

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CURSOR*
GAME PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
DI SMA NEGERI 4 KOTA PAGAR ALAM**

SKRIPSI

oleh :

Ilham Azhari

NIM: 06041181320023

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CURSOR GAME*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
DI SMA NEGERI 4 KOTA PAGAR ALAM**

SKRIPSI

oleh

Ilham Azhari

NIM: 06041181320023

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum

NIP196305021988032003

Pembimbing 2,



Dra. Sani Safitri, M.Si

NIP 196901011993022002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP 198411302009121004

HALAMAN PENGESAHAN

**Pengembangan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran
Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 4 Kota Pagar Alam**

Disusun Oleh :

Ilham Azhari

Nomor Induk Mahasiswa 06041181320023

Program Studi Pendidikan Sejarah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah disetujui dalam Seminar Hasil Penelitian pada tanggal 29 Juni 2020 dan dinyatakan layak untuk dilanjutkan.

Pembimbing I



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003

Pembimbing II



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Ketua Program Studi Pend. Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CURSOR*
GAME PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X
DI SMA NEGERI 4 KOTA PAGAR ALAM**

SKRIPSI

oleh

Ilham Azhari

NIM: 06041181320023


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari :
Tanggal :

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. ()
2. Sekretaris : Dra. Sani Safitri, M.Si ()

Palembang, Juli 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,


Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Azhari

NIM : 06041181320023

Program Studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 4 Kota Pagar Alam" ini adalah benar - benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 12 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Ilham Azhari

NIM 06041181320023

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 4 Kota Pagar Alam” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. dan Dra. Sani Safitri, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Dr. Syarifuddin, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., dan Dr. Hudaidah, M.Pd. anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti atas program beasiswa Bidik Misi yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 12 Juli 2020

Penulis



Ilham Azhari

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PROGRAM	i
HALAMAN PENGESAHAN SEMINAR HASIL	ii
PENGESAHAN SKRIPSI OLEH TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar	8
2.2 Hakikat Pembelajaran	9
2.3 Pembelajaran Sejarah.....	10
2.4 Pengertian <i>Game</i>.....	11
2.4.1 Jenis-jenis <i>Game</i>.....	10
2.5 Media Pembelajaran	15
2.5.1 Jenis – Jenis Media	16
2.5.2 Fungsi Media	18
2.6 <i>Microsoft Powerpoint</i>	19
2.6 <i>Cursor Game</i>	20
2.8 Teori Belajar Yang Mendukung Penelitian.....	18
2.8.1 Teori Kognitif.....	21
2.8.2 Teori Konstruktivisme	22
2.8.3 Teori Behavioristik	23
2.9 Penelitian Pengembangan.....	23

2.9.1 Model Pengembangan	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Lokasi Penelitian	28
3.2 Subjek Penelitian	28
3.3 Metode Penelitian	29
3.4 Prosedur Penelitian	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1 <i>Walkthrough</i>	33
3.5.2 Wawancara	33
3.5.3 Studi Pustaka.....	34
3.5.4 Tes Hasil Belajar	34
3.6 Teknik Analisis Data	34
3.6.1 Teknik Analisa Data <i>Walkthrough</i>	34
3.6.2 Tes Hasil Belajar.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tahap Persiapan Penelitian	38
4.1.1 Tahap Analisis.....	38
4.1.1.1 Tahap Analisis Yuridis	38
4.1.1.2 Tahap Analisis Kurikulum	39
4.1.1.3 Tahap Analisis Sarana dan Prasarana Sekolah	41
4.1.1.4 Tahap Analisis Karakteristik Peserta Didik	41
4.1.2 Tahap Desain dan Pengembangan Media	43
4.1.2.1 Hasil Naskah <i>Storyboard</i>	48
4.1.2.2 Tahap Evaluasi Dan Revisi	49
4.1.2.2.1 Evaluasi Pengembang (<i>Self Evaluation</i>)	49
4.1.2.2.2 Evaluasi Ahli (<i>Expert Evaluation</i>)	50
4.2 Tahap Pelaksanaan	52
4.2.1 Uji Coba Lapangan (<i>Field Test Evaluation</i>)	52
4.3 Pembahasan	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Pengembangan Garis Besar Isi Materi	34
Tabel 2 : Perbaikan media tahap <i>self evaluation</i>	38
Tabel 3 : Hasil penilaian validasi ahli materi	39
Tabel 4 : Hasil penilaian validasi ahli desain pembelajaran / RPP	41
Tabel 5 : Hasil penilaian validasi ahli media	43
Tabel 6 : Perbaikan media tahap <i>expert evaluation</i>	44
Tabel 7 : Hasil <i>pre test</i>	46
Tabel 8 : Perbandingan hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	46
Tabel 9 : Kriteria nilai <i>N-gain</i>	48
Tabel 10 : Hasil rekapitulasi <i>pre test</i> peserta didik	48
Tabel 11 : Hasil rekapitulasi <i>post test</i> peserta didik	49

