



# Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar

Eveline Siregar<sup>1\*</sup>, Frista D. Ramadhani<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received March 22, 2022

Revised March 29, 2022

Accepted July 04, 2022

Available online July 25, 2022

### Kata Kunci:

Game Edukatif, PowerPoint, IPS

### Keywords:

Educational Game, PowerPoint,

Social science



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS adalah paradigma yang menunjukkan bahwa IPS merupakan salah satu pelajaran dengan materi yang padat, dan complex sehingga membuat kegiatan pembelajaran seringkali tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *game* edukatif berbasis *microsoft powerpoint* sebagai media pembelajaran pendukung dalam kegiatan pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model pengembangan DDD-E oleh *Ivers dan Baron*. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan evaluasi formatif yang terdiri dari *expert review*, *one to one*, *small group*. Subjek penelitian yaitu ahli media, ahli desain pembelajaran, serta dua ahli materi. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu skala *likert*. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu game edukatif yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran IPS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

*The problem in implementing social studies learning activities is the paradigm that shows that social studies are one of the lessons with dense and complex material, so learning activities are often unattractive and boring for students. This study aims to produce a product in the form of an educational game based on Microsoft PowerPoint as a supporting learning media in social studies learning activities for fifth-grade elementary school students. This research type uses the DDD-E development model by Ivers and Baron. Evaluation in this development research uses formative evaluation consisting of expert review, one-to-one, and small group. The research subjects are media experts, learning design experts, and two material experts. The methods used in collecting data are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used in collecting data is the Likert scale. The analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis. The research results are that the educational games developed have good quality and are suitable to be used as supporting learning media for social studies subjects for fifth-grade elementary school students.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Banyak elemen yang dapat dijadikan tolak ukur dalam keberlangsungan kualitas pendidikan, salah satunya melalui pendidikan formal (Basri, 2017; Hidayat & Harahap, 2015). Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi dengan melibatkan guru dan siswa serta didukung oleh sarana, prasarana, lingkungan, dan lainnya (Dahlan & Permatasari, 2018; Nasution, 2015; Sari & Lestari, 2018). Pendidikan formal diwujudkan ke dalam bentuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pembaharuan terus dilakukan sebagai upaya mencapai tujuan yang diharapkan, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Jang et al., 2021; Widiyanti et al., 2017). Cepatnya laju perkembangan teknologi membawa dampak yang cukup besar dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran berkualitas yang. Penggunaan teknologi erat kaitannya dengan media pembelajaran yang membantu guru untuk menyalurkan informasi kepada siswa secara efektif, efisien, menarik dan bervariasi sehingga proses

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [esiregar@unj.ac.id](mailto:esiregar@unj.ac.id) (Eveline Siregar)

pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan lebih bermakna (Siddik & Kholisho, 2019; Sugandi & Rasyid, 2019).

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk penyajian materi yang menarik (Husein et al., 2017; Li & Ren, 2018). Media juga dapat menumbuhkan konsep dan pengorganisasian pengertian materi, bahkan jika diterapkan secara berulang dan bertahap dapat membawa pengaruh psikologi bagi siswa (Arsyad & Lestari, 2020; Nugraha & Wahyono, 2019). Semakin banyak indera yang digunakan oleh siswa dalam menerima dan mengolah materi, maka semakin besar peluang siswa menerimanya secara optimal (Margarita et al., 2018; Putri & Rakhmawati, 2018). Media pembelajaran dalam IPS juga memegang peranan penting yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal. Dalam Kurikulum 2013, IPS dikhususkan mengkaji berbagai kejadian masa kini yang tidak lepas dari kejadian pada masa lalu serta menjadi prediksi kecenderungan kejadian dimasa yang akan datang. IPS menjadi salah satu ilmu dengan kajian objek yang sangat luas serta memerlukan perhatian lebih dan menjadi salah satu ilmu yang akan selalu terikat dengan perubahan-perubahan kejadian dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Kanti et al., 2018; Susiloningsih, 2016). Kajian dalam IPS penting untuk dipahami oleh siswa karena di dalamnya siswa dapat mengenal para pahlawan yang memperjuangkan kemerdekaan negaranya.

Permasalahan ada dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS yang masih melekat paradigma bahwa IPS menjadi salah satu pembelajaran dengan materi yang abstrak, padat dan disampaikan secara formal dan kaku sehingga seringkali kegiatan pembelajaran tidak menarik dan membosankan untuk siswa (Gading & Kharisma, 2017; Sulfemi & Mayasari, 2019). Kondisi yang menjadi kelemahan utama terletak pada proses pembelajaran yang tergolong lemah dengan mengandalkan metode ceramah. Walaupun saat ini metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sudah ditinggalkan, namun untuk kajian IPS yang cukup padat dengan memuat peristiwa-peristiwa yang terjadi masa lampau yang sulit untuk disampaikan dan ditunjukkan secara langsung kepada siswa sehingga siswa kurang memahami makna dari pembelajaran IPS. Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan media yang kurang (Ariswati et al., 2018; Indraswati et al., 2020; Pasek et al., 2018). Penelitian lain juga menyatakan guru kesulitan dalam mengembangkan media untuk IPS (Alfianti et al., 2020; Wulansari et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPS di kelas V SDN Pejaten Timur 22 Pagi ditemukan pula bahwa pada pembelajaran IPS biasanya dilaksanakan menggunakan metode ceramah dengan buku teks sebagai panduan dan diselingi menggunakan media powerpoint untuk menampilkan foto dan gambar dalam kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah. Selama pembelajaran daring siswa lebih banyak waktu untuk belajar mandiri dengan pantauan oleh guru melalui whatsapp atau zoom meeting. Buku yang digunakan oleh siswa sebagian besar menampilkan teks dengan gambar di dalamnya, namun tergolong masih terbatas dan kurang lengkap sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk belajar. Hal tersebut berpengaruh kepada siswa kesulitan untuk mengingat setiap peristiwa-peristiwa dalam kajian materi tersebut. Hasil nilai ulangan harian untuk materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dari 32 siswa kelas V SDN Pejaten Timur 22 Pagi tergolong rendah yaitu 68.2 dari KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini menandakan bahwa siswa masih kesulitan dalam belajar IPS.

Solusi mengatasi permasalahan belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu game edukatif. Game edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang telah dirancang sedemikian rupa yang mengangkat berbagai tema dengan pilihan topik tertentu yang dapat memperluas konsep pemahaman serta keterampilan penggunaannya (Kholida et al., 2020; Rekysika & Haryanto, 2019). Manfaat penggunaan game dalam pembelajaran yaitu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga mempengaruhi peningkatan kemampuan kognitif (Gozcu & Caganaga, 2016; Marlina, 2017; Wandini et al., 2021). Selain itu game juga dapat meningkatkan ingatan dan mempengaruhi cara berfikir kreatif pada siswa (Hwang et al., 2013; Kao & Luo, 2020). Penggunaan game juga membuat siswa lebih nyaman dan familiar untuk belajar dengan bantuan teknologi. Game dapat dikatakan edukatif jika di dalamnya terdapat kriteria-kriteria, pertama, pedagogis mencerminkan karakteristik game edukatif dengan prosedur pembelajaran yang didukung oleh kriteria pembelajaran yaitu pendekatan pedagogis dan isi atau konten (Sokibi & Adnyana, 2018; Sunarti et al., 2016). Kedua, tampilan mencerminkan karakteristik game edukatif mengenai software dan hasil pengembangannya meliputi user interface, game play, dan unsur sosial budaya. Ketiga, organisasi mencerminkan karakteristik game edukatif dilihat dari aspek operasionalnya atau kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur yang disediakan (Saprudin et al., 2020; Simbolon & Satria, 2016).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa game dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Claudia et al., 2018; Irmansyah et al., 2020). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami

materi pembelajaran (Oktariyanti et al., 2021; Wahyuni & Andiyoko, 2018). Disimpulkan bahwa game dapat diterapkan dalam pembelajaran. Konsep game edukatif muncul sebagai jawaban atas paradigma penilaian negatif oleh masyarakat dengan membuktikan bahwa jika diarahkan dan digunakan dengan tepat, game dapat memfasilitasi belajar siswa dengan lebih menyenangkan melalui konten pembelajaran yang disisipkan ke dalam alur permainan yang telah disesuaikan oleh kebutuhan dan karakteristik pengguna. Belum adanya kajian mengenai game edukatif berbasis powerpoint untuk pembelajaran IPS kelas V SD. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan game edukatif berbasis powerpoint untuk pembelajaran IPS kelas V SD. Pengembangan game edukatif dalam mata pelajaran IPS diharapkan dapat membantu guru memperdalam penyampaian materi pembelajaran. Media juga diharapkan akan membantu siswa untuk dapat menerima transfer ilmu dengan lebih optimal melalui pembawaan materi yang lebih menarik dan kreatif sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa yang membantu memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

## 2. METODE

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *game* edukatif berbasis *powerpoint* sebagai media pembelajaran pendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk mata pelajaran IPS bagi siswa kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pejaten Timur 22 Pagi DKI Jakarta. Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa responden diantaranya, para ahli yaitu; ahli media, Ahli desain pembelajaran serta dua ahli materi yang merupakan guru pengampu mata pelajaran IPS kelas V SD dan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selain itu, siswa kelas V SDN Pejaten Timur 22 Pagi sebagai responden dalam *one to one evaluation* sebanyak 3 siswa, *small group evaluation* sebanyak 9 siswa, dan evaluasi hasil belajar sebanyak 16 siswa. Pengembangan produk dalam penelitian ini mengacu kepada model pengembangan produk DDD-E oleh Ivers dan Baron yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *decide*, *design*, *develop*, dengan evaluasi pada setiap tahapannya.

Pada tahap *decide* dilakukan menentukan tujuan pembelajaran; menentukan ruang lingkup materi dan media; serta menilai sumber daya. Pada tahap ini disertai evaluasi berupa konsultasi dan revisi dengan ahli materi mengenai ketepatan antara topik, sasaran, dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap *design* dilakukan pembuatan outline; flowchart; mendesain interface; dan merancang storyboard. Pada tahap ini juga disertai evaluasi berupa konsultasi dan revisi dengan ahli media mengenai kesesuaian rancangan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap *develop* dilakukan pengembangan *game* edukatif yang sebenarnya. Pengembangan yang dilakukan meliputi penggabungan komponen dan elemen-elemen seperti, teks, menggabungkan gambar, video, merekam suara/narasi, serta penyusunan icon seperti tombol navigasi dan lainnya menggunakan *software* utama yaitu *microsoft powerpoint*. Setelah produk selesai, dilanjutkan ke *expert review* dan pengguna berupa *one to one evaluation*, *small group evaluation* dan evaluasi hasil belajar. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu skala *likert* dengan kategori 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju. Sementara untuk siswa sebagai pengguna menggunakan skala *guttman* dengan pilihan jawaban YA= 1 dan TIDAK = 0. Serta sepuluh soal pilihan ganda untuk evaluasi hasil belajar. Untuk menganalisis hasil penilaian pada *expert review*, *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan evaluasi hasil belajar digunakan rumus untuk mencari skor rata-rata yang kemudian ditafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif mengacu kepada kriteria kelayakan media pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini berupa *game* edukatif berbasis *microsoft powerpoint* untuk mata pelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar. Game edukatif diberi nama "Ular Tangga Maharddikeka" yang dikembangkan dengan mengacu pada setiap tahapan model DDD-E sebagai berikut. Tahap pertama, *decide*. Tahap ini yaitu dilakukan yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, ruang lingkup materi dan media, menilai sumber daya, dan konsultasi serta revisi. Dalam menetapkan tujuan pembelajaran dilakukan observasi pada dokumen-dokumen terkait seperti silabus dan RPP serta buku guru dan siswa SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. Kompetensi dasar yang digunakan yaitu menemukan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Dalam menentukan ruang lingkup materi dan media didasari pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, hasil disajikan pada Tabel 1. Pada langkah menilai sumber daya, memastikan sasaran terkait yaitu guru dan siswa memiliki kemampuan dasar serta ketersediaan perangkat pendukung untuk menunjang penggunaan *game* edukatif yang

dikembangkan. Adapun hasil yang didapatkan melalui observasi awal di SDN Pejaten Timur 22 Pagi serta wawancara dengan guru pengampu, pertama, guru dan siswa memiliki laptop/PC untuk kegiatan pembelajaran di rumah. Kedua, ketersediaan laboratorium komputer dan proyektor/LCD di sekolah. Ketiga, guru memiliki kemampuan mengoperasikan powerpoint sebagai fasilitator dalam penggunaan game edukatif yang dikembangkan. Keempat, siswa memiliki kemampuan dalam mengoperasikan dasar-dasar laptop/PC serta powerpoint. Selanjutnya Konsultasi melibatkan ahli materi, saran dan tindak revisi yang dilakukan pada tahap *decide* ini yaitu memperbaiki kata kerja operasional pada kompetensi dasar dari mengidentifikasi menjadi menemukan.

**Tabel 1. Hasil Penetapan Ruang Lingkup Materi dan Media**

Tema	Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
Indikator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi asal mula peristiwa penjajahan bangsa Indonesia.</li> <li>2. Menjelaskan peristiwa menjelang Kemerdekaan.</li> <li>3. Menguraikan secara singkat peristiwa Rengasdengklok.</li> <li>4. Menyebutkan minimal 3 daerah yang melakukan aksi heroik mendukung Proklamasi Kemerdekaan.</li> <li>5. Menjabarkan peristiwa perumusan dan pembacaan teks Proklamasi.</li> <li>6. Menyebutkan perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan Kemerdekaan.</li> </ol>
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Awal mula penjajahan bangsa Indonesia, meliputi kedatangan bangsa Eropa dan faktor pendorong penjajahan oleh bangsa Eropa.</li> <li>2. Peristiwa menjelang kemerdekaan Indonesia, meliputi pertemuan di Dalat dan berita kekalahan Jepang.</li> <li>3. Penyebab terjadinya peristiwa Rengasdengklok.</li> <li>4. Peristiwa heroik di Yogyakarta, Surabaya, Semarang, Aceh, dan Kalimantan</li> <li>5. Peristiwa perumusan dan pembacaan teks Proklamasi meliputi pengibaran bendera Merah Putih dan Sambutan Walikota Suwiryo dan dr. Muwardi</li> <li>6. Perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan Kemerdekaan meliputi perjuangan fisik dan diplomasi.</li> </ol>
Media	Ular Tangga

**Kedua, desain.** Langkah ini menghasilkan Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM). Pada proses pengembangan GBIM dan JM, pengembang telah berdiskusi dengan ahli materi yaitu guru pengampu mata pelajaran IPS di kelas V SD. Hasil yang didapatkan yaitu tabel GBIM yang terdiri dari mata pelajaran, judul, sasaran, kompetensi dasar, indikator, materi, media, keterangan, evaluasi, dan sumber. Serta tabel JM yang terdiri dari mata pelajaran, judul, sasaran, kompetensi dasar, indikator, uraian materi, dan evaluasi. Setelah membuat outline, pengembang membuat flowchart yang digunakan untuk menggambarkan urutan dari struktur *game* edukatif yang dikembangkan. Mendesain *interface* ditafsirkan melalui GBIM, JM, dan *flowchart* yang telah dikembangkan sebelumnya. *Interface* yang dikembangkan akan dijadikan acuan untuk pengembangan *game* edukatif pada tahap *develop*. Hasil dari *interface* yang telah dikembangkan berupa tabel berisi sketsa tampilan setiap halaman *game* edukatif disertai keterangan. *Storyboard* ini merupakan gambaran yang lebih rinci mengenai *game* edukatif yang dikembangkan dan digunakan sebagai acuan pada saat tahap *develop*. Hasil dari *storyboard* yang telah dikembangkan berupa tabel dengan menggunakan template *storyboard non-linear* yang terdiri dari *cover* berisi judul, tujuan pembelajaran, format media, sasaran, dan pengembang. Serta terdiri dari 8 tabel *storyboard* dari setiap halaman atau *scene*, yaitu halaman awal (menu), halaman petunjuk permainan, halaman tujuan pembelajaran, halaman papan permainan, halaman kotak pertanyaan, halaman kotak materi, halaman kotak hiburan, dan halaman rangkuman. Pada tahap *design*, evaluasi dilakukan dengan konsultasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media agar memperoleh hasil desain yang optimal dengan memberikan masukan mengenai kesesuaian rancangan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Saran dan tindak revisi yang dilakukan pada tahap ini yaitu memperbaiki format GBIM dan *storyboard* yang digunakan.

