

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIKUM****KEWIRAUSAHAAN DENGAN METODE GAME BASED LEARNING****Edy Siswanto<sup>1</sup>, Isrok Heru Priostiono<sup>2</sup>**Email: [edy@stekom.ac.id](mailto:edy@stekom.ac.id), [isrokherupriostiono194@gmail.com](mailto:isrokherupriostiono194@gmail.com)

Komputerisasi Akuntansi, Sekolah Tinggi Elektronika Dan Komputer (STEKOM)

**Abstrak**

Media pembelajaran yang paling baik salahsatu diantaranya adalah pembelajaran dalam bentuk game interaktif atau permainan interaktif. Game yang dimaksud adalah game yang bias digunakan sebagai latihan yang bias disesuaikan dengan mata pelajaran kewirausahaan pada Sekolah Menengah Kejuruan atau biasa disebut dengan SMK. Game ini adalah game pembelajaran yang mempelajari tentang bagaimana berwirausaha yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif dari model pembelajaran eksperiensial yang diharapkan mampu memberikan ilmu serta pengetahuan bagi pemain atau siswa sebagai wirausahawan yang memiliki cita-cita selalu ingin mengembangkan usahanya. game disusun dan disesuaikan berdasarkan kurikulum SMK pada mata pelajaran kewirausahaan. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Development*) dan metode pengembangan media pembelajarannya menggunakan metode GBL (*Game Based Learning*). Pengembangan game yang dilakukan meliputi (1) Menentukan bidang usaha yang akan dikembangkan (2) Menentukan investasi kebutuhan produk untuk membangun usaha (3) Menentukan darimana sumber modal (4) Menentukan berapa harga jual produk (5) Melakukan transaksi jual beli serta bagaimana mengelola semua kebutuhan dalam berwirausaha.

**Kata kunci** : media pembelajaran, praktik kewirausahaan, *game based learning***1. Pendahuluan**

Seiring berkembangnya jaman, dimana teknologi yang sudah sangat canggih mengharuskan para pengajar khususnya Guru untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajar interkatif yang dapat mendukung dalam kegiatan belajar dikelas. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Pada era digital ini, khususnya teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru tentang melakukan aktivitas manusia. Manusia sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh perkembangan teknologi yang telah dihasilkan dalam beberapa periode akhir ini (Ngafifi, 2014)

Namun demikian masih banyak juga para guru yang belum mampu memanfaatkan perkembangan teknologi ini salah satunya para guru di SMK Diponegoro Banyuputih yang beralamat di Jalan Lapangan 9A Banyuputih – Batang. Sekolah Menengah Kejuruan ini masih menggunakan media seperti papan tulis, membaca buku dan keterangan dari guru sebagai metode pengajaran dikelas, sehingga aktifitas belajar

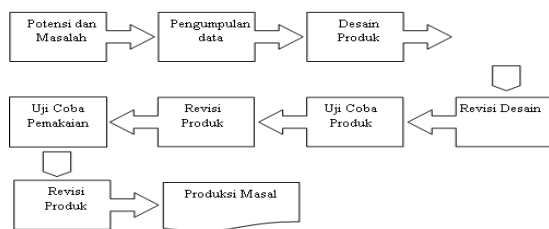
siswa didalam kelas terkesan kurang menarik, hal ini dapat membuat hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga mengakui sangat jarang menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran salah satunya materi pelajaran kewirausahaan, hal tersebut terjadi karena belum tersedianya media pembelajaran yang khusus untuk menyampaikan dan sebagai media pelatihan siswa dalam memahami materi wirausahaan. Pertumbuhan tentang bagaimana minat para wirausahawan tidak dapat dilakukan tanpa adanya pendidikan dan pelatihan yang dapat meng-gerakkan jiwa kewirausahaan seseorang (Rosmiati, Junias, & Munawar, 2015)

Bermain adalah kegiatan yang sangat disukai oleh anak, mapun orang dewasa (Maulidina, Susilningsih, & Abidin, 2018). Salah satu metode media pembelajaran yang cocok adalah dengan menerapkan metode *Game Based Learning*, metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. (Hidayat, 2018). Salah satu cara agar mengemas pembelajaran

agar menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah melalui media pembelajaran digital berupa game pembelajaran (Sarbin & Fatmawati, 2017). Melalui aplikasi digital menggunakan *Game Based Learning* kita bisa memberikan pembelajaran dalam tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *Emotional, Intellectual, dan Psicomotoric. Game Based Learning* meruakan bagian dari salah satu metode pembelajaran interaktif yang dianggap paling sesuai dengan kondisi dari era digital saat ini dengan terangsangnya tiga bagian penting ini diharapkan siswa bias dengan mudah dalam memahami wawasan, keterampilan dan sikap sebagai seorang wirausahawan yang sukses dengan bantuan game simulasi ini.

**2. Metode Penelitian**

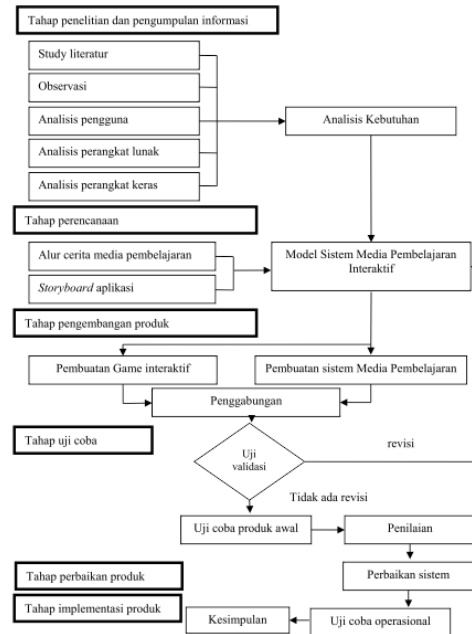
Langkah – langkah penelitian dan pengembangan menggunakan metode *Research & Development (R&D)* yang diuraikan oleh (Sugiyono, 2016) adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Model R&D

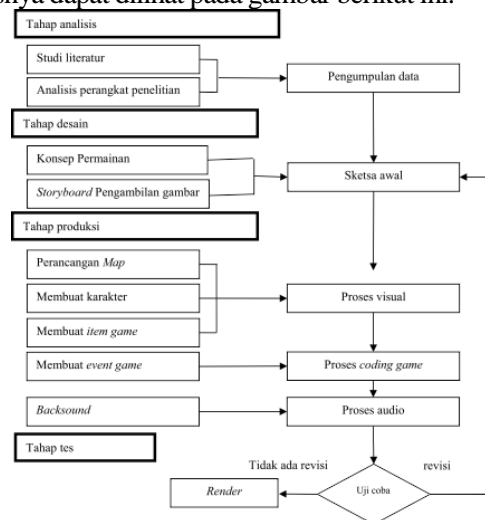
Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan suatu langkah-langkah *procedural* yang sesuai. Adapun prosedur atau langkah-langkah pada penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Bord & Gall (Sugiyono, 2013) yang terdiri atas 10 langkah pengembangan yaitu: melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal, melakukan perencanaan, mengembangkan format produk awal, melakukan uji lapangan permulaan, melakukan revisi terhadap produk utama, melakukan uji lapangan pertaman, melakukan revisi terhadap produk operasional, melakukan uji coba lapangan operasional dan mengimplementasikan produk. Penelitian ini didasari pada langkah-langkah yang dilakukan oleh Bord & Gall

yang selanjutnya dari 10 tahapan hanya 6 tahapan yang digunakan yaitu, tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap uji coba, tahap perbaikan produk akhir, serta tahap mengimplementasikan produk. Langkah-langkah lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram Alir (Flowcart Penelitian)

Pada tahap pembuatan *Game interaktif* yang merupakan konten utama yang memuat materi ajar ini mengacu pada langkah-langkah yang dilakukan oleh (Pressman, 2013) yang terdiri dari analisis, desain, produksi, tes. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *Game interaktif* telah dimodifikasi sesuai tahap-tahap perancangan yang telah terstruktur. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.

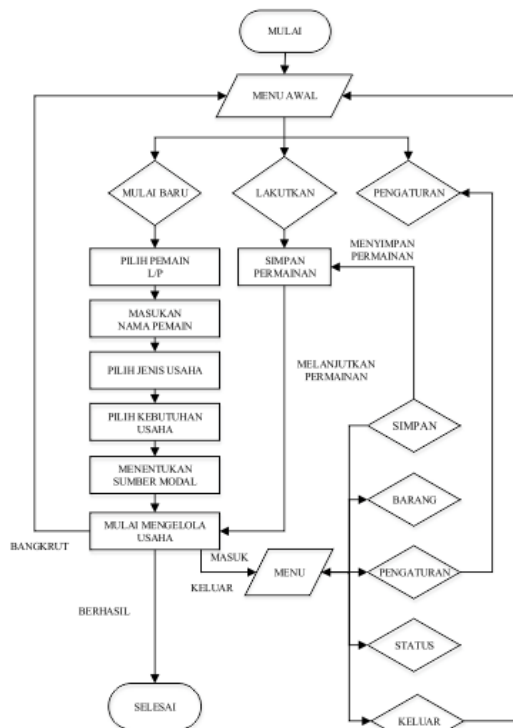


Gambar 3. Diagram Alir (Game Based Learning) Pengembangan Game Edukasi

**3. Hasil dan Pembahasan**

**a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, tahap utamanya adalah perencanaan mengenai sistem pembelajaran yang akan digunakan pada Media pembelajaran praktikum kewirausahaan kelas XI dengan metode *game based learning*. Perencanaan sistem pembelajaran pada penelitian ini meliputi dua tahapan yaitu perancangan *flowchart*, pembuatan *storyboard* aplikasi dan perancangan desain sistem media pembelajaran.



Gambar 4. Struktur diagram alur sistem Game Edukasi Kewirausahaan

**b. Tahap pengembangan produk**

**a. Pembuatan Game Edukasi**

Desain antar muka dikerjakan sesuai rancangan menggunakan RPG Maker VM sebagai software utama dalam merancang game ini. Peneliti menggunakan ukuran layout yang telah disesuaikan yaitu dibuat dengan ukuran 816 x 624 pixel agar nantinya hasil akhir dari produk media pembelajaran dapat digunakan secara fullscreen pada perangkat sejenis.



Gambar 5. Antarmuka ( User Interface)

**c. Pembuatan Game Edukasi Kewirausahaan**

Dalam perancangan media pembelajaran kewirausahaan peneliti merancang latar permainan sesuai dengan lingkungan yang sebenarnya dengan adanya pengaturan waktu siang, malam, musim dan penanggalan akan lebih terkesan natural dan real dengan kondisi yang di alami oleh siswa dalam menjalankan usaha di kondisi nyata, adapun pembuatan latar belakang sesuai dengan pemahaman peneliti dan arahan dari pihak guru sekolah dikarenakan keterbatasan sumber yang dijadikan rujukan.

Dalam perancangan media pembelajaran kewirausahaan peneliti merancang latar permainan sesuai dengan lingkungan yang sebenarnya dengan adanya pengaturan waktu siang, malam, musim dan penanggalan akan lebih terkesan natural dan real dengan kondisi yang di alami oleh siswa dalam menjalankan usaha di kondisi nyata, adapun pembuatan latar belakang sesuai dengan pemahaman peneliti dan arahan dari pihak guru sekolah dikarenakan keterbatasan sumber yang dijadikan rujukan



Gambar 6. Perancangan Map

Dalam sebuah permainan, karakter adalah salah satu bagian terpenting yang dapat melengkapi pembuatan media pembelajaran, dalam game pembelajaran ini peneliti membagi beberapa karakter sesuai dengan tugas dan *support*-nya dalam permainan ini.



Gambar 7. Pembuatan Karakter

Selain karakter beberapa gambar atau atribut tambahan pendukung merupakan hal yang tidak dapat ditinggalkan, maka peneliti telah membuat beberapa item/barang yang nantinya akan digunakan didalam game edukasi ini.



Gambar 8. Item Game

Dalam proses penulisan *coding* peneliti menggunakan *coding* dengan bahasa pemrograman *Javascript*, *event* ini digunakan peneliti untuk menjalankan semua alur yang ada dalam game baik itu berupa event interaksi dialog antar karakter maupun event system dalam game edukasi.

Pemilihan musik latar belakang atau backsound untuk game didasarkan pada kesesuaian materi. Tema dari backsound yang digunakan adalah tema musik *roots alone* sesuai dengan orientasi

d. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Setelah melalui serangkaian prosedur penilaian dan perbaikan maka didapatkan pengembangan produk sebagai hasil akhir. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sesuai dari rancangan produk awal yaitu memiliki konsep desain berupa *visual* dan *audio*. Berikut adalah desain produk akhir dari media pembelajaran praktikum kewirausahaan dengan metode game based learning yang penelitian dikembangkan.

Pada halaman menu utama terdapat dua tombol untuk menghubungkan ke menu berikutnya. Tombol Mulai Baru berfungsi untuk menuju ke halaman permainan baru atau bisa dibilang memulai permainan baru sedangkan tombol lanjutkan berfungsi untuk langsung melanjutkan permainan yang sebelumnya sudah ditinggalkan sesuai dengan *file* yang tersimpan pada memori dan ditambah dengan satu tombol yang berfungsi sebagai pengatur tampilan dasar game. Terdapat sebuah animasi kondisi toko bertujuan untuk menarik pengguna ketika menggunakan media pembelajaran untuk memasuki tombol halaman menu utama. Berikut tampilan dari halaman menu utama



Gambar 9. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman pilih pemain ini user/pemain diminta memilih karakter pemain yang nantinya akan digunakan dalam game ini setelah memilih karakter pemain user/pemain di beri pilihan untuk mengganti nama sesuai nama user atau menggunakan nama default yang ada. Tampilan menu Bantuan Sebagai berikut.



Gambar 10. Tampilan Pilih Pemain

Pada tampilan halaman Pilih Usaha setelah mengalami perbaikan desain maka terdapat beberapa tombol pilihan (1) Usaha Kedai Mie Ayam, (2) Usaha Kedai Kopi, (3)

Toko Pakaian, (4) Digital Printing. Adapun cara pengoprasiannya dengan menekan tombol kanan atau kiri pada keyboard untuk memilih usaha dan secara otomatis gambar akan berganti sesuai urutan tampilan tombol usaha yang ada.



Gambar 11. Tampilan Pilih Usaha

Pada halaman ini akan ada sekitar 15 tombol, yang masing-masing tombol memiliki gambar kebutuhan usaha seperti alat masak, alat makan, meja kursi dan yang lainnya. Dibagian ini pemain harus memilih kebutuhan apa yang mereka butuhkan untuk menjalankan usaha yang sudah mereka pilih.



Gambar 12. Tampilan Menentukan Invetasi Kebutuhan Usaha

Pada halaman ini *user* diminta menentukan sumber modal untuk membangun usaha mulai dari pinjaman bank maupun dari kerjasama dengan teman, setelah menentukan sumber modal user harus melunasi sumber modal sesuai dengan kesepakatan yang dipilih.



Gambar 13. Tampilan Menentukan Sumber Modal

Halaman Permainan user harus mulai menawarkan produk yang di miliki kepada setiap pembeli, di halaman ini semakin jeli user berinteraksi dengan pelanggan semakin cepat uang dan poin yang bisa di miliki oleh user namun semakin malas user maka hasil yang didapat juga akan sedikit dan tidak memenuhi target yang dibutuhkan.



Gambar 14. Tampilan permainan

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kelayakan yang dilakukan melalui serangkaian tahapan uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media dan uji coba produk akhir, hasil dari penilaian dari masing-masing tahapan mendapatkan penilaian dengan kategori cukup baik-sangat baik. Adapun rincian penilaian dari masing-masing tahapan antara lain: (1) Menurut ahli materi, multimedia interaktif ini mendapat skor 32, maka skor tersebut termasuk dalam kategori interval “sangat baik”. (2) Menurut ahli media, multimedia ini mendapatkan skor 31, maka skor tersebut termasuk dalam kategori interval “baik”. (3) Menurut hasil uji coba

produk akhir yang merupakan penggunaan produk masal pada siswa SMK Diponegoro Banyuputih, dari siswa kelas XI dengan jumlah 24 didapatkan data bahwa penilaian siswa terhadap game edukasi menunjukkan kategori interval “setuju-sangat setuju” untuk digunakan. Dengan demikian Media Pembelajaran Paraktikum Kewirausahaan layak digunakan sebagai media media bantu belajar siswa dalam berlatih berwirausaha Pada SMK Diponegoro Banyuputih.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] Hanafi, “Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan,” *Saintifika Islam. J. Kaji. Keislam.*, vol. 4, no. 2, pp. 129–150, 2017.
- [2] R. Hidayat, “Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan,” *Bul. Psikol.*, vol. 26, no. 2, p. 71, 2018.
- [3] M. Maulidina, S. Susilaningih, and Z. Abidin, “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 113–118, 2018.
- [4] M. Ngafifi, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya,” *J. Pembang. Pendidik. Fondasi dan Apl.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–47, 2014.
- [5] R. Rosmiati, D. T. S. Junias, and M. Munawar, “Sikap, Motivasi, Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa,” *J. Manaj. dan Kewirausahaan (Journal Manag. Entrep.*, vol. 17, no. 1, pp. 21–30, 2015.
- [6] R. N. Sarbini and A. Fatmawati, “Pengembangan Game Based Learning Pembelajaran Bahasa,” pp. 336–343, 2017.
- [7] C. Trisianto, “Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan,” *J. Teknol. Inf. ESIT*, vol. XII, no. 01, pp. 8–22, 2018.
- [8] S. Zulfah, “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan),” *Bul. Utama Tek.*, vol. 13, no. 2, pp. 143–149, 2018