DAFTAR GAMBAR

<i>Flowchart media</i>	34
<i>Flowchart materi</i>	38

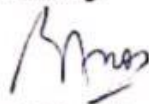
Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sekolah Menengah Atas". Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran sejarah yang valid dan efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan Akker, yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Kevalidan media ini dinilai melalui evaluasi tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Kevalidan materi termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata nilai 3,73, kevalidan desain pembelajaran juga termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata 3,77, dan kevalidan media juga termasuk dalam kategori valid dengan nilai rata-rata 4,0. Efek potensial dari media pembelajaran sejarah ini terlihat dari hasil uji lapangan atau *field test* yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Pagar Alam dengan nilai rata-rata nilai *N-gain* sebesar 0,93 (tinggi). Hasil penelitian ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sekolah Menengah Atas telah memenuhi kriteria valid dan efektif.

Katakunci : *Penelitian pengembangan, Cursor Game, kevalidan, dan efektifitas*

Disetujui,

Pembimbing I



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003

Pembimbing II



Dr. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 198411302009121004

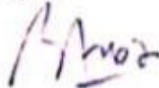
Abstract

This study entitled *The Development of Cursor Game Learning Media on History Lesson in the Tenth Grade of Senior High School*. The research question of this study was how to develop the history learning media which is valid and effective. This study was conducted by using Akker's development research model that is analysis, design, and evaluation. The validity of media has to be tested by three experts that is expert of learning content, expert of learning design, and expert of media. The validity of learning content included in the valid category with average point is 3,73. The validity of learning design also included in valid category with average point 3,77. The validity of learning media also included in valid category with average point 4,0. Potential effects of this history learning media are seen from the results of field test conducted at Senior High School 4 of Pagar Alam city with average of the *N-gain* was 0,93 (high). The results of the study entitled *The Development of Cursor Game Learning Media on History Lesson in the Tenth Grade of Senior High School* has filled the valid and effectiveness criteria.

Keywords : *Research development, Cursor Game, validity, and effectiveness*

Approved by

Advisor I



Dr. I. R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003

Advisor II



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Certified by,

The Head of the Study Program



Dr. Syarifuddin, MPd
NIP 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang paling efektif dalam mengatasi segala kendala keterbatasan kemampuan sehingga individu dapat mengetahui hal-hal baru yang belum dipahaminya. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Bahkan pemerintah pun mencanangkan program wajib belajar dua belas tahun serta memberikan berbagai macam beapeserta didik pendidikan demi terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan UU No. 2 Pasal 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam hal ini, yang memegang peranan penting sebagai aktor utama dalam pendidikan adalah sekolah.

Sekolah merupakan salah satu lembaga formal yang memegang peranan penting dalam pendidikan karena pengaruhnya besar sekali pada jiwa anak. Dengan sekolah, pemerintah mendidik bangsanya untuk menjadi seorang ahli yang sesuai dengan bidang dan bakatnya si anak didik, yang berguna bagi dirinya, serta berguna bagi nusa dan bangsanya. Oleh sebab itu, sekolah dirancang untuk dapat menggali dan mengembangkan potensi diri peserta didik dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Upaya untuk menumbuhkan potensi kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik ditempuh melalui proses belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memahami sesuatu yang dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilannya. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, sebagaimana yang diungkapkan Witherington (1952) dalam Hanafiah “ Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru

berbentuk keterampilan, sikap, pengetahuan, dan kecakapan”. Jadi, setiap perubahan dalam aspek-aspek tersebut merupakan hasil dari proses belajar.

Pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik yang telah dirancang oleh guru melalui usaha yang terencana, melalui prosedur atau metode tertentu agar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif (Hermawan,2016:3). Pembelajaran berkaitan dengan proses komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan baik dengan metode yang bervariasi dan peserta didik dituntut aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Ali (175-176:2009) berpendapat bahwa proses pembelajaran seharusnya bergeser dari sekedar bersifat instruksional, hafalan, dan hanya menggunakan sumber tunggal (guru) yang menyebabkan pembelajaran terkesan sebagai proses indoktrinasi. Sumber-sumber pembelajaran harus semakin kaya bukan saja dari buku, tetapi juga melalui proses eksplorasi pengetahuan, wawasan dan pengalaman serta melalui proses interaksi dialogis antara peserta didik dan pendidik sehingga memungkinkan terjadinya eksplorasi (penemuan baru) dan rekayasa ilmiah. Proses penyampaian informasi oleh guru kepada peserta didik jika hanya disampaikan secara lisan maka akan menimbulkan verbalisme bahkan kesalahpahaman dalam menerima materi. Peserta didik pun kurang berminat untuk menyerap informasi karena hanya mendengarkan dan jarang diajak untuk berpikir dan menganalisa materi pelajaran. Edgar Dale (1969) dalam kerucut pengalamannya menggambarkan bahwa semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak peserta didik mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun, pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik bukan sesuatu yang mudah, bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh peserta didik (Sanjaya, 2008: 198). Melihat dari permasalahan diatas, maka metode pembelajaran yang selama ini berlangsung harus diubah kepada metode yang lebih interaktif. Untuk mengetahui hal tersebut, maka diperlukan suatu analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan merupakan upaya awal yang dilakukan oleh seseorang dalam menganalisis sesuatu agar dapat mengambil kesimpulan yang tepat terkait apa yang akan dikerjakan. Dalam suatu penelitian sangat diperlukan suatu analisis kebutuhan sebelum memulai penelitian, terlebih lagi dalam penelitian pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada guru dan beberapa peserta didik terkait proses pembelajaran sejarah di kelas. Hasil wawancara menunjukkan beberapa persoalan dalam proses pembelajaran sejarah seperti kurangnya referensi terkait peninggalan megalitik di kota Pagar Alam di sekolah tersebut dan buku pegangan pelajaran sejarah juga tidak terlalu detail membahas hal tersebut. Selain itu, penyampaian materi oleh guru menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan slide presentasi sehingga pembelajaran sejarah menjadi kurang menarik. Peserta didik akan lebih berminat mengikuti kegiatan pembelajaran apabila guru menggunakan cara berbeda dalam mengajar, baik itu metode pengajarannya ataupun media pembelajarannya, terlebih lagi jika media tersebut dibuat seperti permainan. Melihat hal tersebut maka guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu metode ataupun media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, salah satunya adalah dengan permainan edukasi. Peneliti juga ingin mengangkat kearifan lokal yakni peninggalan budaya megalitik yang tersebar di beberapa wilayah di kota Pagar Alam dalam sebuah media pembelajaran agar peserta didik di kota Pagar Alam dapat lebih mengenal peninggalan budaya megalitik tersebut dengan cara yang menyenangkan. Meskipun membahas tentang sejarah lokal, namun berkaitan juga dengan kompetensi dasar 4.4 Menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat dalam bentuk tulisan. Melalui analisis tersebut maka langkah selanjutnya adalah mulai mencari inovasi terbaru dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan hasil belajar pun meningkat. Dalam persoalan ini, maka menggunakan media pembelajaran merupakan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi. Briggs (1970) dalam Sadiman berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Sadiman, dkk. 6-7:1986). Dengan menggunakan media, guru tidak perlu terlalu banyak menjelaskan materi dan peserta didik dapat dengan mudah menerima informasi yang disampaikan karena bahan pembelajaran yang bersifat konkret. Semakin konkret bahan pembelajaran, maka semakin mudah peserta didik menerima materi yang disampaikan. Begitu pula dengan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik yang akan semakin meningkat. Untuk membuat media pembelajaran tersebut guru dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini.

