

PENGEMBANGAN ROLE PLAYING GAME (RPG) BERBASIS SCRATCH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKTIF DI SMAN 1 KRIAN

Revi Arizka Amalia

Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Surabaya

Email: reviarial3434@gmail.com

Septina Alriningrum

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Surabaya

Email: septi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai kelayakan produk Media Role Playing Game (RPG) berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran aktif dan mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap pengalaman belajar menggunakan media RPG berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran aktif mata pelajaran sejarah pada materi Hindu-Buddha. Media RPG berbasis *Scratch* dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan Model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian media RPG berbasis *Scratch* adalah Peserta didik di kelas X-1 SMAN 1 Krian. Hasil dari penilaian dan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli media mendapat presentase sebesar 81,88% dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli materi mendapat persentase sebesar 84,06% dengan kategori sangat layak, dan hasil penilaian angket tanggapan pengguna oleh peserta didik kelas X-1 SMAN 1 Krian mendapat persentase sebesar 86,43% dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran aktif. Berdasarkan hasil penilaian, Media RPG berbasis *Scratch* dinyatakan sebagai media yang sangat layak untuk digunakan dan mampu menjadi media pembelajaran aktif.

Kata Kunci : Pengembangan, RPG, *Scratch*, Pembelajaran Aktif, Pembelajaran Sejarah.

Abstract

This research aims to assess the feasibility of a Scratch-based Media Role Playing Game (RPG) product as an active learning medium and describe the participants' responses to the learning experience using the Scratch-based RPG as an active learning medium for the subject of History, specifically the Hindu-Buddha topic. The Scratch-based RPG media was developed using the Research and Development (RnD) method, employing the ADDIE Model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The research subjects for the Scratch-based RPG media were the 10th-grade students of Class X-1 at SMAN 1 Krian. The results were evaluated and validated by media experts and subject matter experts. The assessment by media experts obtained a percentage of 81.88%, categorized as highly feasible. The assessment by subject matter experts obtained a percentage of 84.06%, categorized as highly feasible. Furthermore, the questionnaire responses from the participants in Class X-1 at SMAN 1 Krian obtained a percentage of 86.43%, categorized as highly feasible and suitable for use as an active learning medium. Based on the assessment results, the Scratch-based RPG Media is deemed highly suitable for use and can be an effective active learning medium.

Keywords: Development, RPG, *Scratch*, Active Learning, History Education.

PENDAHULUAN

Pada abad-21, Teknologi informasi dan komunikasi mengalami evolusi yang dinamis. Teknologi membawa perubahan mendasar pada aspek kehidupan manusia dan mempengaruhi perkembangan manusia. Hal ini dikarenakan teknologi makin mempermudah pekerjaan manusia¹. Kemudahan ini datang dengan tuntutan sumberdaya manusia yang mampu bersaing dalam dunia teknologi. Usaha yang dapat dilakukan yakni meningkatkan efektivitas produksi dan kualitas output, mampu menganalisa kebutuhan teknologi untuk jangka panjang dan dampaknya terhadap tenaga kerja dan lingkungan, dan penyediaan fasilitas infrastruktur, pendidikan, dan keterampilan yang difungsikan sebagai peningkatan kualitas sumberdaya manusia dalam penguasaan teknologi. Pendekatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan sumberdaya manusia untuk menghadapi tantangan masa revolusi industri 4.0. Inovasi media pembelajaran yang sesuai dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan baik. Inovasi media dapat dikolaborasikan dengan teknologi yang dikembangkan pada masa ini, seperti M-learning dan gamifikasi. M-learning dan Gamifikasi atau Game-based learning dapat digunakan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang Inovatif dan kreatif karena remaja pada masa ini menjadikan teknologi sebagai kebutuhan sehari-hari². Pendekatan teknologi didukung dengan Berdasarkan data penggunaan internet pada remaja oleh We Are Social dan Hootsuite, terjadi peningkatan pada tahun 2022 dengan total 1,6 milyar atau sekitar 79% dari total remaja yang menggunakan internet di dunia. Dan berdasarkan data dari Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022, pengguna internet di Indonesia terjadi peningkatan sebesar 77,02%. Pengguna aktif paling banyak berada pada usia 13-18 Tahun. Salah satu faktor peningkatan penggunaan internet yang tinggi di Indonesia adalah Game Mobile. Berdasarkan data We Are Social dan Hootsuite pada tahun 2022, 94,5% penduduk Indonesia dengan rata-rata usia 16-64 tahun merupakan pemain video game dan termasuk tiga besar negara dengan pemain video game terbanyak di dunia. Data tersebut menunjukkan besarnya konsumsi internet dan game mobile pada remaja di Indonesia. Salah satu inovasi media pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan dengan mengkolaborasikan M-learning dan game-based learning adalah membuat game online yang bertemakan Role Playing Game (RPG).

Role Playing Game (RPG) merupakan bentuk permainan Role Play yang dimainkan secara online dimana

pemain memerankan tokoh atau karakter tertentu dan mampu menyelesaikan atau membentuk cerita lewat proses pengambilan keputusan terstruktur³. Role playing mampu menjadi strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mampu melakukan pemecahan masalah, menganalisis nilai-nilai pribadi dan mampu memecahkan masalah yang bersifat pribadi maupun interpersonal⁴.

Pada pembelajaran Sejarah di kelas X-1 SMAN 1 Krian, Guru memilih untuk menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dengan berceramah. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru memberi tugas membaca buku paket dan LKS yang kemudian akan dibahas bersama pada pertemuan selanjutnya. Berdasarkan hasil Observasi, metode ini dirasa kurang menarik bagi peserta didik sehingga dalam pembelajaran, banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran dan merasa jenuh. Hal ini menimbulkan lambatnya kemajuan belajar, kemajuan belajar yang stagnan, dan kehilangan motivasi dan konsolidasi peserta didik dalam belajar⁵. Perlu diketahui bahwa SMAN 1 Krian merupakan sekolah penggerak dan menggunakan Kurikulum merdeka sesuai dengan Keputusan Kepala BSKAP No 033/H/KR/2022 yang menjelaskan bahwa pembelajaran dituntut untuk memberikan penyampaian materi dikombinasikan dengan beragam model atau media inovatif. Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi lebih diharapkan oleh peserta didik di kelas X-1. Hal ini didukung dengan 100% persentase pengguna android, 92% pengguna aktif internet dan 40% pemain game online maupun offline.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan Role Playing Game (RPG) berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran sejarah pada fase E di SMAN 1 Krian. Diharapkan produk ini akan menjadi media pembelajaran yang layak di gunakan serta mampu meningkatkan pembelajaran Aktif dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Kerajaan Kutai dan Kerajaan Sriwijaya pada masa Kerajaan Hindu-Buddha

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau RnD (Research and Development) yang menggunakan model penelitian ADDIE. Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dibuat⁶. Pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk RPG berbasis *Scratch* yang diberi nama Petualangan Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara. Produk ini digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran

¹ Zainuri, Pengaruh Kemudahan Penggunaan Dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Wireless Terhadap Niat Pengguna Internet (Studi pada Pengguna Akses Indonesia Wifi (wifi.id) PT. Telekomunikasi Indonesia. ,. Jurnal Administrasi Bisnis. Vol 27(1) 2013, hlm 2.

² Spector, J. M, Learning and Instruction in the Digital Age, (NYC: Springer Science+Business Media, 2010), hlm 260

³ Wibawanto, W, Game Edukasi RPG (Role Playing Game), (Semarang: Penerbit LPPM UNNES, 2020), hlm 7

⁴ Suprijono, A., Model-Model Pembelajaran Emansipatoris. (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2016), hlm 76

⁵ Hakim, T., Belajar Secara Efektif, (Jakarta:Puspa Swara, 2004), hlm 64

⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD), (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016), hlm 407

Sejarah. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh R.M. Branch. Terdapat 5 tahapan dalam menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan. Secara berurutan yakni Analisis – Desain – Pengembangan – Implementasi – Evaluasi⁷. Tahapan-tahapan ini digunakan pada penelitian pengembangan RPG berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran Aktif. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa game yang berjudul Petualangan Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara.