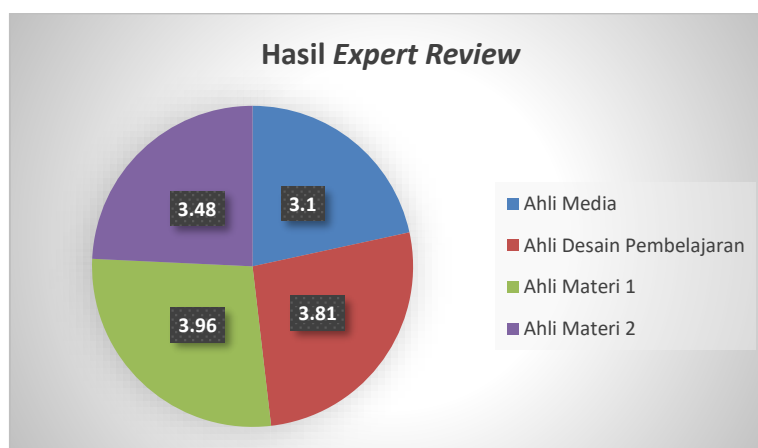
**Ketiga, develop.** Tahap ini merupakan tahapan pengembangan *game* edukatif yang sebenarnya meliputi penggabungan komponen-komponen dengan menggunakan hasil tahap *decide* dan *design* sebagai acuan. Proses pengembangan *game* edukatif menggunakan *software microsoft powerpoint* untuk membuat keseluruhan *game* dan menggunakan *aplikasi dolby on* untuk perekam suara. Komponen ilustrasi seperti foto, video, dan animasi menggunakan sumber lain yaitu *freepik* dan *youtube*. *Game* edukatif berbasis *microsoft powerpoint* yang dikembangkan diberi nama "Ular Tangga Maharddikeka" karena mengusung konsep permainan papan ular tangga yang berisi 40 kotak dan terdiri dari 14 materi, 2 lagu wajib nasional,

3 video, 10 soal, dan 3 fakta menarik mengenai Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SD. Hasil pengembangan disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Hasil Pengembangan Game Edukasi

Produk yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan penilaian oleh expert review, one to one, small group, dan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan kuesioner. Rekapitulasi hasil expert review kepada ahli media, ahli desain pembelajaran, dan dua ahli materi disajikan pada [Gambar 2](#). Rekapitulasi Hasil One to One Evaluation yaitu 83,3%, hasil small group Evaluation yaitu kelompok A yaitu 88%, kelompok 2 yaitu 100%, dan kelompok 3 yaitu 92%. Rekapitulasi hasil evaluasi hasil belajar yaitu 93,75. Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan game edukatif "Ular Tangga Maharddhikeka" dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran IPS kelas V SD.



**Gambar 2.** Hasil Expert Review

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa game edukatif "Ular Tangga Maharddhikeka" dinyatakan layak untuk digunakan hal ini disebabkan karena pertama, membantu siswa belajar. Dalam penerapannya penggunaan game edukatif membuat siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa juga terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. *Game* dapat mendidik anak-anak dengan cara bermain sambil belajar dan *game* ini juga mempelajari tentang kemerdekaan Indonesia sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu *game* ini juga dapat mengasah otak pada siswa (Agung et al., 2019; Alvi & Ahmed, 2011). Media juga dapat menumbuhkan konsep dan pengorganisasian sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Juditya et al., 2020; Pratiwi et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran membantu guru untuk menyalurkan informasi secara efektif, efisien, menarik dan bervariasi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan (Gustiana & Puspita, 2020; Sun & Gao, 2016). Disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam IPS memegang peranan penting yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal.