Perkembangan teknologi yang pesat tentu dapat memudahkan guru dalam merancang serta membuat media pembelajaran. Saat ini, sudah sangat banyak perangkat lunak (*software*) yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran, baik di komputer, maupun di telepon genggam (*handphone*). Media pembelajaran di sekolah yang berbasis komputer juga harus berinovasi dari yang hanya sekedar presentasi slide, video, dan lain-lain karena media tersebut sudah umum. Sebaiknya dilakukan inovasi dalam merancang media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis permainan (*game*). Anak-anak pada usia sekolah tentu sangat akrab dengan permainan (*game*) untuk menghilangkan kejenuhan mereka. Hal ini seperti yang diungkapkan Desmita (2008) yang berpendapat bahwa anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuannya dengan melakukan suatu permainan (*game*) dengan aturan. Normiyati (2015) menyatakan bermain *game* juga merupakan cara belajar dalam menganalisa sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi rasional. Belajar dengan menggunakan media berbasis *game* juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik (Susanto, dkk, 2013). Maka dari itu, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran edukasi berbasis *game* sebagai alternatif bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran *game* edukasi sangat efektif bila dimanfaatkan dalam menunjang proses pembelajaran, karena melibatkan peserta didik untuk aktif

berpartisipasi dalam setiap prosesnya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran game edukasi ini merupakan media interaktif yang mampu menciptakan interaksi berkelanjutan antara pendidik dan peserta didik serta mampu menstimulasi keaktifan peserta didik (Novaliendry,2013:107). Belajar dengan menggunakan media permainan (*game*) merupakan salah satu cara ampuh untuk meningkatkan minat belajar serta motivasi peserta didik karena dengan metode belajar yang baru tentu saja peserta didik akan lebih antusias dalam menerima materi pembelajaran, bahkan akan berdampak dalam peningkatan nilainya. Salah satu jenis permainan yang cukup akrab bagi peserta didik adalah jenis permainan labirin (*maze game*). Dalam penelitian ini, peneliti membuat media pembelajaran edukasi yang bernama *cursor game*.

Media pembelajaran *cursor game* merupakan jenis *maze game* yang dapat dibuat dengan menggunakan *software microsoft powerpoint* dan *macromedia flash*, namun melihat sisi kemudahan penggunaannya, peneliti lebih menggunakan *microsoft Powerpoint* yang tentunya sudah sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Media pembelajaran *cursor game* ini merupakan media pembelajaran edukasi interaktif yang bersifat audiovisual yang menerapkan pola *learning by doing*. Pola pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil melakukan sesuatu atau praktik sehingga materi yang dipelajari akan mudah dipahami. Dalam media pembelajaran *cursor game* ini peserta didik akan menemui berbagai macam tantangan yang harus dilalui bertahap sehingga dapat mencapai akhir dari permainan. Dalam setiap tantangan tentu saja memiliki kesulitan sehingga dapat membuat peserta didik gagal dalam tahapan tersebut, namun hal itu dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk terus mencoba dan mengevaluasi kegagalan sebelumnya agar tidak terjadi lagi. Dari beberapa penjelasan tersebut, maka dapat diuraikan alasan mengapa peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Cursor Game* ini, diantaranya adalah ingin menciptakan suatu metode belajar yang menyenangkan dalam belajar sejarah yang dimana mata pelajaran sejarah dikenal sebagai pelajaran yang membosankan. Dengan belajar menggunakan media *Cursor Game* ini maka peserta didik akan merasa lebih aktif dan nyaman karena menemukan suatu hal yang berbeda dari proses pembelajaran sejarah

sebelumnya, bahkan berbeda dengan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain yaitu dapat belajar sambil bermain. Selain bertujuan untuk membuat metode belajar yang menyenangkan, peneliti juga membahas mengenai materi megalitikum di Pagar Alam dan menyajikan secara audiovisual agar dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk mengunjungi situs-situs tersebut. Dalam hal pemilihan lokasi penelitian, peneliti memilih lokasi di SMA Negeri 4 Pagar Alam karena pada masa pandemi banyak sekolah yang menerapkan proses pembelajaran dirumah dan tidak menerima kegoatan penelitian, namun karena guru sejarah di SMA Negeri 4 Pagar Alam merupakan senior dari peneliti sendiri, maka peneliti bisa mendapatkan izin untuk malakukan penelitian di sekolah tersebut meskipun masih dalam masa pandemi dan penelitian pun dilakukan secara daring (*online*).

Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Untuk Sekolah Menengah Atas”

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan agar penguraian dapat disampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Untuk Sekolah Menengah Atas yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *Cursor Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Untuk Sekolah Menengah Atas yang efektif terhadap hasil belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Cursor Game* Berbasis Microsoft Power Point 2016 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Untuk Sekolah Menengah Atas yang Valid dan Efektif terhadap hasil belajar

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini antara lain :

- Bagi Peserta didik, dapat memotivasi peserta didik supaya lebih aktif dalam kegiatan belajar, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
- Bagi Guru dan calon guru, menjadikan alternatif untuk penyajian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menghemat waktu dalam pelaksanaan pembelajaran.
- Bagi Sekolah, dapat mengefektifkan penggunaan media ajar terhadap aktivitas belajar peserta didik sehingga menghasilkan lulus yang terbaik dan berkualitas.
- Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Baety Nur Rohmah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Fun spreadsheet Quiz* Berbasis *Adobe Flash Cs6*. *skripsi*. yogyakarta. journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/artic . (diakses 20 maret 2017).
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutoririal Nurani Sejahtera.
- Depdiknas, 2003, Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, www.depdiknas.go.id
- Dimiyati dan Mujdjiono.(2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.
- Elgy dwi putra. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran fisika listrik dinamis untuk kelas X SMA. *Skripsi*. Universitas sriwijaya.
- Handriyanti, eva. (2009). *Game Edukatif (Educational Games) Berbasis Computer Untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Yogyakarta :Penerbit Andi.
- Haryati, Sri. (2017). *Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*. <https://lib.untidar.ac.id/wp-content/uploads/2017/01/Pendidikan-Karakter-dalam-kurikulum.pdf> (diakses 12 Juli 2020)
- Ichwan K. (2015). *Membuat Metode Pembelajaran Dengan menggunakan Adobe* .Yogyakarta: CV Andi Offsset.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogjakarta: Penerbit Andi.
- Kemendikbud. (2013). *Buku Panduan Guru Ekonomi SMA/MA diSusun Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Madcoms. (2013). *Adobe Flash CS6 untuk Pemula*.Yogyakarta:Andi Publisher.
- Nurtantio dan Syarif. (2013). *Kreasikan Animasi-mu Dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia*.Bandung: Rineka Cipta.
- Nuruljanah. (2015). Pengembangan Media Pemebelajaran Matematika Berbantuan Komik Untuk Materi Peluang Kelas VII SMP. *Skripsi*. Universitas sriwijaya.

- Randel., dkk. (2000). *Educational Game App*. NJ: Pearson Education, Inc.
- Riva Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadirman, N. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samuel Henry., dkk. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT GraMedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian hasil belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabert.
- Suyanto, M. (2013). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Vaughan,. (2009). *Multimedia Making Work*. Yogyakarta: Penerbit Andi .
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page Limited.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implimentasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Kencana.
- Warsita, Bambang. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Yulia Hb. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri