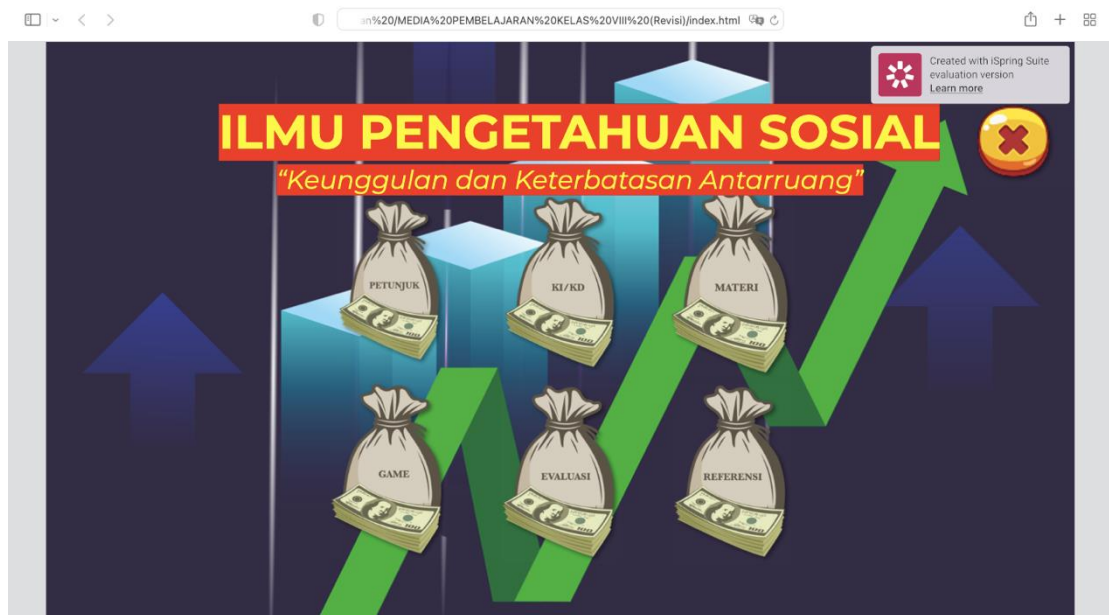
			<p><i>Sumber :</i> https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/21/080000169/tujuan-perdagangan-antarpulau-dan-contohnya</p> <p>Dari pernyataan informasi digital diatas, alasan masyarakat Indonesia melakukan perdagangan antar pulau adalah...</p>			
		C3	Setiap daerah memiliki sumber daya alam yang berbeda-beda. Satu daerah menghasilkan barang tambang sedangkan daerah lainnya memiliki kekayaan hasil pertanian. Hal tersebut terjadi akibat perbedaan...	<p>A. Sumber daya alam masing-masing wilayah</p> <p>B. Kondisi geografis wilayah</p> <p>C. Kekayaan alam masing-masing daerah</p> <p>D. Kondisi iklim daerah</p>	B	18
Memilih informasi tentang manfaat kegiatan impor	Siswa mampu menemukan dan memilih informasi digital	C1	<p>Berikut adalah manfaat kegiatan ekspor dan impor.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Memperluas pasar produksi di Indonesia. 2) Memperoleh devisa. 3) Meningkatkan pendapatan masyarakat. 4) Memperoleh teknologi modern. 5) Memperoleh barang yang dibutuhkan. <p>Manfaat kegiatan impor ditunjukkan oleh nomor...</p>	<p>A. (4) dan (5)</p> <p>B. (2) dan (4)</p> <p>C. (1) dan (3)</p> <p>D. (3) dan (5)</p>	A	19
Memilih informasi yang berkaitan tentang kegiatan ekonomi kelautan		C1	<p>Perhatikan data kegiatan ekonomi berikut!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jasa penyebrangan. 2) Nelayan pencari ikan di laut. 3) Usaha pengawetan ikan di pantai. 4) Usaha budaya rumput laut. 5) Usaha pembuatan kapal. 6) Kegiatan nelayan menjemur ikan, <p>Adapun yang dimaksud kegiatan ekonomi kelautan ditunjukkan oleh nomor...</p>	<p>A. (1), (3), dan (5)</p> <p>B. (2), (4), dan (6)</p> <p>C. (3), (5), dan (6)</p> <p>D. (3), (4), dan (5)</p>	B	20

