

## PENGEMBANGAN RPG PADA KOMPOSISI FOTOGRAFI DENGAN METODE SAVI TERHADAP SISWA PSIKOMOTORIK

**Mega Silvia**

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [mechasilvia@gmail.com](mailto:mechasilvia@gmail.com)

**Setya Chendra Wibawa**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [setyachendra@gmail.com](mailto:setyachendra@gmail.com)

### Abstrak

Media pembelajaran sering diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik dengan menggunakan narasi secara lisan yang akan menyebabkan kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimental. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengontrol pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah role-playing game (RPG) dalam mata pelajaran fotografi dengan metode SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual). Media pembelajaran akan disajikan kepada peserta didik dalam bentuk permainan yang merupakan jenis petualang. Media permainan juga akan berisi materi dan kuis untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan menarik siswa, terutama dalam mata pelajaran fotografi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh 88,87% di kelas yang menggunakan media role-play game, dan proses pembelajaran di kelas yang tidak menggunakan media role-play game sebanyak 79,80%. Berdasarkan penelitian ini, pendidik harus menerapkan media role play game mata pelajaran fotografi untuk meningkatkan minat belajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

**Kata kunci:** kelas kontrol, kelas eksperimen, permainan peran, SAVI, Media

### Abstract

Learning media are often applied by educators to students by using oral narratives which will cause saturation in the teaching and learning process. This research was conducted in the control class and the experimental class. The purpose of this study was to control the effect of learning outcomes before and after role-playing games (RPG) in photography subjects using the SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) method. Learning media will be presented to students in the form of games which are adventurous types. The game media will also contain materials and quizzes to make it easier for students to understand the learning material and attract students, especially in photography. The results obtained in this study were 88.87% in the class that used the role-play game media, and the learning process in the class that did not use the role-play game as much as 79.80%. Based on this research, educators must apply the media role play game in photography subjects to increase interest in learning and make it easier for students to understand the material.

**Keywords:** control class, experimental class, role playing, SAVI, Media

### PENDAHULUAN

Materi fotografi pembelajaran yang diberikan kepada siswa menjadi salah satu bahan yang menyenangkan. Disebut menyenangkan karena materi ini menggunakan keterampilan otak, dan kreativitas siswa juga akan dimainkan dalam pembelajaran ini. Namun, ada kendala dalam proses pembelajaran ini jika sekolah tidak

memenuhi fasilitas yang harus dibutuhkan siswa selama belajar.

Keterbatasan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran di kelas mengakibatkan kualitas lulusan yang belum memenuhi tuntutan dunia kerja. Kusnanto, Suwachid, Rochman (2010:35) menyatakan bahwa lulusan SMK memiliki kendala dalam mempersiapkan siswa untuk bersaing di dunia kerja, salah satunya adalah kurangnya sarana prasarana pendukung dalam proses pendidikan. Solusi untuk mengatasi keterbatasan fasilitas

peralatan yang ada adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk memberikan siswa pengalaman belajar.

Pendidikan merupakan salah satu peran yang besar dalam sumber daya manusia dengan kualitas tinggi secara keseluruhan. Pengaruh kualitas siswa adalah Minat. Jika siswa belajar dengan Minat, hasil belajar akan lebih berhasil. Menurut Sukardi dalam Ahmad Susanto (2013:57), menafsirkan minat sebagai favorit, kegemaran, atau kesenangan.

Siswa yang tertarik dalam fotografi akan memahami materi fotografi dengan baik, rajin belajar, senang, dan memecahkan kesulitan fotografi. Siswa akan dengan cepat memahami ilmu pelajaran yang mereka minati.

Dalam proses pembelajaran, cara guru mengajar dan memberikan pelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Dalam hal ini, metode mengikuti materi yang disampaikan dan media pembelajaran yang digunakan akan membuatnya lebih tenang bagi siswa untuk memahami materi.

Kurangnya efektifitas pembelajaranyang efisien, menyebabkan hasil belajar yang diharapkan belum tercapai, oleh sebab itu belajar mengajar di kelas melibatkan siswa yang aktif dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Melalui SAVI (Somatic, Auditorial, Visual, dan Intelektual). melibatkan indera dalam tubuh yang mendukung pembelajaran, Belajar dengan gerakan aktif secara fisik dengan penggunaan indera, dalam proses pembelajaran (Rahmani Astuti, 2002:90).

