

BAB III

HASIL KARYA

A. Deskripsi Proses

Proses penyusunan media pembelajaran berbasis Roleplay Game (RPG) yang dikembangkan menggunakan aplikasi RPG Maker MV pada mata pelajaran IPAS dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis sesuai dengan prosedur perancangan yang telah ditetapkan.

Tahap pertama diawali dengan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi dan wawancara di sekolah. Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD MUHAMMADIYAH 10 SURABAYA, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas sehingga dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif, cepat merasa bosan, dan juga dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.



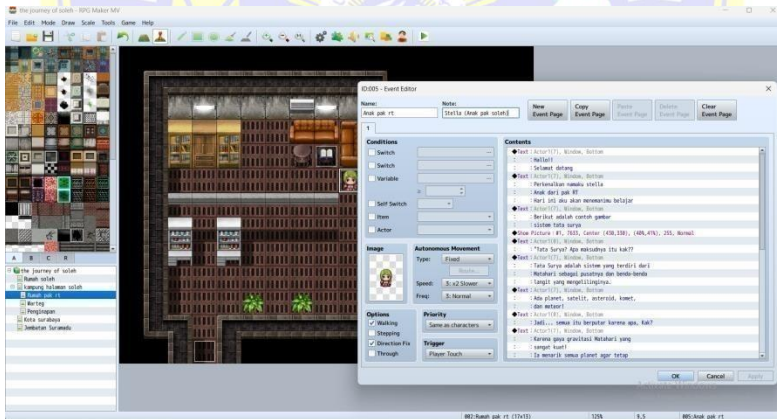
(Gambar 3.1 : Observasi kelas dan wawancara kelas VI SD Muhammadiyah 10 Surabaya)

Tahap kedua adalah perencanaan media. Pada tahap ini dilakukan penyusunan konsep media pembelajaran berdasarkan Capaian

Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya disusun flowchart, storyboard, struktur menu, serta desain tampilan yang akan digunakan dalam media. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar agar media mudah dipahami dan menarik untuk digunakan

Perancangan media juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas VI Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui visualisasi, simulasi, dan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual. Oleh karena itu, media dirancang dengan tampilan visual yang menarik, alur permainan yang sederhana, serta penyajian materi secara bertahap agar peserta didik lebih mudah memahami konsep Tata Surya.

Tahap ketiga yaitu pengembangan media menggunakan aplikasi RPG Maker MV. Pada tahap ini dilakukan pembuatan lingkungan permainan (game map), karakter utama (Soleh), karakter pendukung (NPC), dialog, materi pembelajaran Tata Surya, sistem quest, soal evaluasi, serta pengaturan perpindahan antar tahap permainan hingga menjadi sebuah media pembelajaran berbasis Roleplay Game (RPG) yang utuh.



(Gambar 3.2 : proses pembuatan media menggunakan RPG MAKER MV)

Pengembangan media tidak hanya berfokus pada aspek teknis permainan, tetapi juga memperhatikan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Melalui

eksplorasi lingkungan permainan, interaksi dengan karakter, serta penyelesaian berbagai misi, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif. Pendekatan tersebut mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Tahap keempat adalah uji coba dan revisi media. Produk yang telah selesai dikembangkan diperiksa kembali untuk memastikan seluruh tombol navigasi, animasi, audio, video, dan kuis dapat berjalan dengan baik. Selain itu dilakukan penyempurnaan tampilan, perbaikan penulisan, serta penyesuaian isi materi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing maupun guru..

Tahap kelima adalah publikasi produk. Setelah seluruh proses revisi selesai, media dipublikasikan dalam format Aplikasi android (.APK) sehingga dapat dijalankan melalui komputer maupun laptop. Produk akhir kemudian siap digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Deskripsi Karya

Hasil karya dalam tugas akhir ini berupa media pembelajaran berbasis Role play Game (RPG) yang dibuat menggunakan aplikasi RPG Maker MV dan ANDROID MAKER yang menghasilkan produk berjudul *The Journey of Soleh*. Media ini dirancang untuk media pembelajaran IPAS pada materi Tata Surya untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan menggabungkan unsur pembelajaran, petualangan, dan gamifikasi sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif melalui penyelesaian misi (quest) dan interaksi dengan berbagai tokoh dalam permainan

Penggunaan media berbasis permainan edukatif juga mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik. Unsur cerita, tantangan (quest), penghargaan, dan eksplorasi lingkungan permainan dapat membangkitkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik terdorong untuk menyelesaikan setiap tahapan pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi, aktivitas tersebut juga melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan selama proses bermain.

Media pembelajaran dikembangkan dengan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa. Seluruh menu disusun secara sistematis sehingga pengguna dapat mengikuti pembelajaran mulai dari materi hingga evaluasi dengan mudah.

Selain itu, media memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil latihan maupun evaluasi yang dikerjakan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif.

Keunggulan media ini terletak pada penggunaan teknologi multimedia yang mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video, siswa dapat memahami materi dengan menyenangkan dan mudah dipahami.

Adapun menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran ini meliputi sebagai berikut.

1. Halaman Sampul

Halaman sampul merupakan tampilan awal ketika media dijalankan halaman ini memuat judul media pembelajaran serta tombol mulai (New game), lanjutan progres (Continue) dan Pengaturan (Options).



(Gambar 3.3 : Sampul media pembelajaran)

Desain cover dibuat menggunakan kombinasi warna yang menarik dengan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu memberikan kesan pertama yang menarik sebelum memasuki materi pembelajaran.

2. Tahap Pertama

Tahap pertama merupakan halaman awal permainan yang menampilkan latar Rumah Soleh sebagai titik awal pembelajaran. Pada bagian ini, siswa diperkenalkan dengan tokoh utama bernama Soleh yang akan menjadi karakter utama dalam menjelajahi media pembelajaran. Sebelum memulai perjalanan, Soleh harus meminta izin kepada ibunya untuk keluar rumah. Mekanisme ini dirancang agar

siswa memahami pentingnya nilai karakter berupa sopan santun, menghormati orang tua, dan meminta izin sebelum bepergian.



(Gambar 3.4 : interaksi Soleh (tokoh utama) bersama ibu)

Dalam media, apabila siswa langsung memilih keluar rumah tanpa terlebih dahulu berinteraksi dengan tokoh ibu, sistem tidak akan mengizinkan Soleh melanjutkan perjalanan. Sebaliknya, apabila siswa memilih untuk meminta izin kepada ibu, maka akan muncul dialog persetujuan sehingga akses menuju tahap pembelajaran berikutnya dapat dibuka. Alur ini dibuat agar siswa tidak hanya mempelajari materi, tetapi juga memperoleh pembelajaran karakter melalui alur permainan yang interaktif.

Selain mengenalkan alur permainan, tahap ini juga bertujuan menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik. Kebiasaan meminta izin kepada orang tua sebelum bepergian merupakan bentuk penerapan nilai sopan santun, tanggung jawab, dan penghormatan kepada orang tua. Integrasi nilai karakter ke dalam alur permainan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.



(Gambar 3.5 : sebelum izin ibu)



(Gambar 3.6 : sesudah izin ibu)

3. Tahap Kedua

Setelah memperoleh izin dari ibu, Soleh melanjutkan perjalanan menuju Rumah Pak RT yang merupakan map kedua dalam media pembelajaran. Pada bagian ini, Soleh bertemu dengan Kak Stella, yaitu anak Pak RT, yang berperan sebagai penyampai materi pembelajaran mengenai Tata Surya.

Materi disajikan secara interaktif dengan menggunakan kombinasi teks, gambar, serta narasi sehingga siswa dapat memahami konsep tata surya dengan lebih mudah dan menarik. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kehadiran tokoh Kak Stella juga memberikan suasana belajar yang lebih komunikatif sehingga siswa merasa seolah-olah sedang belajar bersama teman.

Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan dialog dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, baik

visual maupun membaca. Penyampaian materi secara bertahap juga membantu mengurangi beban kognitif peserta didik sehingga informasi lebih mudah dipahami. Interaksi dengan tokoh dalam permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan membuat peserta didik merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.



(Gambar 3.7 : Tahap II Materi Pembelajaran)

4. Tahap Ketiga

Setelah siswa mempelajari seluruh materi yang disampaikan oleh Kak Stella, pembelajaran dilanjutkan dengan quest atau tes yang diberikan oleh tokoh Pak Soleh. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Tata Surya yang telah dipelajari sebelumnya.

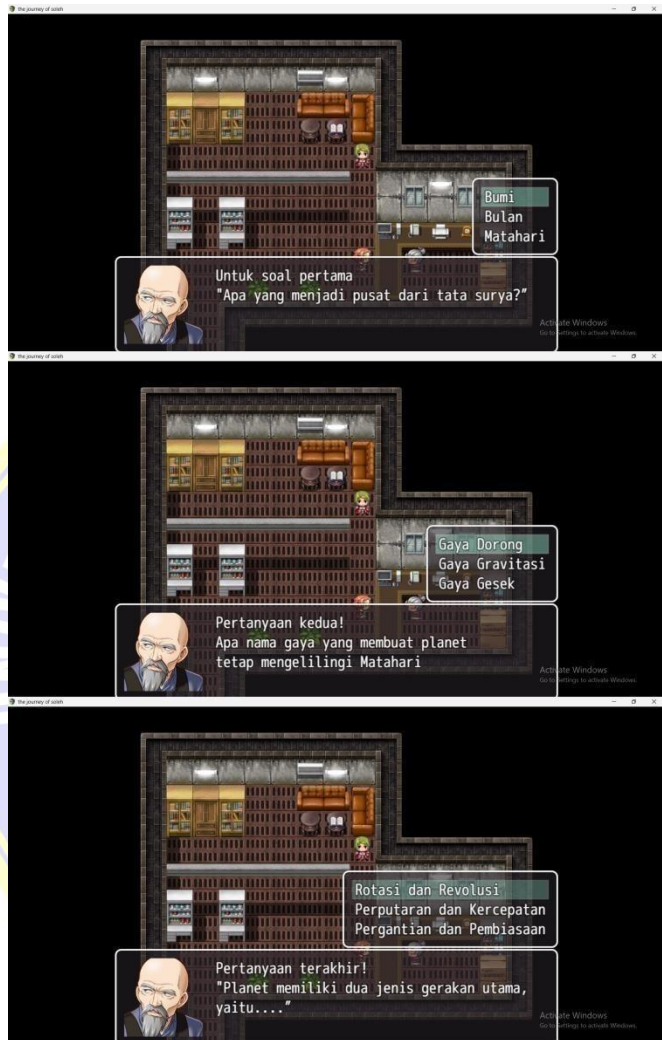
Quest terdiri atas tiga soal yang harus diselesaikan oleh siswa. Setiap soal berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sehingga dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar Tata Surya. Siswa diwajibkan menjawab seluruh pertanyaan dengan benar sesuai ketentuan yang telah ditetapkan dalam media.

Apabila siswa berhasil menyelesaikan ketiga soal tersebut, maka sistem akan memberikan notifikasi bahwa misi telah berhasil diselesaikan dan secara otomatis membuka map selanjutnya, yaitu Kota Surabaya. Sebaliknya, apabila jawaban siswa belum memenuhi ketentuan, sistem akan mengarahkan siswa untuk mempelajari kembali materi sebelum mengulang tes. Mekanisme ini dirancang untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi sebelum melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya.

Penerapan sistem pembukaan map berdasarkan penyelesaian quest ini merupakan bentuk gamifikasi dalam media pembelajaran. Melalui mekanisme tersebut, siswa terdorong untuk belajar secara aktif, menyelesaikan tantangan yang diberikan, serta termotivasi untuk mencapai tahapan pembelajaran berikutnya.

Penyelesaian quest tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi hasil belajar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, mengingat kembali materi yang telah dipelajari, serta meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan tantangan. Sistem pembukaan level (level unlocking) setelah menyelesaikan quest memberikan dorongan motivasi intrinsik sehingga peserta didik terdorong untuk terus belajar dan menyelesaikan setiap tahapan permainan.





(Gambar 3.8 : Tampilan Quest) BAB IV