Lampiran 10 : Gambar Media Pembelajaran

Tampilan Awal Media



Tampilan Menu



Tampilan KI/KD

Created with iSpring Suite evaluation version
Learn more

KOMPETENSI INTI KOMPETENSI DASAR

3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

4.3 Menyajikan hasil analisa tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

MENU

Halaman Awal Tampilan Materi

Created with iSpring Suite evaluation version
Learn more

MATERI PEMBELAJARAN

MATERI 1

MATERI 2

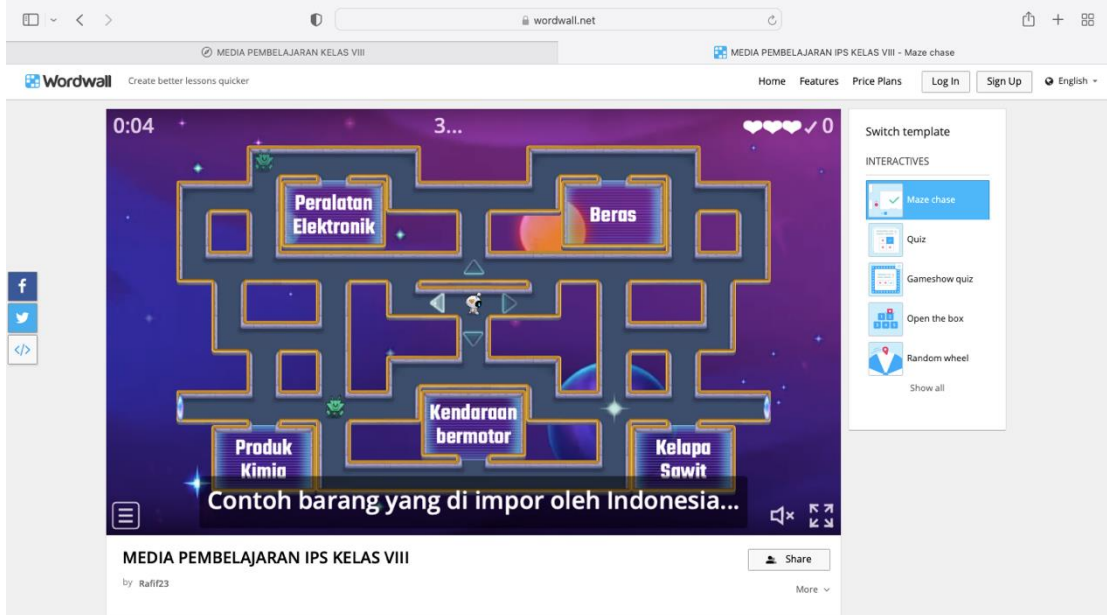
MATERI 3

MENU

Tampilan Menu Game



Tampilan Game Online



Tampilan Menu Evaluasi



Tampilan Soal Evaluasi

The screenshot shows a web browser window with the URL `wordwall.net`. The page title is "EVALUASI PEMBELAJARAN - Quiz". The main content area displays a question in Indonesian: "Dalam menjalankan tugasnya pemerintah membutuhkan dana yang akan digunakan dalam pembangunan infrastruktur dan menjalankan pemerintahan. Pernyataan berikut merupakan peran pemerintah dalam dalam kegiatan ekonomi adalah sebagai...". Below the question is an image of a globe with a bar chart and a line graph. To the right of the image are four colored buttons labeled A, B, C, and D: "A Produsen" (blue), "B Konsumen" (red), "C Distributor" (orange), and "D Regulator" (green). The top left corner shows a timer "0:05" and a checkmark "✓ 0". The top right corner has a "Switch template" dropdown menu with options: "Quiz", "Gameshow quiz", "Open the box", and "Random wheel". The bottom left corner has a "Wordwall" logo and the text "Create better lessons quicker". The bottom center shows "1 of 20" and a "Share" button. The bottom right corner has a "More" dropdown menu.