Selain pembaharuan metode pembelajaran, guru juga harus menyediakan media untuk memudahkan siswa memahami materi. Media adalah fasilitas perantara siswa dalam mempelajari materi. Media bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan nilai efisiensi guru dan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan merangsang untuk bereaksi secara fisik dan emosional (Widyastuti & Nurhidayat, 2010: 13).

Siswa di rpg (Role Playing Game) media akan memiliki akses ke media "Fotografi". Permainan media bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan memudahkan siswa untuk menerapkan kamera ke mata pelajaran "Fotografi". RPG (Role Playing Game) adalah tempat pemain memainkan satu karakter untuk melakukan cerita misi. RPG ini juga merupakan game dengan tema petualang. Sehingga jika media pembelajaran berbasis RPG

(Role Playing Game) yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan tingkat imajinasi dan kreativitas siswa dalam dunia fotografi.

## **DISKUSI**

### **Media Pembelajaran**

Media adalah alat pengetahuan Pembelajaran yang menggabungkan berbagai komponen kegiatan belajar yang bertujuan untuk menyampaikan dan mendapatkan pengetahuan.

Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.

### **Pendidikan Game**

Permainan ini dalam bahasa Inggris memiliki arti "kelincahan intelektual" (permainan intelektual).

Angka tersebut merupakan istilah hukum yang digunakan di Republik Indonesia. 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diklarifikasi rencana untuk mewujudkan suasana belajar. dengan semangat memenuhi potensi pengendalian diri, kepribadian, kecenderungan moral, dan keterampilan, dibutuhkan sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Game pendidikan adalah permainan digital yang digunakan pada pembelajaran teknologi multimedia interaktif (Nelly Indriani Widiastuti).

### **(RPG) Role-Playing Game (RPG)**

Menurut Oxford English Lexicon, role-playing adalah ketika pemain mengasumsikan karakter imajiner dan mengikuti aturan yang ditetapkan oleh pencipta game. Dengan efek, pemain mengalami petualangan imajinasi karakter yang dimainkan secara langsung.

### **Satuan**

Unity adalah program yang memungkinkan Anda membuat game multi-platform yang mudah digunakan.

### **Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar dihasilkan dari proses dari awal sampai akhir selama kegiatan belajar yang menunjukkan perubahan perilaku pada siswa yang diukur dengan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

### Metode SAVI

SAVI adalah inti dari Accelerated learning (AL). Pembelajaran yang menempatkan siswa di pusat target. sehingga prinsipnya juga selaras dengan AL. Menurut (Rahmani Astuti, 2002: 54-55).

### Tahap Pendekatan SAVI

Menurut Meier, pembelajaran SAVI memiliki empat tahapan (Rahmani Astuti, 2002: 106-108). Keempat tahapan tersebut adalah:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, pendidik meningkatkan Minat, pengalaman belajar, dan optimalisasi belajar.

b. Tahap Pengiriman

Pada tahap ini, guru menyampaikan pembelajaran baru, menyenangkan, relevan, dan cocok untuk semua gaya belajar.

c. Tahap Pelatihan

Pada tahap ini, guru mengintegrasikan, dan memberi keterampilan baru.

d. Tahap Kinerja Hasil

Pada tahap ini, guru memperluas pengetahuan dan keterampilan baru di tempat kerja untuk meningkatkan hasil belajar

### Studi Penelitian yang Relevan

1. Dalam penelitian Kurnia Wening Sari (2014) yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) tentang Bahan Struktur Kimia Atom sebagai Media Belajar Mandiri untuk Siswa Kelas X di Kabupaten Purworejo". Dalam uji kualitas, diperoleh persentase dari setiap mata pelajaran sebagai berikut: Dalam materi 80,00%, (2) media diperoleh persentase sebesar 82,40%, (3) Pada guru memperoleh persentase 84,09%, (4) uji lapangan memperoleh persentase sebesar 82,67%, (5) Pada siswa selama tes eksekusi lapangan, memperoleh persentase sebesar 84,97%.
2. Seperti ungkapan Sarnoko, Ruminiati dan Punadji Setyosari (2016) melakukan penelitian bertajuk "Penerapan Pendekatan SAVI Dibantu Video Belajar Untuk Meningkatkan Kegiatan dan Hasil Belajar Siswa KELAS IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri". Dalam studi tersebut, persentase aktivitas belajar siswa siklus I mencapai 64,29% (9 siswa) dan siklus II meningkat menjadi 85,71% (12 siswa).
3. Dennise Ardianto, Violitta Yesmaya dan Alvin Chandra (2015) melakukan penelitian berjudul

"Meningkatkan Frekuensi Belajar melalui Game Berbasis Pendidikan". Jawaban kuesioner menghasilkan persentase dengan rincian berikut: (1) presentase 94% mengatakan permainan ini menyenangkan, (2) 97% mudah dimainkan, (3) 94% mengatakan game ini dapat digunakan media pembelajaran.

Perbedaan antara game RPG di masing-masing studi yang akan diterapkan adalah:

- (1) Masalah timer dalam game RPG yang diterapkan.
- (2) Beberapa game harus diselesaikan sebelum memasuki tahap pertanyaan tes.
- (3) Dalam game RPG yang diterapkan, siswa harus melewati setiap tahap materi dalam game.
- (4) Pada akhir masalah akan muncul skor, dan skor akan secara otomatis disimpan pada formulir google.

Pada awal entri game, ada menu tampilan utama yang berisi lima level, termasuk:



Gambar 1. Pandangan awal dari permainan

- a. Tampilan pengenalan karakter dalam game
- b. Material view
- c. Tampilan permainan sebelum memasuki tes
- d. Tampilan tahap 1 – 5
- e. Tampilan Skor

Selanjutnya, pemain akan ditampilkan pada tampilan pengenalan karakter dalam permainan; Tampilan ini juga akan menjelaskan tahapan yang harus dijalankan peserta didik.



Gambar 2. Pengenalan karakter game

Setelah tampilan pengenalan karakter, pelajar akan diteruskan ke tampilan yang menginstruksikan langkah ke dalam materi.



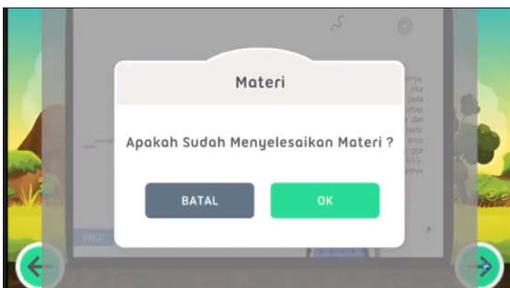
Gambar 3. Melihat sebelum memasuki tahap material

Tampilan materi akan dijelaskan beberapa materi tentang komposisi foto digital. Pada tahap ini, peserta didik akan menghadapi beberapa materi yang harus dipahami.



Gambar 4. Melihat materi pada permainan

Selanjutnya, jika tampilan materi telah selesai, peserta didik akan melihat opsi untuk melanjutkan ke tahap masalah tes.



Gambar 5. Tampilan opsi setelah menyelesaikan tahap materi

Sebelum memasuki tahap pertanyaan tes, peserta didik diminta untuk mengalahkan tiga monster. Untuk memasuki tahap masalah tes, peserta didik harus menyelesaikan permainan

mengalahkan monster untuk memasuki tahap berikutnya.



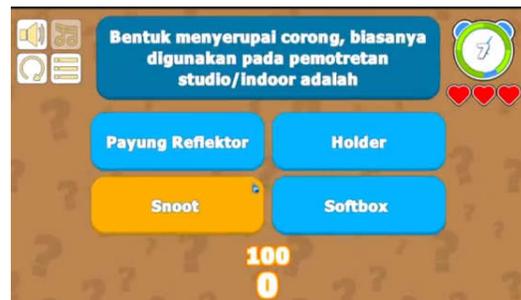
Gambar 6. Penampilan permainan sebelum memasuki tahap pertanyaan tes

Jika pelajar telah menyelesaikan tantangan permainan, maka tampilan seperti ini akan muncul.



Gambar 7. Tampilan opsi setelah menyelesaikan tahap materi

Pada tampilan sebelumnya, peserta didik memilih opsi ok dan akan masuk pada tahap beberapa pertanyaan tes, tampilan berikut:



Gambar 8. Melihat pertanyaan uji pada permainan

Setelah semua masalah selesai, akan ada tampilan skor peserta didik.



Gambar 9. Tampilan Skor

Media game RPG di atas akan sesuai untuk peserta didik di era saat ini karena pembelajarannya tidak monoton yang dilakukan oleh guru. Dalam media ini, peserta didik akan disajikan dengan tampilan yang berbeda untuk memahami materi, bukan untuk menumbuhkan kebosanan.

Tampilan awal media akan ditampilkan pengenalan karakter dalam permainan, yang disajikan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam aliran permainan ini. Selain itu, peserta didik juga akan dilatih untuk lulus per bagian dalam setiap permainan, terutama materi.

Materi yang diberikan juga tidak terlalu panjang dan akan mudah dipahami oleh peserta didik. Di tengah media, permainan harus lengkap untuk memasuki tahap pertanyaan ujian. Skor akan ditampilkan setelah pelajar menyelesaikan semua pertanyaan tes.

#### KESIMPULAN

- (1) Ada kemungkinan bahwa peserta didik lebih tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar tentang mata pelajaran desain komunikasi visual setelah belajar dengan media pembelajaran RPG pada materi Komposisi Fotografi.
- (2) Hasil pembelajaran siswa cenderung meningkat setelah menerima materi pembelajaran RPG dan media tentang materi Komposisi Fotografi.

#### SARAN

Berdasarkan penelitian di atas, saran yang ingin disampaikan yaitu:

- (1) Bagi Siswa, media pembelajaran RPG dalam materi komposisi fotografi dikembangkan untuk menyampaikan

materi tentang mata pelajaran desain komunikasi visual untuk memudahkan melaksanakan pembelajaran.

- (2) Bagi guru, media pembelajaran game RPG dalam materi komposisi fotografi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran alternatif sehingga siswa lebih tertarik untuk menerapkan konsep pembelajaran baru.
- (3) Dapat menjadi referensi menggunakan media pembelajaran game RPG dalam materi komposisi fotografi sebagai studi literatur.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sari, Kurnia W., Sulistyو Saputro dan Budi Hastuti. 2014. "Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Struktur Atom sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Purworejo". *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. Vol 3. No 2. Hal 96-10
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Amri, Khusnul. 2011. *Pengaruh Keterampilan Guru Mengelola Kelas Menurut Persepsi Siswa Terhadap Minat Belajar Pkn Siswa Di SMK Negeri I Bandar Lampung 2010/2011*. Universitas Lampung
- Kusnanto, Suwachid, Rohman. 2010. *Studi Tentang Kesiapan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Dalam Berkompetisi Di Dunia Kerja ( Studi Kasus Di Smk Bhinneka Karya Surakarta Program Keahlianteknik Mekanik Otomotif Tahun Pelajaran 2010/2011 )*. *Jurnal Prodi. Pend. Tekni Mesin, Jurusan Pendidikan Teknik dan Kejuruan*. FKIP, UNS.
- Meier, Dave. (2002:90). *The accelerated Learning Handbook*. Alih Bahasa)
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media*

- Mulyasa. 2013. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Raja Grafindo. Jakarta
- Arif S. Sadiman, dkk. 2006. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmani Astuti. 2002. The Accelerated Learning Handbook - Panduan Kreatif Dan efektif Merancang Program Pendidikan Dan Pelatihan (Dave Meier. Terjemahan). Bandung: Kaifa.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran (Instructional Media), Jakarta. Rajawali Pers, 2011
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2012. Media pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sabri, A. (2005). Strategi Belajar Mengajar. Padang: Quantum Teaching
- Rosmino Sitorus, Prof.Dr.Rosmawaty, M.Pd 2015. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual) terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tanah Jawa.
- Kurnia Wening Sari, Sulisty Saputro, Budi Hastuti 2014. Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) pada materi Struktur Kimia Atom sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Siswa Kelas X di kabupaten Purworejo.