Kelayakan hasil pengembangan media RPG berbasis *Scratch* berbasis *Scratch* dibuktikan dengan validasi para ahli. Produk dianggap layak digunakan setelah divalidasi dan disetujui oleh ahli Media dan ahli Materi yang mengajar di kelas X-1 SMAN 1 Krian. Produk direvisi berdasarkan masukan, komentar, saran, dan tambahan yang diperoleh pada uji validasi oleh para ahli. Uji coba produk hasil penelitian pengembangan pengembangan media RPG berbasis *Scratch* berbasis *Scratch* dilaksanakan di SMAN 1 Krian yang terletak di Jl. Gubernur Sunandar Prijoedarmo No. 5, Sidowaras, Kraton, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, 61262. Subjek yang dipilih yakni peserta didik kelas X-1 dengan total 37 anak.

Terdapat tiga teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan pada subjek yang diwawancarai⁸. Subjek yakni peserta didik kelas X-1 SMAN 1 Krian sebagai pengguna produk. Wawancara menggunakan wawancara terstruktur melalui tes diagnostik non kognitif. Observasi dilaksanakan dengan cara Nonpartisipan yakni dengan mengamati aktivitas subjek, kemudian mencatat, menganalisis dan membuat⁹. Teknik pengumpulan data yang terakhir yakni angket atau kuisioner. Teknik ini dilaksanakan dengan memberi daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis oleh responden. Pengumpulan data memiliki beberapa komponen yakni identitas dan daftar pertanyaan.

Hasil validasi tim Ahli digunakan sebagai tolak ukur kelayakan produk RPG berbasis *Scratch*. Validasi dilakukan oleh 1 Ahli Media dan 1 Ahli Materi serta Angket Tanggapan Pengguna dilakukan oleh peserta didik di kelas X-1 SMAN 1 Krian untuk mengetahui kelayakan media RPG berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran aktif. Hasil dari angket dianalisis menggunakan persentase yang

diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

No.	Persentase yang Diperoleh	Skor	Interpretasi
1	>80-100%	4	Sangat Layak
2	61-80%	3	Layak
3	41-60%	2	Cukup Layak
4	21-40%	1	Kurang Layak

Hasil validasi berupa angket atau kuisioner yang menggunakan skala linkert.

Tabel 3 1 Kriteria penilaian kelayakan media

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media RPG berbasis *Scratch*

Terdapat 5 tahapan dalam menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan. Secara berurutan yakni Analisis – Desain – Pengembangan – Implementasi – Evaluasi. Tahapan-tahapan ini digunakan pada penelitian pengembangan RPG berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran Aktif. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa game yang berjudul Petualangan Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara. Secara lebih rinci akan menerangkan sebagai berikut:

1. Tahap Analyze (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis pentingnya pengembangan RPG berbasis *Scratch* pada tujuan pembelajaran. Hasil analisis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- Analisis Kinerja, memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru dan obsevasi kepada peserta didik. Hasilnya, pembelajaran sejarah yang dilakukan di kelas X-1 SMAN 1 Krian menemukan beberapa permasalahan pada kurangnya inovasi pada media pembelajaran.
- Analisis Peserta Didik, menelaah karakteristik peserta didik berdasarkan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran. Pada tahap ini juga menganalisis kebutuhan peserta didik berdasarkan motivasi belajar, bentuk pembelajaran yang diinginkan, dan kemudian menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam belajar. Hasilnya, pembelajaran sejarah pada kelas X-1 Sman 1 Krian ditemukan bahwa Karakteristik peserta didik kelas X-1 pada mata pelajaran sejarah dinilai kurang aktif. Pada hasil observasi ditemukan, 20 dari 37 peserta didik setuju untuk menerima media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah keseluruhan skor}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

⁷ Branch, R. M., Instructional Design: The ADDIE Approach, (New York: Springer, 2009)

⁸ Rahmadi, Pengantar Metodologi Penelitian, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011) hlm 75

⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016), hlm 204.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap ini, dilakukan beberapa perencanaan pengembangan RPG berbasis *Scratch* diantaranya meliputi beberapa kegiatan, yakni:

- a. Mengkaji kompetensi berdasarkan Capaian Pembelajaran mata pelajaran sejarah pada fase E untuk menentukan materi berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian peserta didik
- b. Menentukan Alat dan komponen yang digunakan untuk menunjang pengembangan RPG berbasis *Scratch*.
- c. Merancang materi, tampilan, dan komponen-komponen pendukung dalam proses pengembangan RPG berbasis *Scratch* berdasarkan hasil analisis dan kajian kompetensi
- d. Menentukan Skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan media RPG berbasis *Scratch*.
- e. Merancang instrumen uji validasi untuk menentukan kelayakan media RPG berbasis *Scratch* yang dihasilkan pada materi kerajaan Kutai dan Kerajaan Sriwijaya.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah membuat dan memodifikasi media RPG berbasis *Scratch*. Tahap ini berdasarkan hasil dari analisis dan desain yang telah dirancang. Tahapan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini, yakni:

- a. Menyusun komponen game sesuai dengan kebutuhan pengembangan berdasarkan kebutuhan yakni tombol play dan tutorial, text engine, icon karakter, transisi karakter, health bar, skor dan komponen lain. Program ini diperoleh dari pengembangan game yang sudah ada dan merancang komponen yang belum tersedia sebelumnya.
- b. Mendesain karakter, obyek, dan latar belakang yang terdapat pada materi berdasarkan referensi yang diperoleh. Kegiatan ini didukung dengan aplikasi Ibis Paint X. Desain karakter dan latar belakang yang dihasilkan merupakan original art dan desain obyek menggunakan tracing untuk menjaga visual dari bentuk orisinal obyek yang digambar.
- c. Penginputan desain karakter, obyek, latar belakang, teks dialog dan teks narasi pada komponen yang telah dikembangkan dan disusun
- d. Pengujian kelayakan yang divalidasi oleh ahli IT dan ahli materi.
- e. Melaksanakan perbaikan atau revisi berdasarkan masukan dari ahli IT dan ahli materi untuk menyempurnakan hasil produk.

4. Tahap Implement (Implementasi)

Pada tahap ini, hasil dari pengembangan disampaikan

dalam pembelajaran sejarah di kelas X-1 SMAN 1 Krian dengan materi Kerajaan Sriwijaya. Prosedur implementasi yang dilaksanakan yakni:

- a. Memperkenalkan produk dan memberi arahan dalam penggunaan produk kepada peserta didik berupa persiapan media, alat bantu, dan prosedur bermain.
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media RPG pada 2 kali pertemuan dengan materi Kerajaan Kutai dan Kerajaan Sriwijaya

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap akhir dilaksanakan evaluasi yang difungsikan untuk menilai hasil dari media RPG berbasis *Scratch* yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Indikator penilaian hasil pengembangan media ini, yakni:

- a. Evaluasi kelayakan media RPG berbasis *Scratch* oleh peserta didik di kelas X-1 SMAN 1 Krian dengan menggunakan angket.
- b. Evaluasi efektivitas RPG berbasis *Scratch* oleh peserta didik di kelas X-1 SMAN 1 Krian dengan menggunakan angket. Efektivitas diukur untuk mengetahui apakah media ini mampu meningkatkan pembelajaran Aktif.

Kelayakan Media RPG berbasis *Scratch*

Penilaian dan validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa. Berdasarkan hasil penilaian dan validasi ahli media, terdapat 3 kategori penilaian yakni kelayakan media, visual, dan kebermanfaatan media. Akumulasi penilaian dari 3 aspek yang dinilai dari total 15 butir penilaian adalah 49 dengan persentase hasil validasi sebesar 81.88%. Hasil persentase masuk dalam kategori Sangat Layak.

Kemudian, kelayakan materi pada Media RPG berbasis *Scratch* melalui Penilaian dan validasi oleh ahli materi. Penilaian terdiri dari 3 aspek yakni Kelayakan Isi, Kelayakan Penyajian, dan Kelayakan Bahasa. Akumulasi Penilaian dan validasi ahli materi dari 14 butir penilaian adalah 47 dengan akumulasi persentase hasil validasi sebesar 84.06%. Hasil persentase pada penilaian Ahli Materi masuk dalam kategori Sangat Layak.

Hasil penilaian dan validasi oleh Ahli Media serta Ahli Materi menunjukkan bahwa media RPG berbasis *Scratch* dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X-1 SMAN 1 Krian. Untuk beberapa masukan tidak tertulis oleh ahli media dan ahli materi adalah perlu ditambahkan pedoman bermain sebagai petunjuk bermain bagi pengguna.

Implementasi dilaksanakan dengan uji coba media RPG berbasis *Scratch* di kelas X-1 SMAN 1 Krian. Pemilihan kelas X-1 berdasarkan kriteria yang memenuhi yakni kemampuan peserta didik dalam menjalankan media berbasis teknologi secara daring, fasilitas yang mendukung berupa smartphone, memiliki pengalaman bermain game

online, dan pengalaman serta minat pada penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Implementasi dilaksanakan untuk melihat keberhasilan media RPG berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran aktif.

Uji coba media RPG berbasis *Scratch* dilaksanakan oleh 37 peserta didik. Proses penggunaan media RPG berbasis *Scratch* menggunakan media *Smartphone* pribadi dan akses internet dari *WiFi* kelas. Kemudian kelayakan media RPG berbasis *Scratch* sebagai media pembelajaran aktif dinilai oleh peserta didik dengan angket berisi 20 butir pertanyaan. Terdapat 3 kategori penilaian yakni aspek media, pengalaman belajar, dan aspek visual. Akumulasi hasil skor penilaian peserta didik pada media RPG dari 20 butir penilaian adalah 2.565 dengan akumulasi persentase hasil validasi sebesar 86,43%. Hasil persentase masuk dalam kategori Sangat Layak dan mampu menjadi media pembelajaran aktif.

Penggunaan media RPG berbasis *Scratch* dalam pembelajaran sejarah merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang adaptif dengan digitalisasi. Media digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan pernyataan beberapa peserta didik, media RPG memberi kesan tersendiri. Beberapa menyatakan bahwa media membuat pembelajaran lebih seru dan menyenangkan, materi mudah dipahami, animasi lucu, unik dan menghibur. Ilustrasi obyek sumber sejarah juga memudahkan peserta didik memahami peninggalan-peninggalan sejarah dalam materi Kerajaan Kutai dan Kerajaan Sriwijaya. Kesan juga disampaikan pada metode pembelajaran *two stay two stray* yang dirasa cocok dengan media yang dibuat karena peserta didik tertarik dengan metode bekerja kelompok yang diterapkan dengan bertukar informasi.

Hasil temuan dalam penilaian oleh ahli media, ahli materi dan uji coba pada peserta didik kelas X-1 SMAN 1 Krian menghasilkan analisis kelebihan dan keterbatasan media RPG berbasis *Scratch*. Hasil analisis adalah sebagai berikut:

Kelebihan Media RPG berbasis *Scratch*:

1. Media RPG berbasis *Scratch* mampu menjadi media pembelajaran berbasis digital yang fleksibel yang dapat digunakan pada berbagai perangkat yang memiliki browser dan koneksi internet.
2. Media RPG berbasis *Scratch* memiliki fitur dan animasi yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
3. Media RPG berbasis *Scratch* menyajikan materi dengan sederhana, bahasa yang mudah dipahami, dan menjelaskan cerita secara diakronis serta sinkronis.
4. Media RPG berbasis *Scratch* dapat digunakan sebagai media pembelajaran aktif yang mampu mendorong peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Produk Media Role Playing Game (RPG) berbasis *Scratch* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Hasil dari penilaian dan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli media mendapat presentase sebesar 81,88% dengan kategori sangat layak dan hasil penilaian ahli materi mendapat persentase sebesar 84,06% dengan kategori sangat layak dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian, Media RPG berbasis *Scratch* dinyatakan sebagai media yang sangat layak untuk digunakan.
2. Berdasarkan hasil angket tanggapan pengguna dengan persentase 86,43%, media RPG berbasis *Scratch* dinilai mampu memotivasi peserta didik dalam belajar, menjadi media yang menyenangkan, mengatasi jenuh dalam belajar, dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Saran

Mengacu pada hasil penelitian yang telah di uji cobakan di lapangan untuk mengetahui kelayakan Media RPG berbasis *Scratch*, maka saran pemanfaatan produk adalah sebagai berikut:

1. Media RPG berbasis *Scratch* dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif berbasis digital dalam pembelajaran sejarah untuk memotivasi peserta didik dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Media RPG dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam digitalisasi pembelajaran pada abad 21.
3. Sebelum menggunakan Media RPG berbasis *Scratch*, Guru dan peserta didik diharapkan membaca buku panduan atau membaca tutorial.
4. Penggunaan internet harus stabil untuk kenyamanan dalam proses bermain dan belajar menggunakan Media RPG berbasis *Scratch*.
5. Media RPG berbasis *Scratch* terbatas pada materi Hindu – Buddha di Indonesia dengan fokus materi Kerajaan Kutai dan Kerajaan Sriwijaya pada Capaian Pembelajaran (CP) ketiga Fase E, sehingga masih perlu pengembangan untuk materi pada CP lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Arsip & Dokumen

BSKAP, K. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

B. Buku

- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit GAVA Media.
- Hakim, T. (2004). *Belajar Secara Efektif*. Puspa Swara.
- Heinich, R. M. (1982). *Instructional Media and The New technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Karim, S. N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Scratch Pada Pokok Bahasan Getaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Prayitno, J. E. (2017). *Pengembangan Media Animasi Scratch Untuk Materi Lensa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Smaldino, S. E. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Spector, J. M., Ifenthaler, D., Isalas, P., Kinshuk, & Sampson, D. (2010). *Learning and Instruction in the Digital Age*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suprijono, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES.

C. Jurnal Ilmiah

- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 38-39. Doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Ferdi Susanto, I. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe NHT Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik SMP di Kabupaten Pringsewu. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi* (p. 472). Semarang: Unimus Press. Diakses dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/download/3137/3034>
- I Putu Yana Swadyaya, F. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2), 118-129. Doi: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i2.28323>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi, 3(2), 312-325. <https://doi.org/10.36088/edisi.vi2.1373>
- Nuraeni, E. T. (2020). *Role Playing Game* Periodisasi Zaman Praaksara Sebagai Multimedia Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 340-349. doi: <https://doi.org/10.17977/um.038v3i32020p340>
- Putra, A. C. (2018). Game Edukasi Dengan Role Playing Game (RPG) Maker Untuk Kelas 2 Sd [Universitas Islam Majapahit Mojokerto]. Diakses pada <http://repository.unim.ac.id/id/eprint/212>
- Ramdhany, T. (2021). Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan RPG Maker. *Jurnal Nuansa Informatika*, 15(2), 21-29. Diakses pada <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Sembring, T. Y., Hutauruk, A. J. B., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan.
- Swadyaya, I. P. Y., & Arifin, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta*. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i2.28323>
- Thresia Yohana Sembring, d. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan. 6. doi: <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v6i2.852>
- Zainuri, A., Astuti, E. S., & Dewantara, R. Y. (2015). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Wireless Terhadap Niat Pengguna Internet (Studi

pada Pengguna Akses Indonesia Wifi (wifi.id) PT. Telekomunikasi Indonesia, . *Jurnal Administrasi Bisnis*, 27(1).

Zulfahmi. (2013). Indikator Pembelajaran Aktif Dalam Konteks Pengimplementasian Pendekatan Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM). *Jurnal Al-Ta'lim*, 278-284.

D. Konferensi

UNIDO, K. (2018). Industry 4.0 The Opportunities Behind The Challenge. 17th UNIDO General Conference. Austria: United Nations Industrial Development Organization.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP . Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

E. Internet

APJII. (2022). APJII di Indonesia Digital Outlook 2022. http://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857

We Are Social and Hootsuite. (2022). Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-bumper-growth-2/>