Tampilan Menu Referensi



Lampiran 10 : Hasil Skor Game Online

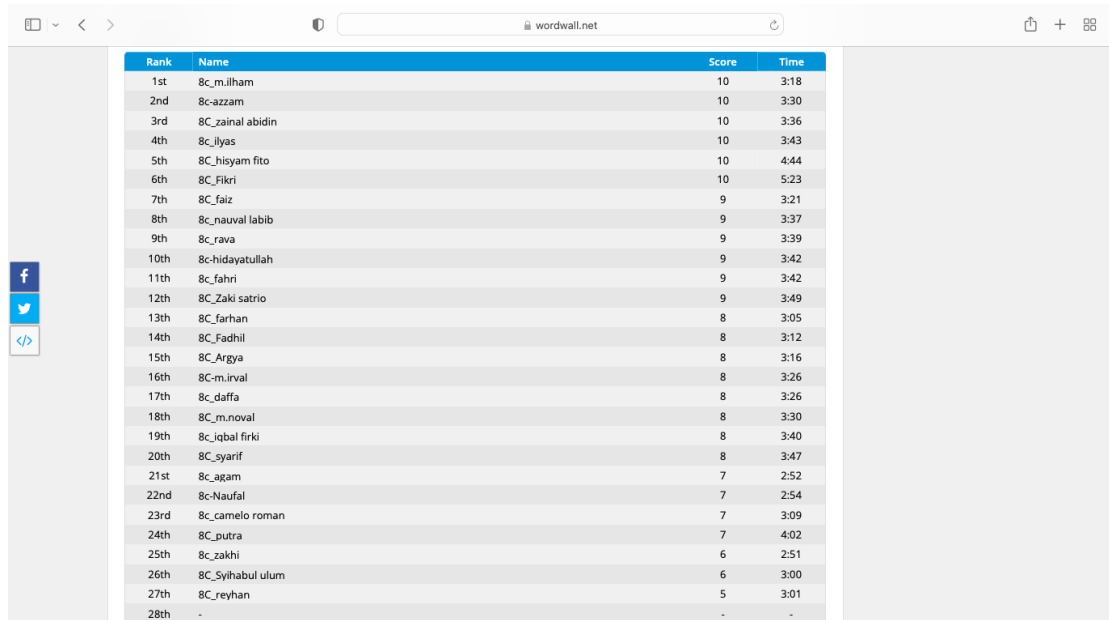
Kelas Uji Coba



The screenshot shows a web browser window with the URL wordwall.net/resource/56250468/media-pembelajaran-ips-kelas-viii. The page displays a table of game scores for the 'Kelas Uji Coba' group. The table has four columns: Rank, Name, Score, and Time. The scores range from 10 to 7, and the times range from 3:45 to 5:11. There are also social media icons for Facebook, Twitter, and a code editor icon on the left side of the page.

Rank	Name	Score	Time
1st	8A_Daffa Maulana	10	3:45
2nd	8A-arga satria	9	3:49
3rd	8A_Salman Alfaris	9	3:50
4th	8a_dimas aulia	9	3:57
5th	8A_Muhammad Eka	8	3:23
6th	8A_nurul.mubin	8	3:37
7th	8A-Ahmad dhani	8	3:54
8th	8A_azzam malik	8	4:23
9th	8a_abdul majid	7	4:17
10th	8a_M.Fattin	7	5:11
11th	-	-	-
12th	-	-	-
13th	-	-	-
14th	-	-	-
15th	-	-	-
16th	-	-	-
17th	-	-	-
18th	-	-	-
19th	-	-	-
20th	-	-	-