Kedua, game edukatif "Ular Tangga Maharddhikeka" meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran siswa sangat semangat dalam belajar karena *game* yang disajikan menarik. Hasil observasi juga ditemukan siswa sangat suka dengan *game* ular tangga ini. *Game* yang dikembangkan membuat anak-anak lebih rajin untuk belajar. Game edukatif diberi nama "Ular Tangga Maharddhikeka" karena mengusung konsep permainan papan ular tangga yang terdiri dari 40 kotak berisi materi, soal, hiburan, dan fakta menarik. Media pembelajaran dapat menyajikan penyajian materi yang menarik (Husein

et al., 2017; Li & Ren, 2018). Penggunaan game juga membuat siswa lebih nyaman (Dewantara et al., 2019; Hermawan et al., 2017). Tampilan mencerminkan karakteristik game edukatif yang membuat siswa lebih nyaman dalam menggunakannya. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa game dapat meningkatkan semangat siswa (Claudia et al., 2018; Irmansyah et al., 2020). Pengembangan game edukatif dalam mata pelajaran IPS dapat membantu guru meningkatkan semangat belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran.

Temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa manfaat penggunaan game meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar kemampuan kognitif meningkat (Gozcu & Caganaga, 2016; Marlina, 2017; Wandini et al., 2021). Temuan lainnya juga menyatakan game juga dapat meningkatkan ingatan dan mempengaruhi cara berfikir siswa (Hwang et al., 2013; Kao & Luo, 2020). Disimpulkan bahwa game edukasi ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian pengembangan ini terbatas pada kemampuan pengembang dalam mengoptimalkan fitur yang ada pada *microsoft powerpoint*. Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan untuk pengembang selanjutnya dapat lebih mengoptimalkan fitur yang ada di dalam *microsoft powerpoint* untuk mengembangkan *game* edukatif. Hal tersebut akan membantu salah satunya dengan membuat pergerakan otomatis pada pion dan pencatatan otomatis progress permainan yang sangat berpengaruh pada kualitas dan bermanfaat untuk pengguna. Implikasi penelitian ini yaitu media edukasi yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa game edukatif berbasis *microsoft powerpoint* untuk mata pelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis data menunjukkan secara keseluruhan *game* edukatif "Ular Tangga Maharddhikeka" dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. *Game* edukatif dapat membantu siswa dan meningkatkan semangat belajar IPS pada siswa kelas V SD.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya sampaikan kepada Ahli Media, Ahli Desain Pembelajaran, dan Ahli Materi yang telah melakukan review terhadap media. Terima kasih kepada Kepala Sekolah, para Guru dan para siswa SDN Pejaten Timur 22 Pagi Jakarta Selatan yang telah berkenan menjadi tempat melakukan uji coba dan telah mendukung selama proses penelitian berlangsung

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Guna, & Pudjawan. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 2019. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21669>.
- Alfianti, A., Taufik, M., Hakim, Z. R., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927.g1791>.
- Alvi, F., & Ahmed, M. (2011). Complexity analysis and playing strategies for Ludo and its variant race games. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, October 2011*, 134–141. <https://doi.org/10.1109/CIG.2011.6031999>.
- Ariswati, N. P. E. A., Murda, I. N., & Arini, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(1), 31–42. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v6i1.13105>.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>.
- Basri, I. (2017). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Berbasis Pendidikan Karakter dan Multikultural. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 247. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12593>.
- Cllaudia, E. S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>.
- Dahlan, J. A., & Permatasari, R. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 133–150. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.987>.
- Dewantara, A. I., Pradnyana, G. A., & Wirawan, I. M. A. (2019). Pengembangan Game Gamelan Selonding Bali Berbasis Virtual Reality. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 8(1), 65. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v8i1.18500>.

- Gading, I. K., & Kharisma, K. D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153–160. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>.
- Gozcu, E., & Caganaga, C. K. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 11(3), 126. <https://doi.org/10.18844/cjes.v11i3.625>.
- Gustiana, A. D., & Puspita, R. D. (2020). The Effect of Educative Games on the Physical Fitness of Kindergarten Children. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i2.24518>.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, Rpg Dan Puzzle Rpg Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI*, 15(2). <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>.
- Hidayat, M. I., & Harahap, M. B. (2015). Efek Model Pembelajaran Inquiry Training Berbasis Multimedia Lectora Dan Kemampuan Berpikir Formal Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa (Vázquez & de Anglat, 2009). KBF terdiri atas (1) berpikir proporsi; (2) berpikir korelasi; (3) mengontrol variabel; (4). *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1). <https://doi.org/10.22611/jpf.v4i1.2565>.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.
- Hwang, G. J., Yang, L. H., & Wang, S. Y. (2013). A concept map-embedded educational computer game for improving students' learning performance in natural science courses. *Computers & Education*, 69. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.008>.
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Maulyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 13–28. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>.
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>.
- Jang, M., Aavakare, M., Nikou, S., & Kim, S. (2021). The Impact of Literacy on Intention to Use Digital Technology for Learning: A Comparative Study of Korea and Finland. *Telecommunications Policy*, 45(7). <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2021.102154>.
- Juditya, S., Suherman, A., Ma'mun, A., & Rusdiana, A. (2020). The Basic Movement Skill Test Instrument of Ball Games for Students Aged 13-15 Years. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i1.21447>.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.
- Kao, C.-C., & Luo, Y.-J. (2020). Effects of Multimedia-Assisted Learning on Learning Behaviors and Student Knowledge in Physical Education Lessons: Using Basketball Game Recording as an Example. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 15(01), 119–139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i01.11393>.
- Kholida, A., Utama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 76–87. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.24854>.
- Li, M., & Ren, Y. (2018). A Multimedia Teaching Model for “Sports Statistics” Based on ARCS Motivation Theory. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 13(09), 15. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i09.8972>.
- Margarita, N., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model Pbl Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 243–257. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15388>.
- Marlina, S. (2017). Character Values Development in Early Childhood through Traditional Games. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 58. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.71>.
- Nasution, S. M. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Training Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Formal Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/10.15294/jpfi.v11i2.4679>.
- Nugraha, C. A., & Wahyono, S. B. (2019). Developing Interactive Multimedia Learning for Psychomotor Domain to Students of Vocational High School. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 220–235. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.21797>.

- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Pasek, I. G. S. S., Sudarma, K., & Astawan, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Trikeya Parisudha Berbasis Masalah Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1, 19–27. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i1.20763>.
- Pratiwi, K. Y., Rasana, I. D. P. R., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( Tgt ) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan. *JPGSD*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v1i1.790>.
- Putri, zahwa syah, & Rakhmawati, F. (2018). Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pokok Persegi Panjang dan Persegi Kelas VII Di Mts Al-Ulum Medan T.P. 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7, 71–82. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1776>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Saprudin, S., Liliyasi, L., Setiawan, A., & Prihatmanto, A. (2020). Optical Gamification (OG); Serial Versus Random Model to Improve Pre-Service Physics Teachers' Concept Mastery. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(9), 39–59. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i09.11779>.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>.
- Siddik, B., & Kholisho, Y. N. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia Interaktif. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1389>.
- Simbolon, N., & Satria, A. (2016). Making Ludo Word Game (LWG) to Learn Grammar for Senior High School Students. *Inovish Journal*, 1(2), 77–85. <https://doi.org/10.35314/inovish.v1i2.85>.
- Sokibi, P., & Adnyana, I. K. W. (2018). Game Edukasi RPG Seal Breaker Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.240>.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Biodik*, 5(3), 181–196. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.7869>.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.235.2019>.
- Sun, H., & Gao, Y. (2016). Impact of an active educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science* 5, 1(1), 239–245. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.12.004>.
- Sunarti, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>.
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2018). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker MV. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 29–33. <https://doi.org/10.47709/cnapp.v1i1.5>.
- Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). The Effect Of Snake And Ladder Game On Student Learning Outcomes In Studying Of Islamic History “Fathu Mecca” At The Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-Bidayah : jurnal pendidikan dasar Islam*, 13(1), 167–178. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>.
- Widiantini, N. N. A. S., Putra, M., & Wiarta, I. W. (2017). Model Pembelajaran Sets (Science, Environment, Technology, Society) Berbantuan Virtual Lab Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11776>.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>.