

PENGEMBANGAN GAME MONSTER SUDAM BERBASIS ANDORID MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SD

Jauharotillah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (jauharotillah.19011@mhs.unesa.ac.id)

Putri Rahmadyanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan mengetahui proses pengembangan serta kelayakan Game Monster Sudam sebagai media pembelajaran Sumber Daya Alam dalam mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV di SDN Banjarwungu I. Penelitian ini didasarkan pada kemajuan teknologi kontemporer dan kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah untuk menyerap materi Sumber Daya Alam. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (analysis, design, develop, implement, evaluation) yang terdiri atas 5 tahapan, dengan analisis data kuantitatif, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi media, materi dan hasil respon siswa. Hasil validasi untuk materi yaitu 92,5% dan media menunjukkan tingkat keberhasilan 95% yang menandakan kategori yang baik. Rata-rata respon siswa terhadap media ini adalah 96,6% yang menandakan kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media Game Monster Sudam sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS dengan tema Sumber Daya Alam.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, IPS, *game android*, *sekolah dasar*

Abstract

The purpose of this study was to evaluate and find out the development process and the feasibility of the Sudam Monster Game as a learning medium for Natural Resources in social studies for fourth grade students at SDN Banjarwungu I. This research is based on contemporary technological advances and the need for learning media that are in accordance with material so that learning is more interesting and fun so that students can easily absorb Natural Resources material. The type of research used is research and development which refers to the ADDIE model (analysis, design, develop, implement, evaluation) which consists of 5 stages, with quantitative data analysis, the research instruments used are media validation sheets, materials and student response results. The validation results for the material are 92.5% and the media shows a success rate of 95% which indicates a good category. The average student response to this media is 96.6% which indicates a very feasible category to use in the learning process. Thus, the conclusion of this study is that the Sudam Monster Game media is very suitable to be used as a learning medium for social studies subjects with the theme of Natural Resources.

Keywords: development, learning media, social studies, android games, elementary schools

PENDAHULUAN

Pendidikan dipahami sebagai bagian terpenting bagi manusia dalam menjalani kehidupannya di alam semesta. Pendidikan juga merupakan hal yang krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas kapabilitas untuk menjalani kehidupan di masa depan.. Berbeda dari zaman sebelumnya, manusia dituntut menggunakan tenaganya sebagai parameter seseorang bisa menguasai dunia, namun saat ini pendidikan menjadi fokus utama sebagai parameter seseorang dikatakan berhasil menjalani kehidupannya. Proses belajar tidak terbatas secara formal di sekolah, namun juga dapat dilakukan diberbagai tempat. Fokus utama dalam

pembelajaran yakni proses, pasalnya tercapainya tujuan pembelajaran dapat diukur melalui keberhasilan dalam berproses.

Di Indonesia, kebijakan pendidikan mendukung pengembangan peserta didik dengan kemampuan dan kecerdasan yang luar biasa, serta kreativitas, dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Namun, dalam sistem pendidikan, lebih banyak perhatian diberikan pada pengembangan kecerdasan dengan makna yang terbatas, sedangkan pengembangan bakat kreatif peserta didik kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Penting untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dari pendidikan pra-sekolah hingga perguruan tinggi, karena ini dapat mendukung pembangunan dan meningkatkan

kecerdasan. Salah satu cara untuk mencapai kualitas dan tujuan pendidikan, terutama di jenjang pendidikan dasar, adalah melalui pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS merupakan mata pelajaran yang salah satunya berada pada tingkat dasar menjadi keilmuan yang wajib dan penting untuk dipelajari karena berperan dalam mengantarkan pada keilmuan dan wawasan lainnya. IPS merupakan suatu kombinasi dari berbagai keilmuan sosial mencakup sosial budaya, antropologi, geografi, sejarah, dan ekonomi. Keilmuan tersebut berasal dari berbagai kejadian kehidupan bersosial masyarakat yang dialami manusia. IPS berhubungan erat dengan kehidupan sosial manusia yang cenderung memuat berbagai fenomena dan problematika kehidupan. Oleh sebab itu, IPS pada tingkat sekolah dasar cenderung melatih siswa untuk memaksimalkan dirinya menghadapi kehidupan sosial dengan pola pikir yang alami, intuitif, dan mampu mendemonstrasikan apa yang ada dipikirkannya secara tepat dan memiliki pemahaman terhadap kehidupan itu sendiri.

Menurut hasil studi awal dengan mewawancarai tenaga pendidik kelas IV di SDN Banjarwungu I Ibu Arie Krisnawati S.Pd.SD Pada tanggal 5 Desember 2022. Diperoleh beberapa hal yang meliputi metode pembelajaran IPS, kendala dalam melaksanakan pembelajaran IPS, bahan ajar IPS, dll. Guru menyatakan bahwa selama ini tidak ada kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran, namun terdapat keterbatasan dalam hal media yang kreatif dapat menghambat proses pembelajaran, selama ini guru cenderung hanya memakai buku paket sebagai alat bantu pembelajaran dikarenakan belum adanya inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran terutama pelajaran IPS. Akibatnya siswa mengalihkan fokusnya pada kegiatan lain sehingga poin penting dari pelajaran IPS tidak tersampaikan dengan baik. Guru tersebut mengungkapkan bahwa kurangnya suatu inovasi berbentuk media dan keterbatasan penggunaan media yang kreatif menjadikan pelajar bosan dalam menjalani pembelajaran IPS. Tentunya problematika ini menjadi masukan penting bagi guru dalam memaksimalkan proses belajar di kelas.

Padahal, seharusnya pembelajaran di Sekolah Dasar memerlukan suatu inovasi dan aktivitas yang dapat mendukung ketercapaiannya tujuan pembelajaran khususnya materi IPS secara optimal. Menurut Trianto (2013), cara guru dalam mengajar siswa akan mempengaruhi hasil yang baik pada siswa tersebut. Salah satu parameter keberhasilan proses belajar dan mengajar yakni dilihat dari kemampuan siswa dalam mempelajari hal yang harus dipelajarinya sehingga bisa mencapai indikator yang diharapkan. Proses tersebut tentunya didukung dengan media pembelajaran yang kreatif dan

inovatif sebagai alternatif media belajar siswa. Nyatanya, pendekatan ini memberi peluang kepada guru dalam menyerap strategi belajar baru ke kelas. Apabila proses pembelajaran seperti ini dapat berjalan efektif dan merata, maka belajar mengajar dapat berhasil meningkatkan kapabilitas siswa. Keberadaan media pembelajaran menjadi faktor vital pendidikan yang dapat memaksimalkan proses belajar sehingga siswa dapat menyerap keilmuan yang dipahami dengan mudah dan terarah.

Hipotesis di atas menghendaki adanya sebuah alat atau media yang nantinya dapat membantu guru dalam hal penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya sekedar media pembelajaran yang sudah ada (konvensional) saja, namun didalam kebutuhannya, siswa juga membutuhkan sebuah media pembelajaran yang unik, menarik, dan mereka sendiri pun dapat membuatnya. Wujud dari media yang dibutuhkan oleh siswa tersebut yakni guru dapat mengkombinasikan beberapa unsur yang ada, hingga menjadi sebuah media pembelajaran yang unik sehingga penyampaian materi menjadi menarik dan dapat dijadikan referensi serta solusi pemenuhan kebutuhan siswa akan sarana pembelajaran didalam kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, memberikan motivasi, dan merangsang siswa. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Untuk menciptakan daya tarik, konsep belajar sambil bermain dapat diterapkan, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung mereka sendiri. Hal ini lebih bermanfaat dalam perkembangan kognitif anak jika didasarkan pada pengalaman nyata daripada hanya melalui bahasa komunikasi. Oleh karena itu, proses belajar mengajar sebaiknya mencakup elemen kesenangan permainan agar siswa dapat menikmatinya dengan baik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilaksanakan yang menjadi topik pembahasan mengenai penggunaan Game Monster Sudam sebagai media pembelajaran, termasuk sebagai berikut: 1) Damayanti (2019) tentang Media Monopoli *game* berbasis Aplikasi Adobe Flash kelas IV SD. 2) Hasanah (2018) tentang Pengembangan monopoli dengan Model Hannafin dan Peck Mapel IPS di SD.

Dari adanya kondisi riil dan kondisi ideal tersebut, peneliti ingin mengembangkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran IPS kelas IV berbentuk Game Monopoli strategi berbasis android. Game yang memiliki sistem serupa dengan monopoli biasanya, namun ditambah dengan sentuhan tangan teknologi, dan

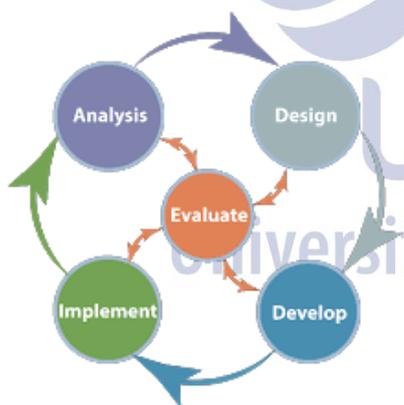
dirancang untuk menyampaikan materi secara efisien dan lengkap, penyajian yang menarik, dan tentunya memudahkan pemahaman siswa tentang konsep Sumber daya alam dan pemanfaatannya. Peneliti berinovasi mengembangkan media pembelajaran Monster Sudam (Monopoli Strategi Sumber Daya Alam) yang dirancang untuk menyampaikan konsep-konsep Sumber Daya alam dan pemanfaatannya. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik mengkaji **“Pengembangan Media Game Monster Sudam Berbasis Android Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD”**. Penggunaan permainan monopoli disebabkan oleh sistematikanya yang mudah dipahami dan dilakukan oleh anak-anak.

METODE

Peneliti menggunakan metode R&D (*Research and Development*) pada pelaksanaan penelitian. Penggunaan metode R&D sebagai salah satu metode penelitian berguna dalam memformulasikan sebuah produk dan melakukan pengujian terhadap efektivitas produk itu. Produk yang dimaksud tidak terbatas pada benda keras akan tetapi juga dapat berupa *software* dan barang sejenisnya, model-model pembelajaran, *course*, evaluator, dan lain-lain.

Peneliti menggunakan pendekatan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai salah satu metode penelitian R&D. Lima penjabaran kata tersebut menjadi sistematika proses penelitian dengan pendekatan ADDIE. Sebelum melaksanakan prosesnya

Bagan 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE



Prosedur atau langkah-langkah pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) Tahap analisis: Pada tahap ini, peneliti menganalisis karakteristik peserta didik dan materi, serta menentukan kompetensi yang ingin dicapai. Analisis ini melibatkan dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. (2) Tahapan perancangan, Pelaksanaan perancangan dapat mempermudah peneliti untuk melakukan pengembangan pada media “Game Monster

Sudam”. Perancangan ini difokuskan pada komponen pembentuk media dan materi untuk “Game Monster Sudam”. Rancangan materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang memuat pembelajaran IPS materi Sumber Daya Alam. (3) Tahapan pengembangan, yakni memulai untuk mengerjakan dan mengeksekusi rancangan media pembelajaran yang telah dilakukan evaluasi oleh dosen. Setelah berhasil diformulasikan, “Game Monster Sudam” akan melalui proses validasi ahli terhadap materi dan media. Setelah validasi selesai, media tersebut akan dievaluasi secara menyeluruh sebelum diimplementasikan. (4) Tahapan implementasi Proses mengimplementasikan media pembelajaran dilakukan setelah tiga tahap awal diselesaikan. Pelaksanaannya dilakukan dengan menerapkan media “Game Monster Sudam” yang telah terbentuk dan dilakukan uji coba kepada pelajar pada aktivitas belajar mengajar. (5) Evaluasi dilakukan pada setiap langkah dalam model ADDIE untuk mengevaluasi hasil yang telah dicapai sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Tujuannya adalah untuk meminimalkan dan memperbaiki kesalahan serta kekurangan produk yang akan dihasilkan.

Peserta uji coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Game Monster Sudam ini adalah siswa kelas IV SDN Banjarwungu I. Pemilihan subjek ini didasarkan pada penggunaan sistem *blended learning* dalam proses pembelajaran, yang melibatkan kombinasi pembelajaran tatap muka dengan waktu terbatas dan pembelajaran daring.

Data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penggunaan instrumen validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, dalam bentuk skor penilaian yang menggunakan kriteria kelayakan. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengevaluasi validitas media dan respons pengguna terhadap game “Monster Sudam” sebagai media pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui tinjauan saran dan masukan dari para ahli materi dan ahli media, serta tanggapan dari peserta didik.

Data hasil kemudian diproses menjadi data deskriptif yang menggambarkan kelayakan game “Monster Sudam”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yang melibatkan pengelolaan data dari instrumen yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna. Beberapa teknik analisis data yang digunakan meliputi :

1. Data Hasil Validasi

Data yang digunakan dalam menganalisis hasil penelitian berbentuk rating scale yang diperoleh dari jawaban responden pada kuesioner. Penelitian ini menggunakan

skala likert dalam proses estimasi skor pada kuesioner. Data yang telah divalidasi lalu diolah menggunakan metode deskriptif persentase dengan rumus:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times N} \times 100$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diketahui bahwa "Monster Sudam" dinilai mendapatkan keberhasilan produk sebagaimana bersesuaian dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria dalam Persentasi Revisi Produk

PENILAIAN	KRITERIA
$75\% \leq PSP \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq PSP \leq 75\%$	Valid dengan revisi ringan
$25\% \leq PSP \leq 50\%$	Belum valid dengan revisi berat
$PSP \leq 25\%$	Tidak valid

2. Data Hasil Respon Pengguna

Hasil respon pengguna diperoleh dari hasil jawaban kuesioner yang dibagikan kepada siswa kelas IV. Kemudian akan dihitung skor setiap jawaban. Rumus pengolahan data dari hasil jawaban kuesioner yang telah terkumpul dengan metode deskriptif adalah sebagai berikut :

$$PSP = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Jawaban Ideal Setiap Aspek} \times N} \times 100$$

Rumus menghitung presentase seluruh program (PSP)

$$PSA = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah Aspek} \times N} \times 100$$

Rumus diatas memberikan kemudahan bagi peneliti untuk memproses perhitungan data yang didapatkan sebagai upaya dalam mengatur estimasi tingkat kelayakan media "Monster Sudam". Tingkat keberhasilan produk dari hasil kuesioner memiliki kriteria pengukuran yaitu :

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk

PENILAIAN	KRITERIA
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Penelitian pengembangan media pembelajaran "Game Monster Sudam" pada materi Sumber Daya Alam merupakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan melibatkan lima tahapan yang termasuk dalam model pengembangan ADDIE, yakni analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Pemilihan jenis dan model penelitian ini didasarkan pada sifat empiris, rasional, dan sistematis. Tahapan penelitian yang telah disebutkan tidak mengalami modifikasi karena sudah sesuai dengan prosedur penelitian yang berlaku di lapangan.

Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE beserta penjelasan rinci dari setiap tahapnya berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran "Game Monster Sudam":

a) Tahap Analisis

Tahap awal dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis. Peneliti memulai penelitiannya dengan mengunjungi SD Negeri Banjarwungu I sebagai lokasi penelitian dan melakukan wawancara dengan guru kelas IV yang bertanggung jawab atas proses pembelajaran di kelas tersebut. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS dengan fokus pada materi Sumber Daya Alam. Ditemukan bahwa guru dan siswa hanya menggunakan buku paket, LKS, dan buku pegangan guru sebagai media pembelajaran. Masalah yang dihadapi oleh siswa meliputi kebosanan dalam aktivitas pembelajaran yang dianggap monoton jika tidak adanya pengembangan media pembelajaran yang umumnya hanya melibatkan metode ceramah, dan kurangnya keaktifan siswa. Dukungan ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas IV dan siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS dengan materi ini terasa membosankan karena kurangnya inovasi dan penggunaan media yang efektif. Semua permasalahan yang telah disebutkan menjadi tanggung jawab dan menjadi evaluasi bagi guru kelas dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas. Buku siswa dan buku guru yang tersedia dianggap tidak efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hambatan ini mengakibatkan rasa bosan pada siswa dan berpotensi mengurangi pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan, beberapa masalah serupa ditemukan oleh peneliti lain, seperti yang dialami oleh mahasiswi PGSD Universitas Ganesha, dan mahasiswa PGSD Unnes. Beberapa permasalahan yang muncul mencakup ketidaksesuaian antara karakteristik siswa dengan isi buku pembelajaran, kurangnya fokus siswa saat proses belajar, strategi dan

pengajaran yang kurang teratur, serta penggunaan buku yang tidak menarik minat dan keterlibatan siswa. Berdasarkan penelitian kedua peneliti tersebut, mereka mengusulkan penggunaan media pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Mereka menemukan media yang terbukti efektif dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu papan kantong dan saku yang telah diujicobakan. Pada proses sesudah analisis, evaluasi dilakukan terhadap analisis dan masalah yang ditemukan. Dalam proses evaluasi ini, peneliti dibantu oleh dosen pembimbing dan menyimpulkan bahwa masalah yang ditemukan dapat dijadikan sebagai objek penelitian. Berdasarkan penelitian sebelumnya dan masalah yang teridentifikasi di SD Negeri Banjarwungu I, peneliti berkeinginan untuk menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dengan materi Sumber Daya Alam dapat dipahami dengan mudah menggunakan media pembelajaran bernama Game Monster Sudam (Monopoli Strategi Sumber Daya Alam). Dengan menggunakan media ini, diharapkan masalah-masalah yang ada dapat teratasi.

b) Tahap Desain

Langkah berikutnya adalah merancang media pembelajaran. Sebelum merancang produk, peneliti melakukan perencanaan untuk menentukan poin-poin yang akan ditampilkan dalam media tersebut. Perencanaan pertama adalah pengonsepan. Mengingat bahwa di SD Negeri Banjarwungu I telah ada pembelajaran tatap muka penuh, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan langsung agar mempermudah pemahaman mereka. Oleh karena itu, media ini menggunakan game berbasis android agar siswa dapat menggunakannya dengan mudah kapan saja dan di mana saja. Pada masa sekarang, smartphone telah menjadi salah satu bentuk teknologi komunikasi yang diminati. Di Indonesia, penggunaan smartphone semakin meluas dan melibatkan berbagai kalangan seperti generasi muda, orang tua, dan beragam tingkatan sosial. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi melalui situs web www.risetdikti.go.id, pada tahun 2017, sekitar 25% dari populasi atau sekitar 65 juta orang menggunakan smartphone. Data penjualan yang dilaporkan oleh inet.detik.com menunjukkan bahwa masyarakat lebih cenderung memilih smartphone berbasis android, dengan jumlah pengguna sekitar 41 juta atau memiliki pangsa pasar sebesar 94%. Sementara itu, iOS memiliki sekitar 2,8 juta pengguna atau 6% dari total pengguna smartphone Rachmadyanti, (2018).

Dalam Game Monster Sudam, terdapat identitas media seperti nama, materi, dan cara bermain yang memudahkan siswa. Selain itu, game ini juga

menyediakan berbagai menu dan gambar yang dapat dimainkan bersama. Setelah merancang dan merencanakan media tersebut, dilakukan evaluasi oleh dosen pembimbing. Setelah mendapat evaluasi positif, proses pengembangan media dilanjutkan.

c) Tahap Pengembangan

Langkah ketiga dalam proses ini melibatkan pengembangan produk, di mana para peneliti mengimplementasikan desain dan rencana yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Setelah produk media ini dibuat, ahli materi dan ahli media akan memvalidasi konten dan media yang telah dihasilkan. Sebagai contoh, kita dapat mengacu pada media yang disebut "Game Monster Sudam".

Setelah menyelesaikan produksi "Game Monster Sudam", langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi. Evaluasi ini melibatkan proses verifikasi konten oleh seorang ahli materi dan verifikasi media oleh seorang ahli media yang merupakan seorang dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, dengan spesialisasi dalam Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tujuan validasi materi adalah untuk menilai beberapa aspek termasuk sejauh mana konsep dan materi tersebut sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Di sisi lain, tujuan validasi media adalah untuk menentukan apakah media yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi persyaratan dan standar kualitas yang diperlukan agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum diterapkan, peneliti harus mengkonfirmasi validitasnya terlebih dahulu. Evaluasi ini mencakup beberapa faktor seperti presentasi, kesesuaian dengan konten, instruksi penggunaan, dan lain-lain. Terdapat sepuluh pertanyaan untuk menilai validitas materi dan sepuluh pertanyaan untuk menilai validitas media yang dibuat berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan, validator ahli materi memberikan nilai 35 dari skor maksimal 40 dalam hasil validasi materi, yang setara dengan persentase berikut ini.

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah } x N} \times 100$$

$$= \frac{35}{40} \times 100$$

$$= 87,5$$

Berdasarkan hasil validasi persentase, media "Game Monster Sudam" mengenai bahan Sumber Daya Alam dapat digunakan dengan penyesuaian atas dasar masukan. Validator memberikan beberapa saran dan rekomendasi untuk memperbaiki media "Game Monster Sudam" ini, dengan mengusulkan agar kombinasi warna pada judul dan latar belakang diperceh, serta

penggunaan panah di peta. Media Game Monster Sudam mendapatkan hasil yang memuaskan setelah penyesuaian berdasarkan ide dan masukan dari validator, dan dianggap valid tanpa revisi tambahan.

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times N} \times 100$$

$$= \frac{37}{40} \times 100$$

$$= 92,5$$

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh seorang validator media yang berpengalaman, ditemukan bahwa media tersebut memperoleh skor 38 dari total skor maksimal 40. Dalam persentase, hal ini menunjukkan bahwa media tersebut berhasil mencapai tingkat kevalidan sebesar :

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times N} \times 100$$

$$= \frac{38}{40} \times 100$$

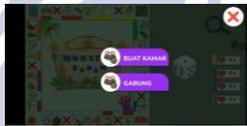
$$= 95$$

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan, terlihat bahwa di media "Game Monster Sudam" ada informasi mengenai materi Sumber Daya Alam dinyatakan valid tanpa revisi. Namun, validator memberikan beberapa masukan dan saran untuk memeriksa penggunaan huruf kapital yang ada pada media tersebut.

Setelah menyelesaikan tahap pengembangan ini, dilakukan evaluasi untuk mengkaji kemajuan yang telah dicapai. Evaluasi pengembangan ini melibatkan peneliti dalam merevisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli dalam bidang media dan materi, sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil dari evaluasi materi dan evaluasi media tersebut menunjukkan bahwa validasi yang dilakukan memperoleh hasil yang valid.

Tabel 5. Tampilan Media Game Monster Sudam

No.	Layout	Keterangan
1.		Tampilan slide bagian depan

2.		Tampilan slide bagian profil pengembang dan dosen pembimbing
3.		Salah satu tampilan slide Materi
4.		Tampilan awal permainan
5.		Tampilan Game Monster Sudam

d) Tahap Implementasi

Implementasi atau pengujian media "Game Monster Sudam" dilakukan oleh semua siswa kelas IV di SD Negeri Banjarwungu I sebagai tahap keempat. Uji coba media ini dijadwalkan pada hari Selasa, 28 Maret 2023, pukul 07.30 WIB. Sebelum dilaksanakannya uji coba tersebut, Bu Kris, guru kelas IV, memberitahu siswa-siswa bahwa akan ada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Para siswa diharapkan membawa ponsel mereka dan dengan sukacita mengikuti proses pembelajaran. Jumlah siswa dalam kelas IV di SD Negeri Banjarwungu I adalah 20 orang. Kegiatan persiapan dan pelaksanaan uji coba dilakukan dalam waktu sekitar satu jam pelajaran karena terbatasnya waktu selama bulan puasa. Percobaan tersebut dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Banjarwungu I.

Guru memasuki kelas untuk mempersiapkan situasi. Setelah itu, peneliti bertanggung jawab atas pelaksanaan proses belajar mengajar. Selama uji coba, siswa aktif dalam pembelajaran. Para peneliti menjelaskan isi tentang "Game Monster Sudam" dengan menggunakan presentasi

berbasis PowerPoint yang interaktif dan mengajukan pertanyaan sederhana untuk mendapatkan pemahaman awal dari para siswa. Meskipun pada awalnya merasa malu, banyak siswa yang dengan antusias menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, peneliti juga menjelaskan penggunaan media pembelajaran yang mereka bawa. Saat pengimplementasian "Game Monster Sudam", siswa sudah siap dengan membawa handphone mereka untuk memainkan game tersebut.

Pembelajaran berlangsung dengan aktif dan siswa penuh semangat, dihiasi dengan candaan dari peneliti dan beberapa siswa untuk menghindari kebosanan di dalam kelas. Namun, terdapat sekitar 2 siswa yang kurang bersemangat sejak awal masuk. Setelah diinvestigasi oleh guru kelas IV, diketahui bahwa kedua siswa tersebut sedikit lambat dalam memahami pelajaran. Uji coba ini berlangsung selama 60 menit. Setelah selesai uji coba media "Game Monster Sudam", siswa-siswa diminta mengisi kuesioner tentang pengalaman mereka menggunakan media tersebut. Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Pada lembar kuesioner siswa terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab dengan memberikan tanda centang sesuai skala penelitian 1-4. Siswa mengisi kuesioner ini berdasarkan kondisi dan perasaan mereka saat menggunakan media pembelajaran "Game Monster Sudam". Skor total siswa dalam kuesioner ini diukur menggunakan skala Likert dari setiap kuesioner siswa, dan total skor keseluruhan siswa adalah 773 dari skor maksimal 800. Hasil persentasenya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} PSP &= \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times N} \times 100 \\ &= \frac{773}{800} \times 100 \\ &= 96,6 \end{aligned}$$

e) Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan atau uji waktu materi pembelajaran, langkah terakhir adalah evaluasi. Analisis Disini peneliti menganalisis hasil angket siswa tentang iklan "Game Monster Sudam" dimana mereka mengatakan bahwa masalahnya sangat kecil. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada kampanye "Game Monster Sudam" agar siswa kelas IV yang membutuhkan kampanye edukasi ini dapat menggunakannya secara efektif.

B. Pembahasan

Penciptaan materi sumber daya alam melibatkan tahapan-tahapan menggunakan proses pengembangan ADDIE yang terdiri dari penelitian, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada level pertama, yaitu level analisis (Analysis) merupakan level untuk menentukan kebutuhan dan permasalahan di sekolah yang berkaitan dengan sistem pendidikan. Pada saat ini dilakukan penilaian terhadap sumber daya, karakteristik siswa dan keterampilan yang akan diperoleh. Langkah-langkah dalam proses evaluasi memiliki dua bagian yaitu evaluasi kinerja dan evaluasi permintaan.

Analisis kinerja bertujuan memeriksa dan menjelaskan kemungkinan masalah dalam pembelajaran Studi Sosial, terutama pada tema Sumber Daya Alam. Hal ini memungkinkan para peneliti untuk mengembangkan jawaban yang relevan terhadap tantangan yang ada. Para peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas pada tahap ini. Dari hasil observasi tersebut disampaikan bahwa hingga saat ini guru tidak menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran, namun terdapat keterbatasan dalam penggunaan media yang kreatif dapat menghambat proses pembelajaran, selama ini guru cenderung hanya memakai buku paket sebagai alat bantu pembelajaran dikarenakan belum adanya inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran terutama pelajaran IPS, LKS dan buku tematik yang sudah adapun cenderung kurang untuk menarik perhatian siswa. Akibatnya siswa mengalihkan fokusnya pada kegiatan lain sehingga poin penting dari pelajaran IPS tidak tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, media itu penting untuk mendukung siswa dalam memahami pembelajaran. Dalam hal ini, PR bagi guru adalah untuk memformulasikan cara dalam menyelesaikan kendala tersebut. Hal ini digambarkan melalui ungkapan yang disampaikan Guru Kelas IV yang telah diwawancarai. Guru tersebut mengungkapkan bahwa kurangnya suatu inovasi berbentuk media dan keterbatasan penggunaan media yang kreatif menjadikan pelajar bosan dalam menjalani pembelajaran IPS Anugrahana, (2020).

Fase analisis berikutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan memeriksa kemampuan para pelajar. Peneliti mengamati metode yang digunakan, materi pengajaran, dan karakteristik siswa kelas empat di SDN Banjarwungu I pada langkah ini. Pengamatan tersebut menghasilkan temuan-temuan berikut.

- a. Isu tersebut terungkap melalui wawancara dengan wali kelas IV SDN Banjarwungu I dan melalui pengamatan yang dilakukan secara tidak terstruktur. Pengamatan tersebut dilakukan dengan persiapan yang sistematis, tanpa pembatasan dalam mencatat, dianalisis, dan diakhiri dengan penarikan

kesimpulan Sugiyono, (2018). Dari hasilnya terlihat bahwa dalam proses pembelajaran, terdapat banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru karena metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional.

- b. Hasil analisis kurikulum sudah menggunakan Kurikulum merdeka Fase B, Adapun silabus dan perangkat pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan guru dan kurikulum merdeka yang telah disusun.
- c. Buku kerja terbaru yang diterbitkan oleh Kemendikbud menggabungkan IPS dan IPA menjadi satu topik bernama IPAS. Buku tersebut digunakan sebagai sumber daya pendukung bagi siswa dalam pembelajaran IPS.
- d. Untuk minat membaca. Siswa kurang memiliki minat baca yang tinggi, sehingga perpustakaan cenderung sepi.
- e. Media pembelajaran yang digunakan masih belum berjalan, sejauh ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan konvensional saja.
- f. Tingkat pemahaman kurikulum Sumber Daya Alam oleh para siswa bervariasi. Beberapa siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru, sedangkan yang lain memahami mata pelajaran tersebut dengan lebih lambat. Ketika guru melibatkan siswa dalam permainan kuis singkat, mereka merasa lebih mudah menyerap informasi tersebut.
- g. Siswa mengalami tantangan dan hambatan dalam bidang ini. Ditemukan bahwa siswa memiliki minat rendah dalam membaca, yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk menyerap materi Sumber Daya Alam dengan efisien. Ketika guru menjelaskan konten di kelas, mereka sering menjadi bosan dan lelah.

Berdasarkan temuan data dari analisis kinerja dan kebutuhan, media pembelajaran Game Monster Sudam sangat cocok digunakan di kelas IV SDN Banjarwungu I. Sebagai aplikasi digital, Game Monster Sudam bisa diperluas guna memperkuat pembelajaran dan menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi. Media pembelajaran tersebut memiliki validitas, praktisitas, dan kemudahan yang diharapkan untuk mengatasi hambatan belajar, terutama dalam minat membaca dan literasi peserta didik. Game Monster Sudam juga dapat membantu meningkatkan kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran serta menyampaikan pelajaran. Faktor ini menunjukkan betapa pentingnya memperhatikan minat belajar peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kartika dan rekan-rekan

pada tahun 2019, meningkatnya minat peserta didik terhadap suatu pelajaran akan membuat mereka lebih fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran dan mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan penggunaan Game Monster Sudam sebagai sarana mendukung pencapaian tujuan belajar peserta didik. Media ini bermanfaat dalam meningkatkan semangat belajar, kreativitas, minat literasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Sumber Daya Alam.

Setelah menemukan masalah dalam tahap analisis, langkah berikutnya adalah tahap perancangan atau desain. Tahap ini bertujuan untuk merancang isi dan tampilan Game Monster Sudam yang akan dibuat. Ini melibatkan pengumpulan informasi yang diperlukan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan Game, seperti artikel, jurnal, ebook, dan buku yang berkaitan dengan pembuatan Game Monster Sudam. Di samping itu, juga mencari sumber referensi untuk materi yang akan digunakan dalam Sumber Daya Alam, baik melalui buku maupun internet, yang sesuai dengan poin-poin pembahasan dalam materi tersebut. Berdasarkan analisis kompetensi yang telah dilakukan, materi yang dibuat merujuk pada kurikulum 2013 revisi terbaru dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

Elemen : Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)

Capaian Pembelajaran :

Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.

Pada akhir fase ini, peserta didik akan menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab mereka sebagai warga sekolah. Mereka juga akan mendeskripsikan interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Selain itu, peserta didik akan mengidentifikasi ragam bentang alam dan hubungannya dengan profesi masyarakat. Mereka akan memiliki kemampuan untuk menunjukkan lokasi kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggal mereka pada peta konvensional atau digital.

Peserta didik akan mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya. Mereka akan mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (termasuk tokoh dan periodisasinya) di provinsi tempat tinggal mereka, serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik juga akan mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang, dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk

memperoleh manfaat atau memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

Setelah itu, dikembangkan menjadi penunjuk pencapaian kompetensi yang kemudian merumuskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi. Sumber Daya Alam adalah materi yang termasuk dalam Game Monster Sudam. Peran teknologi dalam kehidupan sangat signifikan, termasuk bagi para peserta didik. Mereka hampir tidak terlepas dari peran teknologi saat ini, dan hal ini dapat digunakan sebagai sarana untuk media pembelajaran. Tentunya, dalam hal ini, informasi dan penggunaan teknologi oleh siswa harus dipilah dengan baik, sehingga mereka dapat menerima dampak positif dari kemajuan teknologi yang ada, termasuk dalam kegiatan belajar.

Pengembangan desain media pembelajaran Game Monster Sudam ini dilakukan dengan mempertimbangkan tema pembelajaran yang diangkat. Desainnya dikembangkan secara menarik dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia. Ini merupakan salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah perancangan media Game Monster Sudam selesai, peneliti melakukan evaluasi dengan bantuan pembimbing dan pihak yang kompeten lainnya. Saran dan masukan dari mereka digunakan sebagai panduan dalam perbaikan materi dan tampilan Monster Sudam. Beberapa hasil yang diperoleh oleh peneliti termasuk saran untuk meningkatkan kehidupan dalam penggunaan tema warna. Selain itu, penjelasan materi yang disampaikan sebaiknya disesuaikan dengan konteks yang lebih nyata, agar tidak terlalu abstrak, dan sesuai dengan kurikulum dan perkembangan siswa di kelas IV sekolah dasar.

Tahap kedua adalah tahap Perencanaan (Desain), yang mencakup perencanaan dan proses pengembangan desain produk atau media pembelajaran. Produk atau media direncanakan pada tahap ini, dengan mempertimbangkan data kebutuhan yang dikumpulkan melalui pengamatan dan wawancara. Selama langkah ini, media atau produk dirancang menggunakan Construct 2 untuk mempermudah produksi produk dan untuk memaksimalkan kualitasnya.

Pada tahap ketiga, yang disebut sebagai tahap Pengembangan, dilakukan proses pengembangan media pembelajaran berupa permainan bernama Monster Sudam yang telah disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat. Selain itu, juga dilakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran serta validasi media dan materi yang digunakan. Produk media dianggap valid jika sudah melewati uji validasi dan mendapatkan skor kevalidan di atas 61% Pramuaji, (2017). Uji validasi materi menunjukkan hasil sebesar 95%, dengan penilaian

terhadap kecocokan isi dan tampilan materi, dan diklasifikasikan sebagai valid tanpa revisi atau sangat layak tanpa revisi. Sedangkan hasil uji validasi materi awalnya memperoleh persentase 87,5%, dengan penilaian yang mencakup kelayakan tampilan, media, materi, dan kualitas program, dan juga dikategorikan sebagai valid tanpa revisi. Namun, ada perubahan yang dilakukan pada tampilan warna latar pada peta setelah dilakukan validasi ulang, dan akhirnya memperoleh nilai 92,5% dari validator.

Implementasi merupakan langkah untuk menerapkan uji coba produk di lapangan. Uji coba tersebut dilakukan berulang kali dan siswa dibagi menjadi lima kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari empat siswa. Sebelum menjalankan eksperimen, peserta didik diberikan tautan aplikasi Game Monster Sudam yang telah disiapkan agar mereka dapat mengakses game tersebut melalui perangkat HP Android. Sebelum memulai, penjelasan diberikan kepada peserta didik mengenai maksud dari pemberian tautan dan materi yang akan dipelajari, yaitu mengenai Sumber Daya Alam..

Setelah mempelajari materi, siswa diarahkan mengerjakan latihan soal dalam game. Siswa pertama yang mencapai garis finish dianggap pemenang. Setelah selesai mengerjakan soal, siswa diajak berbagi pengalaman dan mengisi angket kuisioner. Mereka juga diminta untuk mengungkapkan kendala saat menggunakan Game Monster Sudam sebagai alat pembelajaran, memberikan kesan, saran, dan pesan untuk perbaikan media Game Monster Sudam. Berdasarkan hasil angket siswa, diketahui bahwa media pembelajaran Game Monster Sudam sangat baik untuk digunakan, baik di rumah maupun di sekolah. Peserta didik juga merasa bahwa mereka dapat memahami materi Sumber Daya Alam dengan sangat baik. Presentase yang diperoleh adalah 96,6%, sehingga diharapkan pembelajaran berikutnya lebih menarik, bermakna, dan bermanfaat bagi peserta didik Hutabri, (2017).

Setelah menguji peserta didik, terungkap beberapa keuntungan menggunakan Game Monster Sudam sebagai media pembelajaran sejarah, yaitu (1) Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi sejarah, terutama Sumber Daya Alam. (2) Membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah (3) Mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik dalam menggunakan Game Monster Sudam (4) Merangsang perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (5) Mendukung peserta didik belajar mandiri sambil bermain.

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam penelitian pengembangan ini. Pada langkah ini, produk diperbaiki dengan menggabungkan saran dan masukan dari berbagai pihak, termasuk ahli, guru, dan siswa. Setelah melewati

beberapa langkah sesuai prosedur ADDIE yang telah dibahas sebelumnya, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis Game Monster Sudam berdasarkan saran dari seorang dosen ahli materi, termasuk: 1) Koreksi kesalahan penulisan dalam teks bacaan, dan 2) Peningkatan penggunaan tanda baca yang lebih tepat. Rekomendasi dan masukan dari validator yang ahli dalam bidang materi dan media digunakan sebagai landasan perbaikan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi ini, sehingga menghasilkan konten yang sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan agar mencapai kualitas yang lebih baik.

Dari penggunaan media pembelajaran "Game Monster Sudam" terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan, di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan *Game Monster Sudam*
 - a. Dapat digunakan jangka panjang
 - b. Mudah dipakai/dimainkan kapanpun dan dimanapun
 - c. Sudah berbasis Android dan Web
 - d. Dimainkan dengan teman sehingga suasana asik
 - e. Memiliki tampilan warna dan kemasan yang menarik
2. Kekurangan *Game Monster Sudam*
 - a. Hanya dapat digunakan saat online dan menggunakan data/Wifi
 - b. Keterbatasan dalam gambar animasi yang kurang untuk materi

Berdasarkan hasil kuisioner siswa mengenai penggunaan media "Game Monster Sudam", mayoritas siswa kelas IV merasa media tersebut berguna sekali dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam ajang mengingat peran Indonesia yang banyak. Mereka mengungkapkan bahwa media yang digunakan ini memberikan kegembiraan dalam belajar, mengubah belajar menjadi kegiatan yang tidak membosankan, dan meningkatkan keterlibatan siswa saat menebak peran yang sesuai serta berinteraksi dengan siswa lainnya.

Secara keseluruhan, hasil validasi materi, validasi media, dan kuisioner siswa terhadap media "Game Monster Sudam" (Monopoli Strategi Sumber Daya Alam) menunjukkan bahwa materi Sumber Daya Alam valid dan sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media "Game Monster Sudam" mampu meningkatkan antusiasme, semangat, dan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Dengan hadirnya bantuan media ini, siswa menjadi lebih terbantu dalam memahami beragam konsep, jenis, variasi, dan daerah penghasil yang terkait. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian dan pembahasan sebelumnya, disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran Game Monster Sudam menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni: analisis, perancangan, pengembangan, validasi, dan penilaian oleh ahli materi dan media. Dalam (1) fase analisis, dilakukan analisis terhadap materi, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang ingin dicapai. (2) Fase perancangan mencakup konseptualisasi desain media Game Monster Sudam yang akan dibuat, sementara (3) fase pengembangan melibatkan implementasi desain tersebut menjadi produk. Produk kemudian akan (4) disahkan kebenarannya dan (5) dinilai oleh ahli materi dan media.

Sebelum menguji siswa, validasi dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kevalidan media oleh ahli-ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan tingkat kevalidan sebesar 92,5% dengan kualifikasi yang sangat baik. Sementara itu, ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 95% dengan kualifikasi yang sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Game Monster Sudam memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi menurut ahli materi dan ahli media. Penilaian terhadap kelayakan produk media yang dikembangkan dilakukan berdasarkan kepraktisan melalui respons siswa. Respons siswa pada uji coba menunjukkan persentase sebesar 96,6% dengan kualifikasi yang sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Game Monster Sudam berbasis android untuk pembelajaran IPS materi Sumber Daya Alam kelas IV sekolah dasar layak digunakan dan sangat efektif. Simpulan ini juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Monster Sudam Game sebagai media dalam pembelajaran IPS tentang Sumber Daya Alam untuk siswa sekolah dasar kelas empat diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan antusiasme siswa dan meningkatkan hasil belajar. Penggunaan terobosan teknologi saat ini dalam media ini, seperti smartphone, juga diprediksi akan mendorong para pendidik, terutama instruktur, untuk memberikan pengalaman pembelajaran IPS yang menarik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif.

Para peneliti lainnya diharapkan untuk dengan cermat memperhatikan kualitas alat pengumpulan data, seperti pedoman wawancara, kuisioner kebutuhan siswa, validasi oleh ahli, observasi aktivitas belajar oleh siswa dan guru, tanggapan siswa, dan tes, karena alat-alat ini terkait dengan kecocokan media yang sedang dikembangkan.

Para akademisi lain juga diharapkan menciptakan media tersebut yang mencakup berbagai materi yang lebih luas. Selain itu, media ini dimaksudkan untuk menggabungkan banyak fitur dan animasi yang akan membuat pembelajaran tentang Sumber Daya Alam dalam mata pelajaran IPS lebih menarik bagi anak-anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Fernando Pakpahan, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*.
- Azhar Arsyad. (2017). Media Pembelajaran. <https://opac.perpusnas.go.id>.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Damayanti, L. (2019). *Media Monopoli Game Berbasis Aplikasi Adobe Flash Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SD* (Vol. 1).
- Daryanto, J. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa SD*.
- Ervera Nur Arifah, R. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Bilomatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 SD*. 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961310>
- Kurniawan, I., Diansyah Tambunan, T., & Sardi, I. L. (2015). *Game Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android Menggunakan Construct 2*.
- Lingga, O. :, Anshori, B., Kurikulum, J., & Pendidikan, T. (2016). *Pengembangan Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam Tentang Pelaksanaan Sholat dan Doa Untuk Siswa Kelas II SD Donotirto Kasihan Bantul*.
- McLaren, B. M., Adams, D. M., Mayer, R. E., & Forlizzi, J. (2017). A computer-based game that promotes mathematics learning more than a conventional approach. *International Journal of Game-Based Learning*, 7(1), 36–56. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2017010103>
- Nur Khasanah, I., Putu Parmiti, D., Gde Wawan Sudatha, I., & Teknologi Pendidikan, J. (2018). Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 2).
- Nurchahyo, D. D., Putra Aldya, A., & Rachman, A. N. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Interaktif “Mr.Sanitizer” Android Korespondensi. *Scientific Articles of Informatics Students*, 4(2), 129–135. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais>
- Prayogi, Rachmadyanti (2018). Pengembangan Media Gegantara pada Pembelajaran Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia kelas V SD. In *Jurnal unesa.ac.id*.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. [Http://repository.uinsu.ac.id/](http://repository.uinsu.ac.id/).
- Rudy Sumiharsono, H. H. (2017). Media Pembelajaran. *Pustaka Abadi*.
- Sardjijo, M. S. (2019). *Modul Hakikat, Landasan dan Kurikulum Pendidikan IPS SD*.
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. In *Jurnal Studi Sosial* (Vol. 4, Issue 1).
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan R&D. *PT. Alfabeta*.
- Sujalwo, & Sukirman. (2017). Pengembangan Game Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP.

<https://journals.ums.ac.id/index.php/jmp/article/view/5515/3592>.

Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition* (pp. 485–503). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_38

Yanti, C. (2018). *Pembelajaran Ilmu Sosial untuk SD/MI*.

Yong, S. T., Gates, P., & Harrison, I. (2016). Digital games and learning mathematics: Student, teacher and parent perspectives. *International Journal of Serious Games*, 3(4). <https://doi.org/10.17083/ijsg.v3i4.112>