Kelas Uji Lapangan

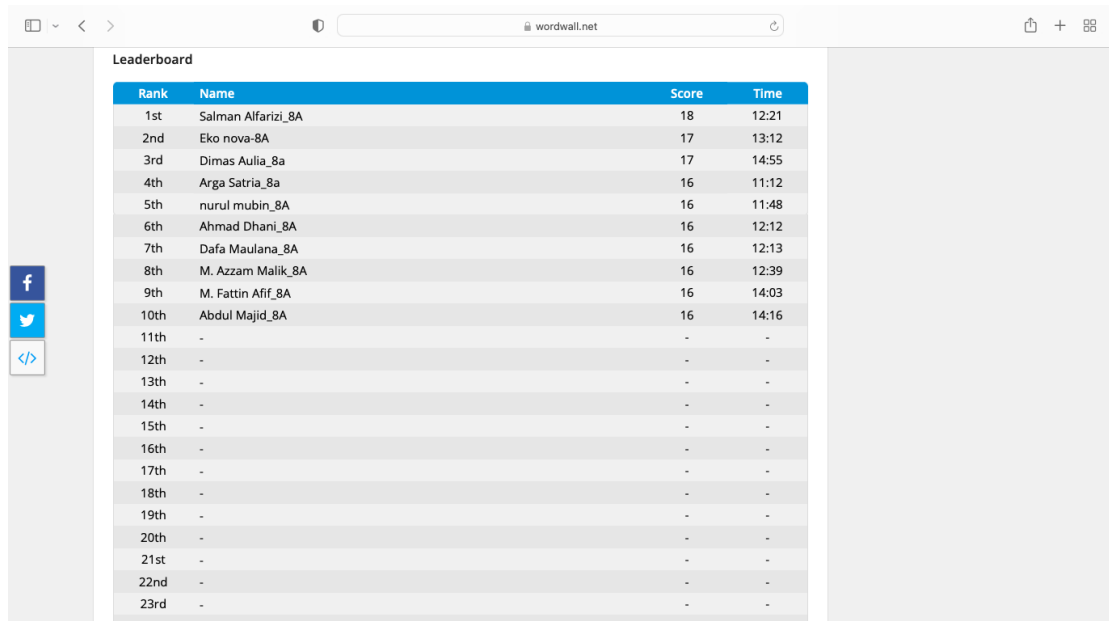


The screenshot shows a web browser window with the URL wordwall.net. The page displays a table of game scores for the 'Kelas Uji Lapangan' group. The table has four columns: Rank, Name, Score, and Time. The scores range from 10 to 5, and the times range from 3:18 to 3:01. There are also social media icons for Facebook, Twitter, and a code editor icon on the left side of the page.

Rank	Name	Score	Time
1st	8c_milham	10	3:18
2nd	8c-azzam	10	3:30
3rd	8C_zainal abidin	10	3:36
4th	8c_ilyas	10	3:43
5th	8C_hisyam fito	10	4:44
6th	8C_Fikri	10	5:23
7th	8C_faiz	9	3:21
8th	8c_nauval labib	9	3:37
9th	8C_rava	9	3:39
10th	8c-hidayatullah	9	3:42
11th	8c_fahri	9	3:42
12th	8C_Zaki satrio	9	3:49
13th	8C_farhan	8	3:05
14th	8C_Fadhil	8	3:12
15th	8C_Argya	8	3:16
16th	8C-m.irval	8	3:26
17th	8c_daffa	8	3:26
18th	8C_m.noval	8	3:30
19th	8c_iqbal firki	8	3:40
20th	8C_syarif	8	3:47
21st	8c_agam	7	2:52
22nd	8c-Naufal	7	2:54
23rd	8c_cameio roman	7	3:09
24th	8C_putra	7	4:02
25th	8c_zakhi	6	2:51
26th	8C_Syihabul ulum	6	3:00
27th	8C_reyhan	5	3:01
28th	-	-	-

