

# PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI SEBAGAI SISTEM INFORMASI ALTERNATIF ICE BREAKING PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Tri Nugroho Budi Santoso<sup>1)</sup>, Kezia Novi Hastutiningtyas<sup>2)</sup>  
tri.budi.santoso@uksw.edu<sup>1)</sup>, 162019002@student.uksw.edu<sup>2)</sup>  
Universitas Kristen Satya Wacana

## ABSTRAK

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada semua bidang, termasuk diantaranya pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan yang signifikan dalam setiap lini kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa game edukatif untuk mata pelajaran ekonomi pada tingkat SMA. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang digunakan berdasarkan Bord dan Gall namun berhenti pada tahapan yang ke-3 dari 10 tahapan. Meliputi *Research and information collecting*, *Planning*, dan *Develop preliminary form of product*. Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan melalui analisis kebutuhan yaitu pembuatan game edukasi pada materi akuntansi sebagai sistem informasi. game edukasi dikembangkan dengan software microsoft power point berbasis fasilitas hyperlink. Tahap perencanaan dilaksanakan melalui tahap Persiapan, Tahap analisis, dan Tahap Desain memerlukan waktu 3 bulan. Pengembangan bentuk awal produk dilakukan melalui software microsoft power point dengan memanfaatkan fitur yang ada seperti animations, action dan selection pane. Produk media yang dikembangkan dapat dikolaborasi dengan proses pembelajaran saat masa pandemi. Format power point yang fleksibel dapat diakses melalui pc atau laptop maupun smartphone. Penelitian yang dilakukan masih diperlukan implementasi dan penerapan sehingga masih diperlukan penelitian lanjutan untuk dapat menyempurnakan produk yang ada.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Akuntansi, Ice Breaking, Pandemi

---

## Info Artikel

Diterima: 1 Januari 2021

Disetujui: 31 Januari 2021

Dipublikasikan: 5 Mei 2021

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada semua bidang, salah satu diantaranya adalah pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan yang signifikan namun demikian dunia pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah (Atsani, 2020). Teknologi menjadi alat untuk dunia pendidikan dapat beradaptasi pada semua keadaan. Ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi telah berkembang sangat pesat, perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat di semua bidang. Penggunaan teknologi dalam ilmu kependidikan akan meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas Pendidikan. Pembelajaran terus dikembangkan dengan berbagai cara yang berbeda diantaranya yaitu metode yang digunakan dalam pembelajaran, model seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran, dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Dalam kehidupan sehari-hari ini, sangat banyak pekerjaan yang menggunakan computer, computer digunakan dalam berbagai bidang, antara lain bidang komunikasi, transportasi, industri kesehatan, kesenian, pertanian bahkan dalam bidang Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan komputer sangat banyak dimanfaatkan menjadi media sebagai sarana pembelajaran.

Komputer merupakan salah satu alat bantu dalam mengajar, Media pembelajaran perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat komputer, perangkat lunak dipakai untuk media pembelajaran digunakan untuk sumber belajar. Salah satu contoh dari program pembelajaran yaitu melalui game. Perkembangan teknologi kini semakin maju di bidang game, sehingga game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Namun demikian perkembangan teknologi ini sering kali belum diimbangi dengan kemasannya pembelajaran secara daring dengan baik. Terdapat berbagai kondisi negative yang dapat muncul selama proses pembelajaran secara daring rasa bosan selama pembelajaran daring bisa dirasakan karena pembelajaran yang sering disajikan terlalu monoton, intonasi yang kurang bervariasi, dan tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman dan pengajar (Pawicara dan Conilie, 2020). Dari kendala yang ada perencanaan pembelajaran menjadi hal utama yang harus diperhatikan, kegiatan *ice breaking* dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif kegiatan yang dapat dilakukan.

Game pembelajaran sebagai bentuk *ice breaking* ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran dengan permainan. Game dapat digunakan untuk aktivitas belajar mengajar agar siswa lebih tertarik dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut maka penulis membuat media pembelajaran yang berupa aplikasi interaktif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar materi akuntansi sebagai system informasi.

## **KAJIAN TEORI**

### **Game Edukasi**

Era Industri 4.0 telah mendorong civitas akademika untuk dapat menerapkan suatu teknologi dalam pembelajaran. Namun kondisi tersebut masih belum didukung dengan ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah (Pratama, Lestari, dan Bahauddin, 2019). Game edukasi merupakan permainan yang didesain untuk merangsang daya pikir serta melatih meningkatkan konsentrasi penggunaannya dalam hal ini adalah peserta didik. Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses pembelajaran menjadi salah satu cara yang tepat karena Game edukasi sebagai media visual memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain seperti alur pencapaian tujuan yang jelas, ilustrasi yang lebih menarik, dan menggugah motivasi peserta didik (Rahman dan Tresnawati, 2016).

### **Ice Breaking Pembelajaran**

*Ice breaking* dalam pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan ini dapat dikombinasikan dengan materi, kondisi siswa dan lingkungan belajarnya (Febriandari, 2018). Kegiatan *ice breaking* dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik (Susanah dan Alarifin, 2014).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Borg dan Gall (2003:771) menjelaskan secara detail tentang penelitian pengembangan yaitu merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang mencakup tidak hanya objek material, buku teks, film instruksional, tetapi juga prosedur dan proses, seperti metode pengajaran atau metode pengorganisasian instruksi. Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang digunakan berdasarkan Borg dan Gall namun berhenti pada tahapan yang ke-3 dari 10 tahapan. Meliputi *Research and information collecting*, *Planning*, dan *Develop preliminary form of product*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah non tes. Teknik pengumpulan, yaitu dengan menggunakan studi literasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and information collecting*)

Tahapan awal ini dilakukan dengan 2 kegiatan yaitu survei literatur dan analisis kebutuhan studi literatur bertujuan untuk meningkatkan pemahaman secara teoritis tentang produk yang akan dihasilkan, sehingga terdapat jaminan produk dikembangkan dengan teori yang kuat dan dapat dipertanggung jawabkan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah melakukan analisis Kompetensi Pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA untuk dapat dipilih materi yang cocok dan dirasa sesuai dengan permasalahan penelitian. Untuk mendukung referensi yang relevan survey literasi juga dilakukan dengan mereview beberapa informasi dari jurnal ilmiah. Analisa Kebutuhan berdasarkan survei literatur yang telah dilakukan, maka keseluruhan data yang diperoleh diolah dalam analisa kebutuhan yang terdiri dari analisis pengguna, analisis kurikulum, analisis pembelajaran, dan analisis sarana prasarana. Berdasarkan analisis yang ada adapun hasil akhir yang diambil sebagai analisis kebutuhan adalah pembuatan *game edukasi* pada materi akuntansi sebagai sistem informasi. Adapun pertimbangan pemilihan materi tersebut adalah karakteristik materi pembelajaran yang dianggap pada tingkatan yang sulit. Untuk membuat media pembelajaran game edukasi ini software yang digunakan adalah microsoft power point berbasis fasilitas *hyperlink*.

### Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan yang dilakukan dapat dijelaskan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 1 Perencanaan Penelitian dan Pengembangan

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Tahap Persiapan	Tahap ini meliputi pengajuan judul, pembuatan proposal rancangan penelitian	Februari 2021
Tahap Analisis	Analisis pengguna, analisis kurikulum, analisis media, analisis sarana dan prasarana	Maret 2021
Tahap Desain	Tahap ini meliputi pembuatan produk yang dilanjutkan dengan validasi ahli.	April 2021

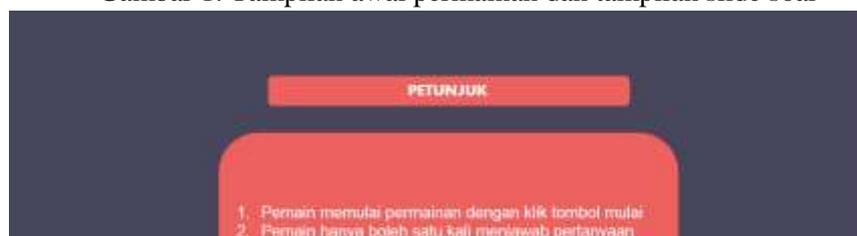
Sumber: perencanaan penelitian

### Pengembangan bentuk awal produk (*Develop preliminary form of product*)

Dalam pembuatan produk game ini penulis menggunakan aplikasi power point yang dikembangkan sendiri oleh penulis menjadi sebuah game interaktif. Langkah langkah dalam pembuatan produk sangat sederhana yaitu menggunakan power point kemudian membuat desain dan menambahkan fitur fitur yang ada seperti *animations*, *action* dan *selection pane*.



Gambar 1. Tampilan awal permainan dan tampilan slide soal



Gambar 2. Petunjuk permainan



Gambar 3. Tampilan memasuki permainan



Gambar 4. Tampilan memasuki permainan dengan jawaban salah

**Penilaian Produk melalui forum akademis**

Produk diseminarkan dalam sebuah kelas yang terdiri dari 19 mahasiswa dan 2 dosen. Setelah melalui fase revisi adapun penilaian yang berikan.

Tabel 1 Penilaian Produk oleh ahli

Nama Produk	Produk	Penjelasan Produk				Nilai Akhir
		Konsep	Metodologi	Isi	Referensi	
	50%	15%	10%	20%	5%	
Pengembangan Media Game Edukasi pada Materi Akuntansi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi	42.5	15	10	20	5	92.5

Sumber: penilaian produk dalam forum ilmiah mahasiswa

## SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran terus dikembangkan dengan berbagai cara yang berbeda diantaranya yaitu metode yang digunakan dalam pembelajaran, model seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran, dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Perancangan Game edukasi ini adalah wujud kepedulian akan pentingnya suatu media pembelajaran dalam menunjang sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan sebuah game edukasi untuk peserta didik dapat memahami sebuah materi. Banyak yang harus dipelajari untuk menghasilkan game yaitu pertama harus mengetahui konten apa yang akan digunakan, dan aplikasi apa yang akan dikembangkan menjadi game, selanjutnya membuat konsep perancangan dan kemudian memproduksi konsep tersebut menjadi sebuah game. Game merupakan salah satu media yang sangat inovatif karena dengan game siswa tidak bosan dengan pembelajaran. Produk media yang dikembangkan dapat dikolaborasi dengan proses pembelajaran saat masa pandemi. Format power point yang fleksibel dapat diakses melalui pc atau laptop maupun *smartphone*.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Apresiasi kepada bapak Purwanto, S.E., M.Cs. selaku dosen mata kuliah pembelajaran ekonomi digital yang telah memberikan masukan sekaligus perbaikan pada produk media pembelajaran yang telah di kembangkan. Program studi Pendidikan Ekonomi UKSW yang sudah memberikan kesempatan dan peluang untuk mengembangkan diri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Febriandari, E. I. (2018). Pengaruh kreativitas guru dalam menerapkan ice breaking dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 485-494.
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis pembelajaran daring terhadap kejenuhan belajar mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di tengah pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29-38.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.

Susanah, R., & Alarifin, D. H. (2014). Penerapan permainan penyegar (ice breaking) dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1).