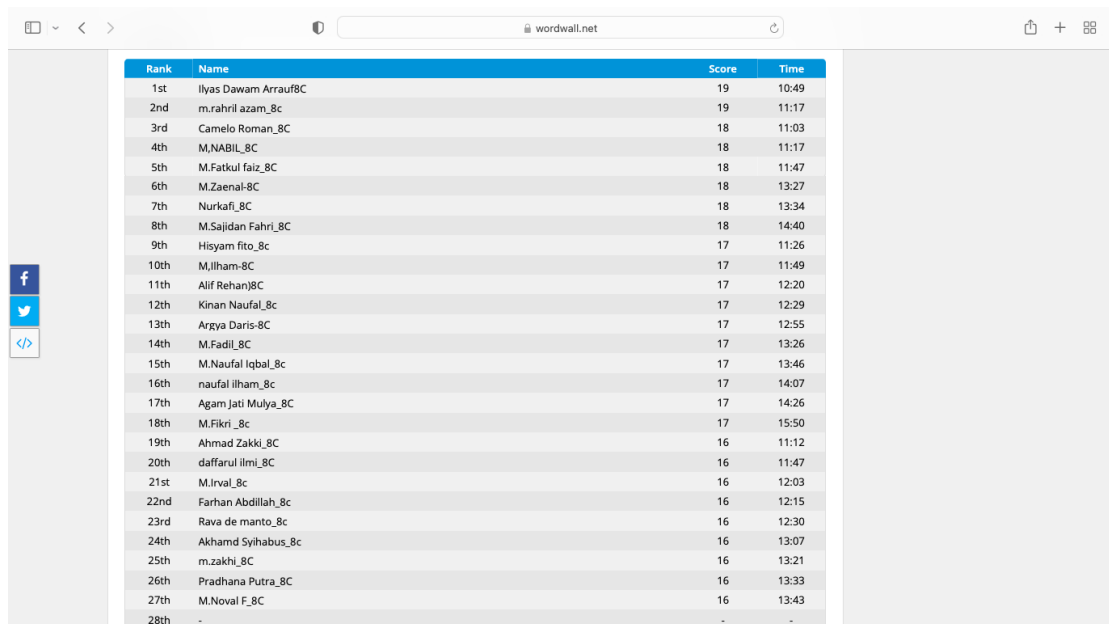
Lampiran 11 : Hasil Skor Evaluasi

Kelas Uji Coba



Rank	Name	Score	Time
1st	Salman Alfarizi_8A	18	12:21
2nd	Eko nova-8A	17	13:12
3rd	Dimas Aulia_8a	17	14:55
4th	Arga Satria_8a	16	11:12
5th	nurul mubin_8A	16	11:48
6th	Ahmad Dhani_8A	16	12:12
7th	Dafa Maulana_8A	16	12:13
8th	M. Azzam Malik_8A	16	12:39
9th	M. Fattin Afif_8A	16	14:03
10th	Abdul Majid_8A	16	14:16
11th	-	-	-
12th	-	-	-
13th	-	-	-
14th	-	-	-
15th	-	-	-
16th	-	-	-
17th	-	-	-
18th	-	-	-
19th	-	-	-
20th	-	-	-
21st	-	-	-
22nd	-	-	-
23rd	-	-	-
24th	-	-	-

Kelas Uji Lapangan



Rank	Name	Score	Time
1st	Ilyas Dawam Arrauf8C	19	10:49
2nd	m.rahril azam_8c	19	11:17
3rd	Camelo Roman_8C	18	11:03
4th	M,NABIL_8C	18	11:17
5th	M.Fatkul faiz_8C	18	11:47
6th	M.Zaenal-8C	18	13:27
7th	Nurkafi_8C	18	13:34
8th	M.Sajidan Fahrri_8C	18	14:40
9th	Hisyam fito_8c	17	11:26
10th	M,Iilham-8C	17	11:49
11th	Alif Rehanj8C	17	12:20
12th	Kinan Naufal_8c	17	12:29
13th	Argya Daris-8C	17	12:55
14th	M.Fadil_8C	17	13:26
15th	M.Naufal Iqbal_8c	17	13:46
16th	naufal ilham_8c	17	14:07
17th	Agam jati Mulya_8C	17	14:26
18th	M.Fikri_8c	17	15:50
19th	Ahmad Zakki_8C	16	11:12
20th	daffarul ilmi_8C	16	11:47
21st	M.Irval_8c	16	12:03
22nd	Farhan Abdillah_8c	16	12:15
23rd	Rava de manto_8c	16	12:30
24th	Akhamd Syihabus_8c	16	13:07
25th	m.zakhi_8C	16	13:21
26th	Pradhana Putra_8C	16	13:33
27th	M.Noval F_8C	16	13:43
28th	-	-	-

Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian

Kelas Uji Joba (8A)





Kelas Implementasi (8C)







Lampiran 13 : Sertifikat Turnitin

Lintang Tawakal



KEMENTERIAN AGAMA
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 0267/U.n.03.1/PP.00.9/01/2023
diberikan kepada:

Nama : Rafif Muhammad Ferdiansyah
Nim : 19130092
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiarasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 19 Juni 2023

Rafif Muhammad Ferdiansyah



REPUBLIC OF INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa



Nama : Rafif Muhammad Ferdiansyah

NIM : 19130092

Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 25 Juli 2000

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tahun Masuk : 2019

E-Mail : rafif.muhammad717@gmail.com

Alamat : RT 04 RW 08, Dusun Talun, Desa Gambiran,
Kecamatan Gambiran, Kabupaten Banyuwangi,
Jawa Timur.

Riwayat Pendidikan :

1. TK Pertiwi Genteng
2. SDN 02 Genteng
3. MTs Negeri 8 Banyuwangi
4. MAN 2 Banyuwangi
5. S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial