



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202144192, 3 September 2021

Pencipta

Nama : **Sekar Dwi Ardianti, Savitri Wanabuliandari dkk**
Alamat : Desa Sluke RT.01/ RW.02 Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang, Rembang, JAWA TENGAH, 59272
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Sekar Dwi Ardianti, Savitri Wanabuliandari dkk**
Alamat : Desa Sluke RT.01/ RW.02 Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang, Rembang, JAWA TENGAH, 59272
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**
Judul Ciptaan : **Pengembangan Game Ethno-Confidence "SI ECO" Untuk Siswa Slow Learner**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 September 2021, di Kudus

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000269236

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

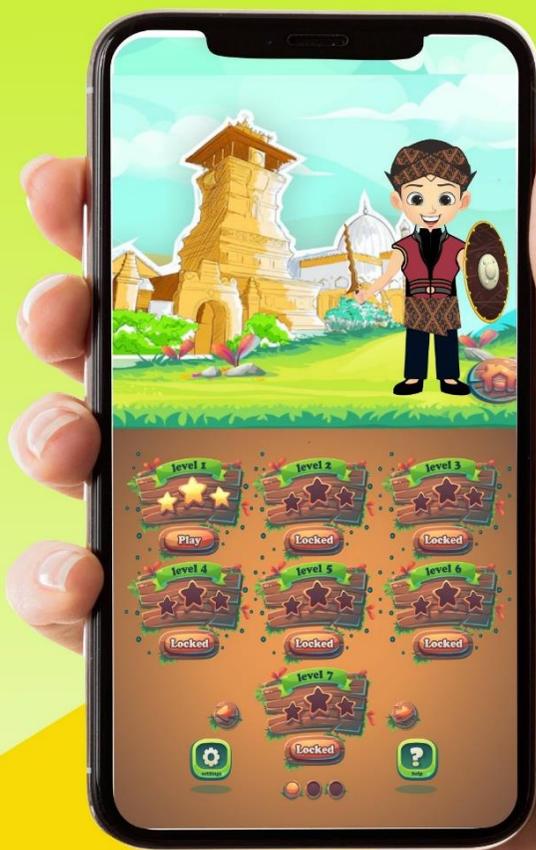
LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Sekar Dwi Ardianti	Desa Sluke RT.01/ RW.02 Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang
2	Savitri Wanabuliandari	Jl. Paron No. 470 Ngannguk Mranggen RT.04/RW.05 Kudus
3	Esti Wijayanti	Ds. Pedawang RT01/RW02 Bae Kudus

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Sekar Dwi Ardianti	Desa Sluke RT.01/ RW.02 Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang
2	Savitri Wanabuliandari	Jl. Paron No. 470 Ngannguk Mranggen RT.04/RW.05 Kudus
3	Esti Wijayanti	Ds. Pedawang RT01/RW02 Bae Kudus





PENGEMBANGAN GAME ETHNO CONFIDENCE

"SI ECO"

untuk Siswa Slow Learner

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus

Pengembangan Game Ethno Confidence “Si Eco” untuk Siswa *Slow Learner*

Penulis:

Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd
Savitri Wanabuliandari, S.Pd, M.Pd
Esti Wijayanti, M.Kom.

ISBN : -

Editor :

Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd

Desain Sampul dan Tata Letak :

Achda Subchiya Hanum

Penerbit :

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus

Redaksi :

Gondangmanis, Bae, Kudus, Kode Pos 59324
PO. BOX 53
Jawa Tengah – Indonesia
Telp.: 0291-438229
Fax : 0291-437198
Email : Penerbit@umk.ac.id

Distributor Tunggal :

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus
Gondangmanis, Bae, Kudus'Kode Pos 59324
PO. BOX 53
Jawa Tengah – Indonesia
Telp.: 0291-438229
Fax : 0291-437198
Email : Penerbit@umk.ac.id

Cetakan pertama, 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul **Pengembangan Game Ethno Confidence “Si Eco” untuk Siswa Slow Learner**. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan orang-orang yang mengikuti petunjuknya hingga hari kiamat kelak.

Buku ini disusun sebagai hibah yang didanai DPRM dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran bagi siswa *slow learner*. Game si Eco memiliki 7 level kegiatan yang terdiri dari beberapa kegiatan tantangan. Siswa yang dapat menyelesaikan tantangan dapat melanjutkan level selanjutnya. Game si Eco dikembangkan dengan tujuan untuk mengurangi krisis kepercayaan diri siswa *slow learner*. Kegiatan setiap level dalam game si Eco dikembangkan berdasarkan indikator kepercayaan diri, sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa *slow learner*.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan buku ini terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran terhadap penyempurnaan buku ini sangat diharapkan. Pada penyusunan buku ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang terkait. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muria Kudus yang telah membantu dalam penerbitan. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi siswa *slow learner* dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Kudus, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN VERSO	ii
PRAKATA	iii
SISWA SLOW LEARNER	1
A. Pengertian Siswa <i>Slow Learner</i>	1
B. Karakteristik Siswa <i>Slow Learner</i>	2
C. Permasalahan Siswa <i>Slow Learner</i>	3
A. Pengertian Percaya Diri	4
B. Indikator Percaya Diri.....	6
C. Krisis Kepercayaan Diri Siswa <i>Slow Learner</i>	7
D. Profil Kepercayaan Diri.....	9
A. Pengertian Media Pembelajaran	17
B. Macam-macam Media Pembelajaran	18
C. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik.....	26
D. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran.....	29
A. Pengertian Game	33
B. Karakteristik Game	34
C. Macam Game Edukatif.....	34
ETHNO-CONFIDENCE	40
A. Pengertian <i>Ethno-Confidence</i>	40
B. Keunggulan Pendekatan <i>Ethno-Confidence</i>	41

C. Implementasi <i>Ethno-Confidence</i> dalam Pendidikan.....	42
GAME SI ECO UNTUK SISWA <i>SLOW LEARNER</i>	43
A. Pengertian Game Si- ECO	43
B. Tahap Pengembangan Game Si ECO	44
C. Kegiatan Game Si ECO.....	55
LEVEL 1	58
LEVEL 4.....	64
LEVEL 5.....	66
LEVEL 6.....	68
LEVEL 7	70
KALIMAT MOTIVASI	72
D. Kelebihan Game Si ECO	73
DAFTAR PUSTAKA.....	77
BIOGRAFI.....	79

SISWA SLOW LEARNER



A. Pengertian Siswa *Slow Learner*

Siswa *slow learner* atau disebut dengan siswa lamban belajar adalah siswa yang memiliki potensi intelektual sedikit di bawah normal tetapi belum termasuk tuna grahita (retardasi mental). Dalam beberapa hal mengalami hambatan atau keterlambatan berpikir, merespon rangsangan dan adaptasi sosial, tetapi masih jauh lebih baik dibanding dengan yang tuna grahita, lebih lambat dibanding dengan yang normal, mereka butuh waktu yang lebih lama dan berulang-ulang untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun non-akademik, dan karenanya memerlukan pelayanan pendidikan khusus (Amelia 2016).

Siswa *slow learner* secara akademis biasanya diidentifikasi berdasarkan skor yang dicapai pada saat tes kecerdasan dengan IQ diantara 70-89 (Angreni 2014). Siswa *slow learner* juga mempunyai nilai pelajaran sangat rendah yang ditandai pula dengan tes IQ berada di bawah rata-rata siswa pada umumnya (Hadi 2016). Kebanyakan siswa *slow learner* memiliki keterbatasan ketika harus berpikir abstrak dan simbolis. Selain itu, siswa ini masih merasa kesulitan ketika diberikan tugas-tugas oleh guru. Siswa *slow learner* saat di dalam kelas membutuhkan waktu belajar lebih lama dibanding dengan sebayanya. Kecerdasan mereka memang di bawah rata-rata, tetapi mereka bukan siswa yang tidak mampu, tetapi mereka butuh perjuangan yang keras untuk menguasai apa yang diminta di kelas reguler (Yudhawati and Dany 2011).

Dari beberapa pengertian di atas maka penulis menyimpulkan siswa *slow learner* adalah siswa yang mengalami

kelambatan belajar dan memiliki IQ di bawah rata-rata. Prestasi belajar siswa *slow learner* biasanya juga di bawah prestasi belajar siswa-siswa normal lainnya, Siswa *slow learner* ini memiliki apa yang disebut dengan hambatan belajar dan hambatan perkembangan (*barrier to learning and development*)(Geniofam 2010). Siswa *slow learner* ini mengalami hambatan atau keterlambatan berpikir dalam beberapa hal, merespon rangsangan dan beradaptasi, tetapi lebih baik dibanding dengan tunagrahita, lebih lamban dari normal (Borah 2013).

B. Karakteristik Siswa *Slow Learner*

Adapun karakteristik siswa *slow learner* menurut (Amelia 2016) yaitu:

1. Berfungsinya kemampuan kognisi, namun di bawah rata-rata. Kondisi ini membuatnya mengalami hambatan atau keterlambatan berpikir.
2. Rata-rata prestasi belajarnya kurang dari 6.
3. Daya tangkap terhadap pelajaran lambat.
4. Pernah tidak naik kelas.
5. Dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik sering terlambat dibandingkan teman seusianya.
6. Cenderung kesulitan dalam mengikuti petunjuk yang memiliki banyak langkah / kompleks.
7. Memiliki *self image* yang buruk (pemalu, pendiam, kurang percaya diri, menarik diri dari lingkungan sosial) sehingga mengalami kesulitan dalam berteman.
8. Memiliki daya ingat yang memadai, namun lambat dalam mengingat.
9. Menguasai suatu keterampilan dengan lambat dan untuk beberapa kemampuan bahkan tidak dapat dikuasai.

10. Terbatasnya kemampuan koordinasi (seperti olahraga, menggunakan alat tulis atau mengenakan pakaian).

C. Permasalahan Siswa *Slow Learner*

Adapun permasalahan siswa *slow learner* adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kesulitan dengan pola pikir atau penalaran yang lebih kompleks.
2. Kesulitan dalam mempelajari dan memahami konsep-konsep baru. Hal ini akan menjadi semakin sulit, bila mayoritas kelas sudah menguasai konsep tersebut dan guru melanjutkan materi pengajaran. Sementara siswa *slow learner* membutuhkan lebih banyak waktu. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung mudah cemas, memiliki konsep diri yang rendah dan mudah menyerah. Siswa seringkali merasa dirinya 'bodoh' dan mulai membenci sekolah karena sepanjang hari berada di sekolah melakukan sesuatu yang sulit baginya.
3. Siswa yang lambat belajar atau *slow learner* kerap kali tidak terdeteksi karena mereka bukanlah siswa yang tidak mampu atau mengalami kesulitan belajar, serta tidak menunjukkan adanya kelainan pada perkembangannya seperti yang dapat terdeteksi pada siswa dengan keterbelakangan mental. Oleh karena itu, mereka tidak mendapatkan pendidikan khusus. Akan tetapi, mereka mengalami kesulitan ketika berada di sekolah biasa atau formal. Untuk itu, dibutuhkan deteksi dini agar kondisi siswa dapat segera diketahui sehingga ia mendapatkan penanganan dan pertolongan yang tepat. Pemeriksaan tes Inteligensi (IQ) dapat dilakukan untuk mendeteksi siswa dengan *slow learner*.

KEPERCAYAAN DIRI SISWA SLOW LEARNER



A. Pengertian Percaya Diri

Kamus Besar Bahasa Indonesia, percaya diri merupakan percaya pada kemampuan, kekuatan, dan penilaian diri sendiri (Depdikbud 2008). Percaya diri dalam bahasa Inggris disebut juga *self confidence*. Menurut Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan bertanggung jawab (Ghufron and Risnawati 2010). Sedangkan menurut Syam Asrullah (2017) percaya diri merupakan salah satu syarat yang esensial bagi individu untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas sebagai upaya dalam mencapai prestasi. Menurut (Lauster 2003) percaya diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Terbentuknya kemampuan percaya diri adalah suatu proses belajar bagaimana merespon berbagai rangsangan dari luar dirinya melalui interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah suatu keyakinan untuk membuat keputusan sendiri pada diri sendiri bahwa ia mampu untuk melakukan sesuatu. Percaya diri merupakan salah satu sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk

mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya. Hal ini bukan berarti bahwa individu tersebut mampu dan kompeten melakukan segala sesuatu seorang diri.

Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut dimana ia merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa dia bisa, karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

Percaya diri (*selfconfidence*) sangat penting bagi siswa agar berhasil dalam pembelajaran (Yates 2002) dan juga bermanfaat untuk kehidupan di masyarakat kelak setelah lulus sekolah. Sehingga untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa perlu dilatih sejak dini ketika siswa masih di bangku sekolah. Dengan memiliki kepercayaan diri yang baik seseorang akan dapat mengaktualisasikan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Jika seseorang memiliki percaya diri didalam arena sosial, maka akan menjadi tidak gelisah dan lebih nyaman dengan dirinya sendiri serta mampu mengembangkan perilaku dalam situasi sosial (Prayitno 1995). Namun demikian kepercayaan diri tidak tumbuh dengan sendirinya. Kepercayaan diri tumbuh dari proses interaksi yang sehat di lingkungan sosial individu dan berlangsung secara kontinu dan berkesinambungan. Rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, ada proses tertentu didalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri (Hakim 2002).

Lauster mengemukakan aspek-aspek yang terkandung dalam kepercayaan diri antara lain:

a. Keyakinan akan kemampuan diri

Sikap positif seseorang tentang dirinya bahwa mengerti sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya.

b. Optimis

Sikap positif seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuannya.

c. Objektif

Orang yang percaya diri memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.

d. Bertanggung jawab

Kesediaan seseorang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.

e. Rasional

Analisa terhadap suatu masalah, suatu hal, suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Pendapat lain dijelaskan oleh Hendra Surya, menyebutkan aspek psikologis yang mempengaruhi dan membentuk percaya diri, yaitu gabungan unsur karakteristik citra fisik, citra psikologis, citra sosial, aspirasi, prestasi, dan emosional, antara lain: a. *self-control* (Pengendali diri). b. suasana hati yang sedang dihayati. c. citra fisik. d. citra sosial. e. *self-image* (citra diri) ditambah aspek keterampilan teknis, yaitu kemampuan menyusun kerangka berpikir dan keterampilan berbuat dalam menyelesaikan masalah.

B. Indikator Percaya Diri

Indikator percaya diri (*self confidence*) menurut Lestari dan Yudhanegara (2015) yaitu: (1) percaya pada kemampuan sendiri; (2) bertindak mandiri dalam mengambil keputusan; (3) memiliki konsep diri yang positif; (4) berani mengemukakan pendapat.

Aspek-aspek kepercayaan diri dari Afiatin dan Martaniah, dalam Sapotro dan Sesono yang menjadi ciri maupun indikator dari kepercayaan diri yaitu:

- a. Individu merasa kuat terhadap tindakan yang dilakukan.
Hal ini didasari oleh adanya keyakinan terhadap kekuatan, kemampuan, dan ketrampilan yang dimiliki. Ia merasa optimis, cukup abisius, tidak selalu memerlukan bantuan orang lain, sanggup bekerja keras, mampu menghadapi tugas dengan baik dan bekerja secara efektif serta bertanggung jawab atas keputusan dan perbuatannya.
- b. Individu merasa diterima oleh kelompoknya.
Hal ini dilandasi oleh adanya keyakinan terhadap kemampuannya dalam berhubungan sosial. Ia merasa bahwa kelompoknya atau orang lain menyukainya, aktif menghadapi keadaan lingkungan, berani mengemukakan kehendak atau ide-idenya secara bertanggung jawab dan tidak mementingkan diri sendiri.
- c. Individu memiliki ketenangan sikap.
Hal ini didasari oleh adanya keyakinan terhadap kekuatan dan kemampuannya. Ia bersikap tenang, tidak mudah gugup, cukup toleran terhadap berbagai macam situasi.

C. Krisis Kepercayaan Diri Siswa *Slow Learner*

Siswa berkebutuhan khusus di sekolah umum berisiko putus sekolah disebabkan karena prestasi belajar yang rendah, selain itu mereka juga berisiko menjadi rendah diri atau malah bersikap anti sosial yang disebabkan karena adanya labeling yang merendahkan seperti siswa bodoh, siswa cacat, dan sebagainya (Ormrod 2008). Salah satu siswa berkebutuhan khusus yang

memiliki risiko psikologis yang cukup besar adalah siswa *slow learner*.

Siswa *slow learner* adalah siswa yang memiliki skala IQ 70-85 (Association 2000). Siswa-siswa *slow learner* tidak seperti siswa-siswa normal lainnya tetapi juga tidak seperti siswa retardasi mental. Inteligensi mereka lebih tinggi jika dikategorikan sebagai retardasi mental, sehingga siswa *slow learner* sering disebut *shadow kids*. Siswa *slow learner* tidak sesuai jika dimasukkan di Sekolah Luar Biasa (SLB) tetapi jika dimasukkan di sekolah umum, mereka dapat mengalami kegagalan (Show & Steven, 2010).

Ketika siswa *slow learner* masuk ke sekolah dasar umum (SD), siswa *slow learner* akan mengalami masalah akademik dan sosial. Secara akademik mereka lambat dalam menyerap pelajaran terutama dalam kemampuan bahasa, angka dan konsep, karena keterbatasan kognitif tersebut, siswa *slow learner* cenderung kurang percaya diri, mereka memiliki sedikit teman atau berteman dengan siswa-siswa yang lebih kecil. Hal ini menyebabkan mereka memiliki kemampuan sosial yang rendah (Gottlieb and Laysen dalam Lokananda, 2006).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Slow Learners* belajar mengalami masalah belajar dan tingkah laku karena mempunyai keterbatasan kemampuan intelektual dan keterampilan psikologis. Menjelaskan masalah umum siswa lamban belajar yang ditemukan guru kelas di antaranya: a) memiliki prestasi rendah di semua mata pelajaran; b) mengalami kesulitan membaca, menulis, atau matematika; c) mempunyai daya ingat rendah; d) hiperaktif atau kurang memperhatikan; e) rendahnya percaya diri (Arjmandnia, Ali Akbar dan Keivan Kakabarabee, 2011).

Percaya diri atau *self confidence* adalah aspek kepribadian yang penting pada diri seseorang. Tanpa adanya kepercayaan diri maka akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, karena dengan adanya kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada di dalam dirinya.

D. Profil Kepercayaan Diri

Aspek kepercayaan diri siswa *slow learner* yang diukur pada penelitian ini terdiri 8 indikator yaitu; (1) berani tampil di depan kelas, (2) berani mengemukakan pendapat, (3) berani mencoba hal baru, (4) mengemukakan pendapat terhadap suatu masalah, (5) mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis, (6) mencoba hal-hal baru yang bermanfaat, (7) mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain, dan (8) memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat. Adapun kriteria kepercayaan diri siswa sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Kepercayaan Diri

Rentang	Kategori
$90 \leq x \leq 120$	Percaya Diri
$60 \leq x < 90$	Cukup Percaya Diri
$30 \leq x < 60$	Kurang Percaya Diri

Berikut adalah hasil angket kepercayaan diri siswa yang diukur melalui lembar angket.

Tabel 2 Indikator Berani Tampil di Depan Kelas

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Berani tampil di	Saya tidak malu menunjukan	6	3	6	10	7	16	48

depan kelas	kemampuan saya di depan kelas							
	Saya berani tampil untuk presentasi di depan kelas	8	3	6	8	8	10	43
	Saya merasa malu untuk tampil di depan kelas	7	3	5	8	7	11	41
	Saya merasa takut untuk tampil di depan kelas	10	4	9	8	9	11	51
Total		31	13	26	34	31	48	

Dari hasil tabel 1 menunjukkan bahwa pada indikator berani tampil di depan kelas diperoleh hasil bahwa kelas 1 mendapatkan skor total 31 (kurang percaya diri), kelas 2 jumlah skor 13 (kurang percaya diri), total skor kelas 3 sebanyak 26 (kurang percaya diri), kelas 4 dengan jumlah 34 (kurang percaya diri), kelas 5 sebanyak 31 (kurang percaya diri), dan kelas 6 dengan total skor 48 (kurang percaya diri). Hal ini keenam kelas berada pada kategori kurang percaya diri saat tampil di depan kelas.

Kurangnya keberanian diri siswa saat tampil di depan kelas salah satu faktor penghambat kepercayaan diri siswa (Fadiana & Rosalina, 2020). Percaya diri pada siswa terjadi melalui berbagai proses yaitu dengan unjuk diri, kegiatan unjuk diri yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah berani tampil di depan kelas, bercerita, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, melatih siswa berani unjuk diri dapat dilakukan dengan memanggil siswa bersama dengan siswa yang lain, untuk tampil di depan kelas (Iskarima, 2009).

Tabel 3 Indikator Berani Mengemukakan Pendapat

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Berani mengemukakan pendapat	Ketika di kelas, saya berani bertanya tanpa harus ditunjuk guru	4	2	6	7	6	11	36

apabila ada yang belum saya mengerti								
Saya berusaha menjawab pertanyaan teman ataupun guru berdasarkan pemahaman dan menggunakan bahasa saya sendiri	7	3	6	8	9	10	43	
Saya takut salah ketika akan menjawab pertanyaan dari guru, maka saya memilih untuk diam saja	9	4	8	9	9	9	48	
Saya takut apabila dianggap bodoh oleh teman-teman ketika ingin bertanya kepada bapak atau ibu guru	10	4	7	9	12	12	54	
Total	30	13	27	33	36	42		

Berdasarkan hasil tabel 3 pada indikator berani mengemukakan pendapat total skor yang didapat kelas 1 sejumlah 30, kelas 2 mendapatkan skor 13, kelas 3 dengan jumlah skor 27, kelas 4 dengan total skor 33, kelas 5 sebanyak 36 skor dan kelas 6 skor yang didapatkan 42. Dari skor keenam kelas tersebut berada di kategori kurang percaya diri pada indikator berani mengemukakan pendapat.

Tabel 4 Indikator Berani Mencoba Hal Baru

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Berani mencoba hal baru	Saya senang dapat berkenalan dengan teman baru yang belum saya kenal	8	4	8	10	11	11	52

Saya selalu ingin mengetahui dan mencoba hal baru yang belum saya ketahui sebelumnya	7	4	7	9	8	12	47
Saya malu untuk berkenalan dengan teman yang belum saya kenal	7	3	6	9	6	11	42
Saya takut ketika pertama kali berbicara di depan umum	8	3	5	8	8	9	41
Total	30	14	26	36	33	43	

Hasil rekapitulasi angket pada indikator mencoba hal baru. Jumlah skor yang didapat siswa pada kelas 1 sebanyak 30 dengan kategori kurang percaya diri, skor yang didapat siswa kelas 2 sebanyak 14 dengan kategori kurang percaya diri, jumlah skor siswa kelas 3 sejumlah 26 dengan kategori kurang percaya diri, total skor siswa kelas 4 yaitu 36 dengan kategori kurang percaya diri, jumlah skor yang didapat kelas 5 sejumlah 33 dengan kategori kurang percaya diri, dan skor kelas 6 sebanyak 43 masuk dalam kategori kurang percaya diri.

Tabel 5 Indikator Mengemukakan Pendapat

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Mengemukakan pendapat terhadap suatu masalah atau topik	Saya senang dapat memberikan solusi terkait suatu masalah yang harus dipecahkan	7	3	7	7	6	7	37
	Saya berani mengungkapkan pendapat saat berdiskusi tentang suatu topik di kelas	8	2	8	7	7	10	42
	Saya memilih diam saja ketika ada guru mengajukan pertanyaan di kelas walaupun saya tahu jawabannya	7	4	7	7	5	10	40

Total	22	9	22	21	18	27	
-------	----	---	----	----	----	----	--

Dari hasil tabel 5 menunjukkan bahwa pada indikator mengemukakan pendapat terhadap suatu masalah atau topik diperoleh hasil bahwa kelas 1 mendapatkan skor total 22 (kurang percaya diri), kelas 2 jumlah skor 9 (kurang percaya diri), total skor kelas 3 sebanyak 22 (kurang percaya diri), kelas 4 dengan jumlah 21 (kurang percaya diri), kelas 5 sebanyak 18 (kurang percaya diri), dan kelas 6 dengan total skor 27 (kurang percaya diri). Hal ini keenam kelas berada pada kategori kurang percaya diri saat mengemukakan pendapat terhadap suatu masalah atau topik.

Tabel 6 Indikator mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis	Saya mengajukan diri untuk menjawab soal di papan tulis tanpa dipaksa guru	5	2	6	10	7	11	41
	Saya tidak takut salah jika diminta mengerjakan tugas di papan tulis karena saya telah berani mencoba	7	3	6	7	5	7	35
	Saya tidak ingin mencoba maju mengerjakan soal di papan tulis karena takut jawaban saya salah	4	3	7	10	7	10	41
	Saya memilih diam meskipun saya bisa mengerjakan soal di papan tulis karena malu	8	3	7	8	8	9	43
Total		24	11	26	35	27	37	

Hasil rekapitulasi angket pada indikator mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis yang ditunjukkan pada

tabel 6. Jumlah skor yang didapat siswa pada kelas 1 sebanyak 24 dengan kategori kurang percaya diri, skor yang didapat siswa kelas 2 sebanyak 11 dengan kategori kurang percaya diri, jumlah skor siswa kelas 3 sejumlah 26 dengan kategori kurang percaya diri, total skor siswa kelas 4 yaitu 35 dengan kategori kurang percaya diri, jumlah skor yang didapat kelas 5 sejumlah 27 dengan kategori kurang percaya diri, dan skor kelas 6 sebanyak 37 masuk dalam kategori kurang percaya diri dalam mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis.

Tabel 7 Tabel Indikator mencoba hal-hal baru yang bermanfaat

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat	Saya selalu ingin mencoba hal baru yang bermanfaat bagi diri saya dan orang lain	4	4	7	9	8	11	43
	Saya takut gagal mencoba hal baru meskipun bermanfaat	8	3	8	7	8	12	46
	Saya malas mengembangkan kemampuan yang saya miliki sehingga saya tidak mau mencoba hal baru yang bermanfaat	6	4	6	9	8	12	45
Total		18	11	21	25	24	35	

Berdasarkan hasil tabel 3 pada indikator mencoba hal-hal baru yang bermanfaat total skor yang didapat kelas 1 sejumlah 18, kelas 2 mendapatkan skor 11, kelas 3 dengan jumlah skor 21, kelas 4 dengan total skor 25, kelas 5 sebanyak 24 skor dan kelas 6 skor yang didapatkan 35. Dari skor keenam kelas tersebut berada di kategori

kurang percaya diri pada indikator mencoba hal-hal baru yang bermanfaat.

Tabel 8 Indikator mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain	Saya dapat memberikan kritikan kepada hasil karya orang lain agar dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi	8	4	7	9	5	11	44
	Saya senang jika ada teman saya yang memberi kritikan membangun terhadap hasil karya saya	8	3	7	9	4	11	42
	Saya tidak akan memberikan kritikan yang membangun meskipun saya tau kekurangan hasil karya orang lain karena takut jika saya dimusuhi	8	3	8	9	7	8	43
	Saya tidak suka jika mendapat kritikan membangun dari orang lain tentang hasil karya saya	6	4	9	9	8	6	42
Total		30	14	31	36	24	36	

Hasil rekapitulasi angket pada indikator mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain yang ditunjukkan pada tabel 8. Jumlah skor yang didapat siswa pada kelas 1 sebanyak 30 dengan kategori kurang percaya diri, skor yang didapat siswa kelas 2 sebanyak 14 dengan kategori kurang percaya diri, jumlah skor siswa kelas 3 sejumlah 31 dengan kategori kurang percaya diri, total skor siswa kelas 4 yaitu 36 dengan kategori kurang percaya diri, jumlah

skor yang didapat kelas 5 sejumlah 24 dengan kategori kurang percaya diri, dan skor kelas 6 sebanyak 36 masuk dalam kategori kurang percaya diri dalam mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain.

Tabel 9 Indikator memberikan argumen yang kuat

Indikator	Aspek Kuesioner Percaya Diri	Kelas						Total
		1	2	3	4	5	6	
Memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat	Saya yakin dengan pendapat saya terhadap sesuatu	6	3	11	7	8	10	45
	Saya akan mempertahankan pendapat saya dengan memberikan argumen yang kuat	6	3	9	8	9	14	49
	Saya merasa tidak yakin dengan pendapat saya sendiri	6	3	13	11	8	12	53
	Saya selalu meminta pendapat teman tentang segala sesuatu	8	4	10	11	6	10	49
Total		26	13	43	37	31	46	

Dari hasil tabel 9 menunjukkan bahwa pada indikator memberikan argumen yang kuat diperoleh hasil bahwa kelas 1 mendapatkan skor total 26 (kurang percaya diri), kelas 2 jumlah skor 13 (kurang percaya diri), total skor kelas 3 sebanyak 43 (kurang percaya diri), kelas 4 dengan jumlah 37 (kurang percaya diri), kelas 5 sebanyak 31 (kurang percaya diri), dan kelas 6 dengan total skor 46 (kurang percaya diri). Hal ini keenam kelas berada pada kategori kurang percaya diri saat memberikan argumen yang kuat.

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN



A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar 2010).

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Arief 1996). Media pembelajaran bisa dipahamisebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisadipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran

(*instructional media*) (Anderson 1987). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (*slide*) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

B. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *overhead projektor*(OHP) dan obyek obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya Anda mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Misalnya senjata kuno yang masih asli ditata dan dipajang seolah-olah menggambarkan situasi perang pada jaman dulu. Secara teori, penggunaan media realia ini banyak kelebihannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Namun dalam prakteknya banyak benda-benda nyata yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk yang sebenarnya yang disebabkan oleh keterbatasan keterbatasan tertentu. Oleh karena

itu perlu ada jenis media lain sebagai penggantinya, seperti dijelaskan berikut ini.

Media model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk pengadaan realia. Model suatu benda dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, lebih kecil atau sama dengan benda sesungguhnya. Model juga bisa dibuat dalam wujud yang lengkap seperti aslinya, bisa juga lebih disederhsiswaan hanya menampilkan bagian/ciri yang penting. Contoh model adalah: candi borobudur, pesawat terbang atau tugu monasyang dibuat dalam bentuk mini.

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Semua media grafis, baik itu berupa gambar, sketsa bagan, grafik atau media visual yang lain harus dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip umum.

Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan ketentuan agar menghasilkan visual yang komunikatif. Untuk lebih mudah diingat, ketentuan tersebut dinyatakan dalam akronim "VISUALS" (singkatan dari *Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Ligitimate, dan Structured*). Secara singkat prinsip umum pembuatan visual itu dapat dijelaskan sebagai berikut. *Visible* berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran

didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat. *Interesting* artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan. *Simple* artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan. *Useful* maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting. *Accurate* artinya isi materi harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit terhapus dari ingatan siswa. *Legitimate* adalah visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal. Visual yang tidak logis atau tidak lazim akan dianggap janggal oleh siswa. *Structured* maksudnya visual harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya.

Media grafis banyak jenisnya, misalnya: gambar/foto, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan sebagainya. Gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar/foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Beberapa kelebihan media gambar/foto antara lain: 1) sifatnya konkrit, 2) dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indera, 3) harganya relatif murah serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain kelebihan, gambar/foto juga memiliki kelemahan, antara lain: 1) hanya menekankan pada persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa, 2) jika gambar terlalu kompleks, akan kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu.

Agar lebih bermanfaat dalam pembelajaran, maka gambar/foto hendaknya memenuhi persyaratan berikut:

1. Otentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
2. Sederhana, artinya harus menunjukkan dengan jelas bagian bagian pokok dari gambar tersebut.
3. Ukurannya proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar. Caranya antara lain dengan mensejajarkan gambar/foto tersebut dengan benda lain yang sudah dikenal siswa. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian bagian pokoknya tanpa detail. Selain dapat menarik perhatian siswa, sketsa dapat menghindarkan verbalisme dan memperjelas pesan. Sketsa dapat dibuat langsung oleh guru, karena itu harganya pasti murah (bahkan bisa tanpa biaya). Satu-satunya hambatan yang sering dikemukakan adalah guru tidak bisa menggambar. Padahal setiap orang pasti memiliki kemampuan dasar menggambar, dan itu sudah cukup sebagai modal membuat sketsa untuk memperjelas sajian kita.

Diagram/skema merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar, diagram menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat proses yang ada disana. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk untuk memahami komponen dan mekanisme kerja peralatan tertentu. Misalnya kalau kita membeli peralatan elektronik, biasanya disertai sebuah diagram mengenai komponen alat tersebut, fungsi, dan cara pengoperasian. Jika digunakan dalam pembelajaran, diagram bisa menyederhiskan

sesuatu yang kompleks sehingga dapat membantu memperjelas penyajian guru. Kelebihannya diagram dapat menyajikan materi yang luas dan kompleks menjadi lebih padat dan sederhana. Namun untuk bisa memahami diagram, siswa harus memiliki latar belakang tentang materi yang didiagramkan. Diagram yang baik haruslah: 1) benar datanya, 2) rapi, 3) diberi judul dan penjelasan seperlunya, 4) ukurannya cukup dan dapat dilihat oleh siswa dalam jumlah yang diinginkan, 5) penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum (dari kiri ke kanan).

4. Bagan/chart.

Fungsi bagan/chart yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu penyajian. Dalam bagan/chart sering dijumpai bentuk grafis yang lain seperti: gambar, diagram, kartun atau lambang verbal. Agar menjadi media yang baik, bagan hendaknya dibuat: 1) secara sederhana, 2) lugas, 3) tidak berbelit belit, dan 4) *up to date*. Ada beberapa macam bentuk bagan, yaitu: bagan pohon, bagan arus, dan bagan garis waktu. Bagan pohon biasanya digunakan untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas (*strata*).

Contoh bagan pohon yang paling mudah ditemukan di sekolah adalah bagan tentang struktur organisasi OSIS. Bagan arus untuk menggambarkan hubungan atau langkah-langkah suatu kegiatan. Sedangkan bagan garis waktu untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dengan waktu secara kronologis. Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk

menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu obyek yang saling berhubungan. Grafik biasanya disusun berdasarkan prinsip matematika dan menggunakan data komparatif. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

Beberapa kelebihan grafik dalam pembelajaran antara lain: 1) memungkinkan kita mengadakan analisis, penafsiran dan perbandingan antar data-data yang disajikan, baik dalam ukuran, jumlah, pertumbuhan, maupun arah tertentu.

2) bermanfaat untuk mempelajari hubungan kuantitatif dengan beberapa data. 3) penyajian pesannya cepat, jelas, menarik, ringkas, dan logis.

Semakin rumit data yang akan disajikan akan semakin efektif bila disajikan melalui grafik. Grafik yang baik haruslah: 1) jelas untuk dilihat dan dibaca siswa, 2) hanya menyajikan satu ide/pokok masalah, 3) menggunakan warna-warna kontras dan harmonis, 4) dibuat secara ringkas dan diberikan judul, 5) sederhana, menarik, teliti dan mampu "berbicara sendiri" (begitu siswa membaca, langsung mengerti maksudnya).

5. Media Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menampilkan informasi kepada siswa melalui tayangan di layar monitor. Berbagai aplikasi komputer untuk pembelajaran biasanya disebut Computer Based Instructional (CBI), Computer Assisted Instructional (CIA), atau Computer Managed Instructional (CMI), Instructional Application of Computer (IAC), Instruction Assisted Learning (IAL).

Dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai pembelajaran berbantu komputer. Teknologi komputer berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) biasanya memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier, 2) Dapat digunakan dengan peserta dengan keinginan siswa di samping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya, 3) Gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol, maupun grafis, 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan, dan 5) Belajar dapat berpusat pada siswa dengan tingkat interaktivitas tinggi (Warsita 2008).

Teknologi komputer dapat digunakan sebagai media yang memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep. Hal ini dimungkinkan karena teknologi komputer mempunyai kemampuan untuk: (a) menyiapkan dan memanipulasi data alfanumerik; (b) menampilkan beberapa operasi dengan cara yang tepat; dan (c) mengkombinasikan tulisan, warna, gerak (animasi), suara dan video, serta memuat suatu “kepintaran” yang sanggup menyajikan proses interaktif.

Multimedia Saat ini, teknologi komputer tidak hanya digunakannya sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar multimedia yang memungkinkan siswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi (Indriana 2011).

Multimedia atau teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer (Warsita 2008). Dengan kata lain komputer multimedia adalah sebuah komputer yang dilengkapi dengan perangkat keras dan lunak sehingga memungkinkan data berupa teks, gambar, animasi, suara dan video dapat dikelola. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya macam-macam sumber belajar.

Program multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini mengembangkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran. Bambang Warsita (2008: 36-37) dengan multimedia atau teknologi terpadu ini mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan secara acak, di samping secara linier.
- b. Dapat digunakan dengan peserta dengan keinginan siswa di samping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya.
- c. Gagasan-gagasan seiring disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, relevan dengan kondisi siswa dan di bawah kendali siswa.
- d. Prinsip teori belajar kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran.
- e. Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan.

f. Bahan belajar menunjukkan interaktivitas siswa yang tinggi.

C. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan.

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan.

(Azhar 2010) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa **kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik** adalah sebagai berikut.

1. Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

2. Tepat Mendukung Materi yang Bersifat Fakta, Konsep, Prinsip, dan Generalisasi

Tidak semua materi dapat disajikan secara gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

3. Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

4. Mampu dan Terampil Menggunakan

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

5. Pengelompokan Sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disama ratakan, memang untuk media pembelajaran

tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.

Hal yang perlu diperhatikan mengenai kelompok belajar siswa sebagai sasaran ini misalnya besar kecil kelompok yang bisa digolongkan menjadi 4 yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Latar belakang secara umum tiap kelompok perlu diperhatikan seperti latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan lain-lain. Kemampuan belajar masing-masing siswa dalam kelompok juga wajib diperhatikan untuk memilih mana media pembelajaran yang tepat untuk dipilih.

6. Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut laik digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai atau tepat digunakan untuk masing-masing materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih juga mampu dengan mudah

membantu guru menyampaikan materi kepada siswa, siswa juga dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang sudah dipilih berdasarkan kriteria diatas.

Beberapa nilai tambah lain juga bisa didapat jika tepat dalam pemilihan media pembelajaran. Misalnya saja siswa mampu menambah atau meningkatkan keterampilan tertentu seperti mendengarkan dan konsentrasi. Dari segi ke-ekonomisan pemilihan media pembelajaran yang mampu digunakan berkali-kali juga sangat dapat menekan biaya atau anggaran untuk pengadaan dan produksi media pembelajaran.

D. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket kebutuhan media pembelajaran dengan indikator yaitu: (1) kebutuhan media pembelajaran elektronik (game), (2) kebutuhan media pembelajaran berkonten Ethno, (3) kebutuhan media pembelajaran untuk siswa *slow learner*, (4) kebutuhan media pembelajaran menumbuhkan kepercayaan diri didapatkan hasil sebagai berikut. Berikut adalah hasil angket kebutuhan media pembelajaran.

Tabel 10 Indikator kebutuhan media pembelajaran elektronik (game)

Indikator	Aspek Kebutuhan Media	Persentase (%)
Kebutuhan media pembelajaran elektronik (Game)	Saya lebih senang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	73
	Saya lebih senang pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran	27
	Media pembelajaran membuat saya semangat untuk belajar	77
	Media pembelajaran membuat saya malas untuk belajar	19
	Penggunaan media pembelajaran mempermudah saya dalam memahami materi pembelajaran	88
	Penggunaan media pembelajaran mempersulit saya dalam memahami materi pembelajaran	15

	Saya lebih senang media pembelajaran elektronik dari pada media pembelajaran nyata (alat peraga)	85
	Saya lebih suka media pembelajaran nyata (alat peraga) dari pada media pembelajaran elektronik.	19
	Saya lebih suka media pembelajaran <i>game</i> dari pada video	62
	Saya lebih suka media pembelajaran video dari pada <i>game</i>	27
	Saya menyukai media pembelajaran <i>game</i> petualangan	65
	Saya suka media pembelajaran <i>game</i> teka-teki yang harus dipecahkan	54
	Media pembelajaran yang dapat bersuara membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran dan lebih bersemangat	81
	Saya lebih suka media pembelajaran yang hanya dapat dilihat tanpa bisa didengar sehingga saya dapat lebih berkonsentrasi	23

Berdasarkan hasil angket kebutuhan media pembelajaran pada indikator kebutuhan media pembelajaran elektronik (*game*) didapatkan hasil bahwa 73 % siswa senang belajar menggunakan media pembelajaran. 77% siswa semangat belajar menggunakan media, 88% siswa menganggap bahwa penggunaan media pembelajaran membantu mempermudah siswa dalam memahami materi, media yang dibutuhkan 85 % siswa adalah media elektronik, 62 % siswa menyukai media elektronik berupa *game*. *Game* yang dibutuhkan siswa 65 % adalah *game* petualangan.

Tabel 11 Indikator kebutuhan media pembelajaran berkonten Ethno

Indikator	Aspek Kebutuhan Media	Persentase (%)
Kebutuhan media pembelajaran berkonten Ethno	Saya tidak menyukai media pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari	19
	Saya suka media pembelajaran tentang budaya sekitar	81
	Saya sulit memahami materi pembelajaran tentang budaya sekitar tanpa menggunakan media pembelajaran	65

	Media pembelajaran tentang budaya sekitar membuat saya semakin senang belajar	85
	Media pembelajaran tentang budaya sekitar memudahkan saya memahami materi pembelajaran	88
	Media pembelajaran yang memuat budaya sekitar membuat saya dapat lebih mengenal dan mencintai kekayaan budaya bangsa	81

Hasil angket analisis kebutuhan pada indikator kebutuhan media pembelajaran berkonten ethno diperoleh hasil bahwa 81% siswa menyukai media pembelajaran berbasis budaya, karena 85 % siswa menganggap media pembelajaran berbasis budaya dapat menciptakan suasana senang, 88 % siswa mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Tabel 12 Indikator kebutuhan media pembelajaran untuk siswa *slow learner*

Indikator	Aspek Kebutuhan Media	Persentase (%)
Kebutuhan media pembelajaran untuk siswa <i>slow learner</i>	Saya dapat belajar mandiri tanpa menggunakan media pembelajaran dan bantuan dari guru	42
	Saya suka media pembelajaran yang memiliki tampilan berwarna-warni	81
	Saya menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi yang menarik	73
	Saya menyukai media pembelajaran yang berupa permainan dan dilengkapi dengan tantangan	77
	Saya suka media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar sehingga saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	85
	Saya menyukai media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri	62

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan media pembelajaran untuk siswa *slow learner*, hanya 42 % siswa *slow learner* yang dapat belajar mandiri tanpa menggunakan media

pembelajaran dan bantuan dari guru artinya 58% siswa *slow learner* belum mampu belajar mandiri tanpa menggunakan media pembelajaran dan bantuan dari guru. Media pembelajaran yang dibutuhkan oleh 81 % siswa *slow learner* adalah media pembelajaran yang memiliki tampilan berwarna-warni dan 73% siswa *slow learner* menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi yang menarik.

Tabel 13 Indikator kebutuhan media pembelajaran menumbuhkan kepercayaan diri

Indikator	Aspek Kebutuhan Media	Persentase (%)
Kebutuhan media pembelajaran menumbuhkan kepercayaan diri	Saya menyukai media pembelajaran yang dapat membuat saya berani mencoba hal baru	81
	Saya suka media pembelajaran yang meminta saya lebih percaya diri pada kemampuan saya	85
	Saya tidak suka media pembelajaran yang meminta saya untuk melakukan sesuatu secara mandiri	46
	Saya menyukai media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelompok	88

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan 81 % siswa menyukai media pembelajaran yang dapat membuat berani mencoba hal baru, 85% siswa menyukai media pembelajaran yang menumbuhkan sikap percaya diri dan 88% siswa menyukai media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelompok.



A. Pengertian Game

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapaorang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. (Febriyanto Pratama Putra, 2012). Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli: 1. John C Beck & Mitchell Wade, Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. 2. Samuel Henry, Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijaikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. 3. John Naisbitt, Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. 4. Andik Susilo, Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

B. Karakteristik Game

Game terdiri dari berbagai unsur dasar yang dipadukan sehingga menciptakan suatu pengalaman yang menarik, adapun komponen-komponen game antara lain:

1. Fitur

Fitur merupakan suatu hal yang menggambarkan game dalam bentuk-bentuk yang dapat dilihat maupun dirasakan.

2. *Gameplay*

Gameplay merupakan cara kerja suatu game, dimana fitur-fitur yang ada akan membentuk suatu *gameplay*.

3. *Interface*

Interface merupakan semua bentuk tampilan yang ada pada sebuah game. *Interface* yang baik akan membuat pemainnya betah dan tidak bosan dalam memainkan game.

4. Aturan (*rules*)

Rules merupakan sekumpulan aturan yang ada dalam memainkan sebuah game.

5. Desain level

Desain level merupakan tingkat kesulitan yang menggambarkan jalan cerita pada sebuah game.

C. Macam Game Edukatif

Menurut (Basuki 2010), ada beberapa jenis platform di dunia game yang selalu dipilih oleh pengguna games, yaitu:

1. Arcade games, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah/tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan

menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).

2. PC Games, yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers.
3. Console games, yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.
4. Handheld games, yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.
5. Mobile games, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

Game dibagi atas beberapa genre, diantaranya yaitu:

1. Action Shooting (tembak–menembak)

Permainan pada genre ini menunjukkan aksi yang cukup memiliki konten kekerasan tinggi, dimana terdapat aksi tembak menembak, memukul, bisa juga tusuktusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya. Pada permainan jenis ini, pemain memerlukan kecepatan dalam reflex serta kordinasi yang baik dalam memainkannya. Contoh: PB (Point Blank), CS (Counter Strike) dan Crysis.

2. Fighting (pertarungan)

Ada yang mengelompokan permainan genrefighting di bagian Aksi, namun penulis berpendapat berbeda, permainan ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata dan tangan, tetapi inti dari permainan ini adalah penguasaan pada jurus atau *special action* (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan timing sangatlah penting, combo-pun menjadi cara untuk mengalahkan lawan

secepat mungkin. Contoh: Naruto, Dragon Ball, Mortal Kombat dan Tekken.

3. Adventure (Petualangan)

Permainan genre ini merupakan permainan yang melakukan penjelajahan seperti memanjat, menelusuri hutan, meloncati tebing yang terpisah jurang, berayun dari pohon ke pohon lainnya, bergulat melawan tanaman atau pun hewan liar demi mencari clue atau petunjuk menuju rintangan berikutnya. Adapun yang bertualang diantara jalan jalan perkotaan sekedar mencari tongkat kayu ataupun sabuk untuk membuat alat untuk misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam permainan jenis ini. Contoh: Kings Quest dan Space Quest.

4. Strategy (strategi)

Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Kebanyakan game strategi adalah game perang. Contoh: Warcraft, Red Alert.

5. Simulation (Simulasi)

Permainan jenis ini seringkali menggambarkan kehidupan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Dari mencari makan hingga pekerjaan, membangun tempat tinggal hingga kota, mengatur pajak penghasilan dan dana kota. Permainan genre ini selayaknya hidup dari awal lahir yang tidak memiliki apa-apa hingga menjadi konglomerat penguasa bisnis dan lain sebagainya. Ada juga seperti melakukan

eksperimen percobaan antara gen A terhadap gen lainya hingga mendapatkan hasil kloning yang unik. Pada permainan jenis ini membuat pemain harus berpikir dalam mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: The Sims, Metropolis Mania, Zoo Tycoon.

6. Puzzle (teka-teki)

Permainan jenis ini sesuai dengan namanya mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna, menyamakan bentuk, memecahkan perhitungan matematika, menggeser, menarik dan mendorong kotak ke tempat yang seharusnya. Sering pula permainan jenis ini merupakan unsur dalam permainan genre petualangan maupun edukasi. Contoh: Tetris, Bubble Party.

7. Sport game (Olahraga)

Game ini merupakan adaptasi dari kehidupan nyata, pemain game jenis sport membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Game ini berupa kompetisi antara dua pemain atau lebih, dimana pemain dapat melakukan secara individual atau tim. Contoh game tipe ini antara lain, PES (pro evolution soccer), Mario Kart, tenis.

8. RPG (Role Playing Game)

Permainan ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam game, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman

maupun mahluk peliharaan. Contoh: Final Fantasy, Dungeon Hunter, Ragnarok.

9. Education (edukasi)

Game edukasi merupakan paket software yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur game secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya

Ada beberapa kriteria game edukasi yang ideal yaitu: Rasa ingin tahu, fantasi dan kontrol pengguna, motivasi intrinsik, menyenangkan untuk digunakan. Pengguna memiliki kontrol terhadap permainan.

1. Integrasi antara materi edukasi dan aspek fantasi permainan
2. Mendorong keingintahuan, pengguna dapat melakukan eksplorasi bebas, permainan mengandung rahasia tersembunyi.
3. Keberhasilan ditentukan oleh pengetahuan, bukan kebetulan.
4. Simulasi realistik dunia.
5. Materi edukasi disesuaikan dengan materi dunia nyata.
6. Tantangan diberikan secara terus menerus tapi disesuaikan dengan tingkat pemahaman pemain.
7. Menyediakan hint dan instruksi untuk membantu pengguna.
8. Pengguna siswa-siswa dan yang berkebutuhan khusus gambar, objek, layar tertata rapi.

9. Permainannya sendiri merupakan aktivitas yang penting (*play for the sake of play*).
10. Menginspirasi siswa, bahkan setelah komputer dimatikan.

Menurut Edward, game edukasi memberikan banyak dampak positif dalam penerapannya antara lain:

1. Game banyak digunakan orang untuk mengajarkan suatu pengetahuan dan membangun ketrampilan baik dibidang edukasi, bisnis maupun militer.
2. Game efektif digunakan untuk membangun kemampuan matematika dan membaca pada siswa.
3. Game terbukti efektif untuk membantu siswa-siswa penderita asma dan diabetes mengelola kebiasaan hidup sehat.

ETHNO-CONFIDENCE



A. Pengertian *Ethno-Confidence*

Menurut Ardianti, Wanabuliandari, and Kanzunuddin (2019) *ethno* berasal dari kata *ethnic* yang berarti berkaitan dengan budaya lokal yang ada di masyarakat yang masih bersifat umum. *Confidence* berarti kepercayaan yang merupakan suatu harapan positif, asumsi atau keyakinan dari proses kognitif seseorang yang dipegang dan ditujukan pada orang lain bahwa orang tersebut akan berperilaku seperti yang diharapkan dan dibutuhkan (Ismawati and Amin 2002). Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa *ethno confidence* adalah suatu harapan positif, asumsi atau keyakinan dari proses kognitif seseorang yang berkaitan dengan budaya lokal yang ada di masyarakat yang masih bersifat umum.

Integrasi budaya dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dapat memunculkan adanya kebermaknaan materi yang dipelajari sehingga mampu menyentuh aspek kehidupan sehari-hari siswa. Kebermaknaan ini diperoleh karena materi dihubungkan dengan pengalaman siswa, kehidupan sosial, bahkan menyentuh ranah seni dan budaya setempat. Selain itu, pembelajaran berbasis budaya ini mampu menumbuhkan rasa cinta peserta didik pada budaya-budaya lokal sebagai bagian dari perwujudan rasa nasionalisme.

Dengan pembelajaran *ethno confidence*, maka secara simultan siswa sekolah diperkenalkan budayanya dan sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Semakin siswa mengenal budayanya maka semakin mereka menyenangi dan mencintai budayanya. Pengintegrasian *ethno confidence* di sekolah dapat

membantu upaya pelestarian budaya dan di sisi lain para siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri.

B. Keunggulan Pendekatan *Ethno-Confidence*

Ada beberapa dampak dari penerapan pembelajaran berbasis *ethno-confidence* antara lain:

1. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan kontekstual;
Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *ethno-confidence* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat mengenal keunggulan lokal daerah masing-masing yang mudah untuk ditemui oleh siswa di lingkungannya.
2. Dapat mereduksi kesan bahwa materi pembelajaran sulit;
Materi akan terasa sulit bagi siswa apabila materi tersebut bersifat abstrak bagi siswa. Terutama bagi siswa usia sekolah dasar, pembelajaran disarankan dengan menghadirkan benda nyata supaya pembelajaran bersifat nyata. Hal tersebut dikarenakan tingkat perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret, sehingga kehadiran benda nyata (konkret) berperan penting dalam pembelajaran. Pendekatan *ethno-confidence* menghadirkan keunggulan lokal disekitar siswa, sehingga materi pembelajaran bersifat nyata karena bersumber dari lingkungan sekitar.
3. Mengetahui budaya sendiri dan budaya lain;
Dengan pembelajaran berbasis *ethno-confidence* siswa dapat mengetahui budaya sendiri yang ada di lingkungannya dan budaya lain diluar daerahnya.
4. Kesadaran menghargai, mencintai budaya sendiri dan budaya lain. Pembelajaran berbasis *ethno-confidence* mampu mengajak siswa untuk lebih menghargai dan mencintai budaya sendiri,

sehingga dapat membantu menumbuhkan sikap cinta tanah air siswa.

5. bagian dari upaya pelestarian budaya secara sistematis melalui pendidikan;

Pengintegrasian budaya lokal ke dalam materi pembelajaran merupakan salah satu upaya pelestarian budaya yang dilakukan melalui pendidikan. Siswa akan lebih mengenal dan mengetahui budaya budaya sekitar yang sudah mulai tergerus oleh perubahan zaman.

6. menumbuhkembangkan percaya diri siswa.

Pembelajaran dengan pendekatan *ethno-confidence* selain dapat memupuk rasa cinta terhadap budaya juga dapat membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri karena dalam pembelajaran *ethno-confidence* disertai dengan kegiatan-kegiatan pemberian motivasi kepada siswa untuk selalu percaya diri.

C. Implementasi *Ethno-Confidence* dalam Pendidikan

Pembelajaran berbasis *ethno-confidence* dapat juga digunakan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan tertentu dalam diri siswa antara lain: (1) kemampuan mengamati pola atau struktur dari suatu situasi nyata; (2) kemampuan membedakan hal-hal yang relevan dan hal-hal yang tidak relevan pada suatu situasi atau suatu permasalahan; (3) kemampuan menalar secara logis, termasuk kemampuan mendeteksi adanya kontradiksi pada suatu penalaran atau tindakan; (4) kemampuan beripikir dan bertindak secara konsisten; (5) kemampuan membuat prediksi atau perkiraan tentang sesuatu hal berdasarkan data-data yang ada; (6) kemampuan berpikir dan bertindak secara mandiri (*independen*); (7) kemampuan berpikir kreatif; (8) kemampuan memecahkan masalah dalam berbagai situasi; (9) kemampuan *self confidence*.



A. Pengertian Game Si- ECO

Menurut Nurkholis (2015) Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Game yang memiliki content pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi.

Game berjenis edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pelajaran sambil bermain game. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Game edukasi memiliki keunggulan yaitu adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga siswa dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Game merupakan salah satu pendekatan dalam metode edutainment. Dimana metode edutainment ini mengajak siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, game, role play dan demonstrasi. Selain itu peneliti menggunakan pendekatan keunggulan lokal/ethno Pantura dalam pengembangan game. Pembelajaran dengan ethno dapat membantu siswa dalam memahami konsep dikarenakan pembelajaran etno berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Game yang dikembangkan bertujuan untuk mengurangi krisis kepercayaan diri siswa slow

learner. Salah satu cara untuk mengurangi krisis kepercayaan diri adalah dengan menyelipkan kalimat positif pada game serta menggunakan konten ethno agar lebih dekat dengan siswa. Harapannya melalui game Si Eco dapat membantu siswa *slow learner* mengatasi krisis kepercayaan dirinya.

B. Tahap Pengembangan Game Si ECO

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahapan atau penelitian tahun pertama pembuatan design game ini dikembangkan oleh peneliti yang berfokus untuk pembuatan game berbasis android. Hasil dari penelitian yang dimulai dari tahapan observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti menghasilkan beberapa data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi android ini. Data yang dihasilkan berupa data siswa *slow learner* saat bermain game diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan pada diri sendiri. Dalam pembuatan design game dibutuhkan beberapa komponen pendukung yang meliputi kebutuhan fungsionalitas aplikasi, perangkat lunak, perangkat keras serta data masukan.

a. Kebutuhan Fungsional

Dalam pembuatan aplikasi tentunya terdapat spesifikasi minimal dari aplikasi yang nantinya akan berjalan. Spesifikasi ini berupa kebutuhan fungsionalitas program yang menjelaskan proses apa saja yang nantinya dapat dilakukan oleh sistem yang telah dibuat. Berikut adalah kebutuhan fungsionalitas dari Game Si ECO :

1. Game Si ECO berbasis android ini dapat menyimpan data siswa dan memberikan score serta solusi kepada siswa *slow learner*.

2. Game Si ECO memiliki fungsi untuk mengisi pertanyaan diharapkan siswa *slow learner* dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.
3. Game si ECO ini dapat memberikan solusi apabila siswa *slow learner* salah dalam menjawab pertanyaan pada game.
4. Game si ECO akan memberikan motivasi kepada siswa *slow learner* untuk meningkatkan kepercayaan dirinya sendiri.

b. Perangkat Keras

Perangkat keras yang diperlukan dalam pengembangan game Si Eco berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Dell Inspiron 3442
2. Intel Pentium 3558u
3. 8GB RAM
4. 120GB SSD

c. Perangkat Lunak

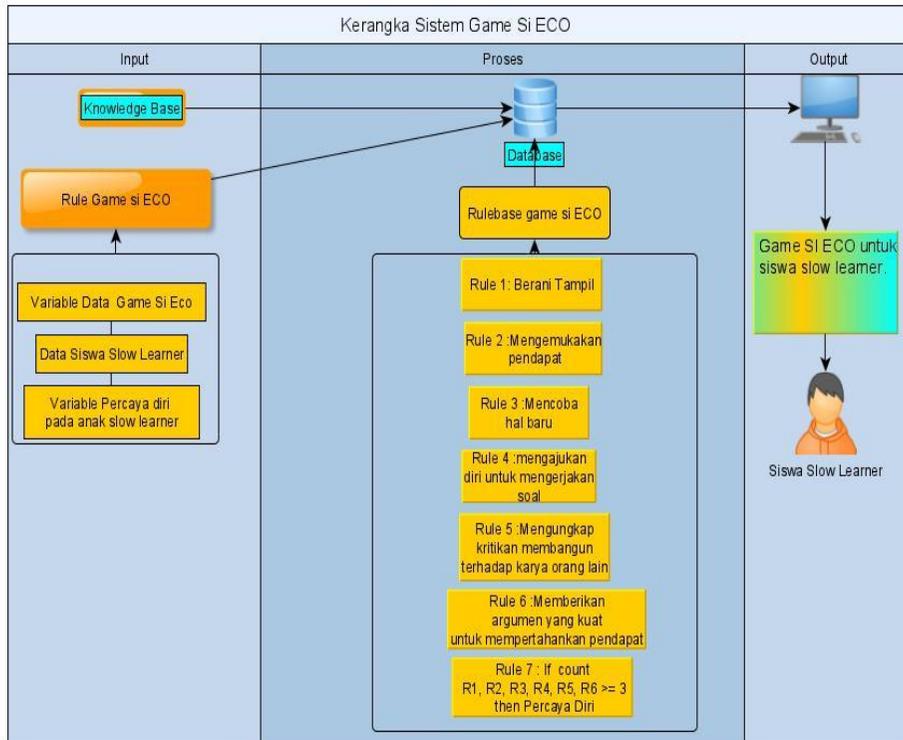
Dalam membangun design game si Eco ini perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Corel Draw x7, Adobe Illustrator cc 2014.
2. Adobe Premiere CC 2019
3. Minimum Android : Android 5.1 Lollipop API 22.
4. Maksimum Android : Android 11 API 30.
5. RAM: Rekomendasi 2GB RAM

2. Story Board Game Si ECO

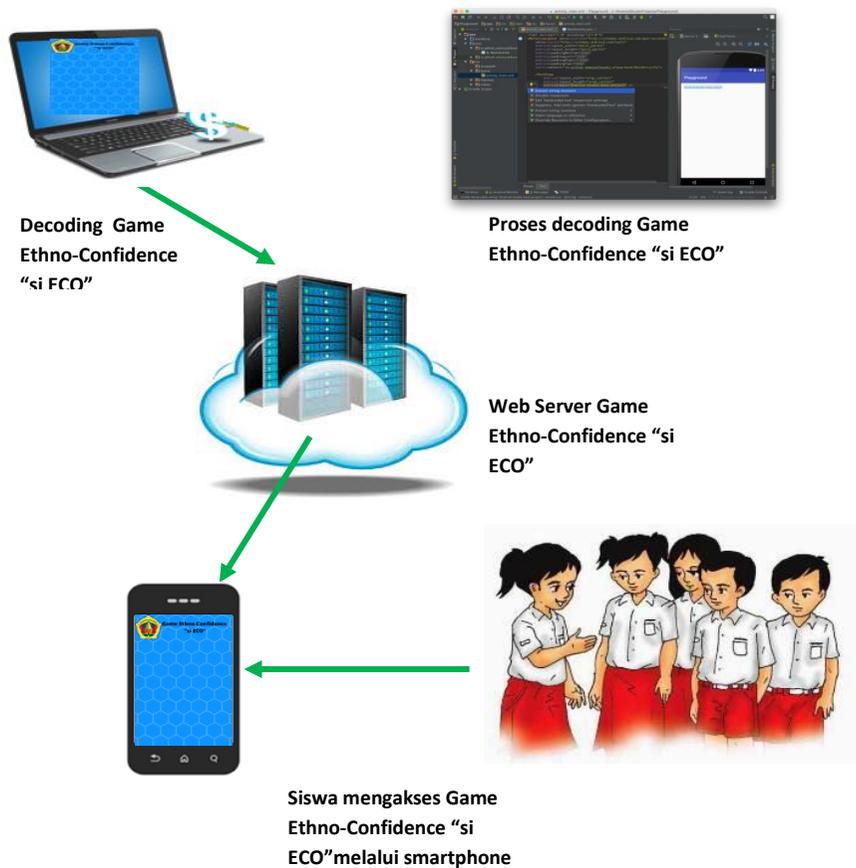
Design Game si ECO yang dirancang untuk siswa *slow learner* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa sebagai harapan dengan siswa bermain game. Game ini yang akan di design meberikan solusi dan motivasi siswa *slow learner*. Garis besar atau kerangka sistem informasi sebagai prosedur kerja dalam kegiatan penelitian ini terdiri dari tahap analisis kebutuhan (*input*),

perancangan (proses) dan pengembangan, dan evaluasi (*output*) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Sistem Informasi Game Si ECO

Tahap perancangan yang akan dikerjakan oleh tim peneliti dengan tujuan masing-masing design dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan rule atau metode yang sudah di gunakan. Tahapan ini dapat ditunjukkan pada gambar 2 yaitu proses pembuatan game.



Gambar 2. Analisa Proses Game Si ECO

Selanjutnya adalah pengembangan dan evaluasi atau output desain yang akhirnya akan menjadi output game si ECO. Perancangan konsep konten dan fitur aplikasi yang akan dibuat, dengan melihat kesesuaian kebutuhan data dan sumber daya. Selain itu juga dilakukan pemilihan *software* yang tepat, dimana bisa diaplikasikan kedalam *smartphone* siswa *slow learner*. Dilanjutkan dengan pembuatan dan pengembangan game si ECO.

Pada petualangan pertama si Eco meminta izin ke orang tua untuk melakukan perjalanan guna mencari ilmu percaya diri supaya lebih percaya dengan kemampuan diri. Eco adalah seorang siswa yang pendiam, pemalu, dan kurang percaya diri sehingga Eco sulit

untuk dapat bergaul dengan teman-temannya di sekolah. Tak heran jika banyak siswa yang menjauhi dan membully Eco karena sikap Eco tersebut. Suatu hari, guru memberikan sebuah tugas kepada Eco dan murid lainnya untuk menampilkan Tari Kretek khas Kudus secara berkelompok. Murid-murid pun sibuk mencari anggota kelompok yang tepat agar dapat bekerjasama dalam menampilkan Tari Kretek yang indah dan kompak.

Ema : "Teman-teman siapa yang ingin menjadi anggota kelompokku?"

Elis : "Aku mau satu kelompok denganmu Ema, kamu percaya diri dan kreatif pasti dapat menjadi ketua kelompok yang hebat."

Elsa : "Aku juga ingin menjadi anggota kelompokmu Ema. Aku yakin jika kita satu kelompok, kita dapat menampilkan Tari kretek dengan kompak dan indah pastinya."

Ema : "Okedeh Elis dan Elsa kalian menjadi anggota kelompokku, tapi kita masih membutuhkan satu anggota laki-laki lagi nih."

Elis : "Iya benar, untuk menampilkan Tari Kretek khas Kudus harus terdiri dari 3 orang perempuan dan 1 orang laki-laki, sedangkan kita hanya bertiga."

Elsa : "Sepertinya Eco belum mendapatkan kelompok, bagaimana jika Eco saja?"

Eco pun menghampiri ketiga temannya tersebut, berharap dapat menjadi bagian dari kelompok mereka.

Eco : "Teman-teman apakah aku boleh bergabung dengan kelompok kalian?"

Ema : "Tidak bisa Eco, kamu itu pemalu dan tidak percaya diri, jadi mana mungkin kamu bisa bergabung dengan kelompok kami yang pemberani ini."

Elis : "Iya betul, pasti susah jika harus berlatih denganmu, kamu memang payah, penakut, dan jika kamu berada di kelompok kami pasti kita tidak bisa tampil maksimal dan nilai kita pasti jelek jika kamu ada di sini."

Eco merasa sedih mendengar perkataan mereka hingga akhirnya Elsa memberi sebuah masukan.

Elsa : "Bagaimana jika kamu buktikan dulu kepada kami bahwa kamu percaya diri, pemberani, dan dapat diandalkan sehingga dapat bergabung dengan kami."

Ema : "Iya ide yang bagus, kamu harus berpetualang mencari jati diri mu yang sesungguhnya dan tunjukkan kepada kami bahwa kamu memang orang yang pemberani, percaya diri, dan tidak mudah putus asa."

Eco : "Baiklah akan aku coba."

Mendengar tantangan dari temannya tersebut, Eco menerimanya meskipun Eco masih takut dan tidak yakin bahwa dia mampu berpetualang menemukan rasa percaya dirinya dengan baik.

Apakah Eco berhasil menyelesaikan petualangannya dan menghadapi setiap tantangan pada perjalanan petualangannya untuk menjadi siswa yang pemberani dan percaya diri sehingga tidak dibully oleh teman-temannya lagi?

Mari kawan kita bantu Eco agar berhasil melewati semua tantangan dalam petualangannya untuk menjadi siswa yang pemberani, percaya diri, dan pintar!

Karakter si Eco merupakan siswa yang lahir di Kota Kudus dengan budaya yang ada di Kota Kudus si Eco melakukan petualangan di lokasi Kota Kudus dengan destinasi wisata yang seru dan juga religius untuk siswa belajar. Destinasi wisata di Kudus seperti Rumah Pendopo, Menara Kudus, Sunan Muria, Rumah Pencu, Dan Air Tiga Rasa Atau Air Terjun Montel ini merupakan tempat lokasi bermain si Eco pada petualangan ini. Berikut karakter si Eco dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Desain Karakter Si ECO

Tampilan User Interface Game Si Eco

1. Tampilan Mulai Game

Pada tampilan ini yang terlihat pada *smartphone* siswa *slow learner* pada tahapan awal, siswa akan diberikan option atau pilihan untuk bermain game. Tampilan utama game si ECO dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Beranda Game Si ECO

2. Desain Petualangan Level 1

Rumah pendopo merupakan desain tempat si Eco berpetualang pada level 1. Pada level ini desain latar petualangan si Eco berada di rumah pendopo rumah khas Kudus ini merupakan destinasi wisata yang menyenangkan bagi para wisatawan. Berikut desain background petualangan si Eco di Rumah Pendopo Kudus dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Desain Petualangan si ECO level 1.

3. Desain Petualangan Level 2

Desain petualangan kedua memiliki latar Menara Kudus karena menara ini terletak di Kota Kudus sekaligus icon dari Kota Kudus sebagai tempat destinasi wisata Kota Kudus. Berikut ini merupakan gambar 6 desain Menara Kota Kudus.



Gambar 6. Desain Latar Belakang Petualangan Si ECO Level 2

4. Desain Petualangan Level 3

Pada petualangan level 3 si Eco berada di lokasi Makam Sunan Muria lokasi ini tidak jauh dari Sunan Kudus atau Menara Kudus, lokasi Sunan Muria juga lokasi destinasi wisata Kota Kudus. Berikut adalah desain dari background untuk petualangan si Eco yang berada di Makam Sunan Muria dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Desain Latar Belakang Petualangan Si ECO Level 3

5. Desain Petualangan Level 4

Pada petualangan level 4 si Eco berada di lokasi makam pencu yang terletak tidak jauh dari lokasi Pendopo Kudus. Lokasi rumah pencu juga merupakan lokasi destinasi wisata Kota Kudus. Berikut adalah desain dari background untuk petualangan si Eco yang berada di Rumah Pencu dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Desain Latar Belakang Petualangan Si ECO Level 4

6. Desain Petualangan Level 5

Pada petualangan level 5 si Eco berada di lokasi Air Tiga Rasa yang lokasinya tidak jauh dari Sunan Muria. Lokasi Air Tiga Rasa juga sebagai lokasi destinasi wisata Kota Kudus. Berikut adalah desain dari background untuk petualangan si Eco yang berada di Air Tiga Rasa, dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Desain Latar Belakang Petualangan Si Eco Level 5

Selanjutnya adalah pengembangan dan evaluasi atau *output design* yang akhirnya akan menjadi *output game* si Eco. Perancangan konsep konten dan fitur aplikasi dibuat dengan melihat kesesuaian kebutuhan data dan sumber daya. Selain itu juga dilakukan pemilihan *software* yang tepat, dimana bisa diaplikasikan kedalam *smartphone* siswa *slow learner*. Dilanjutkan dengan pembuatan dan pengembangan game si Eco.

7. Desain Petualangan Level 6

Pada petualangan level 6 ini si Eco berada di lokasi Air Tiga Rasa yang berlokasi tidak jauh dari Air Terjun Sunan Muria atau Montel. Lokasi Air Tiga Rasa ini juga merupakan lokasi destinasi wisata Kota Kudus. Berikut adalah desain dari background untuk petualangan si Eco yang berada di Air Tiga Rasa dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Desain Latar Belakang Petualangan Si ECO Level 6

8. Desain Petualangan Level 7

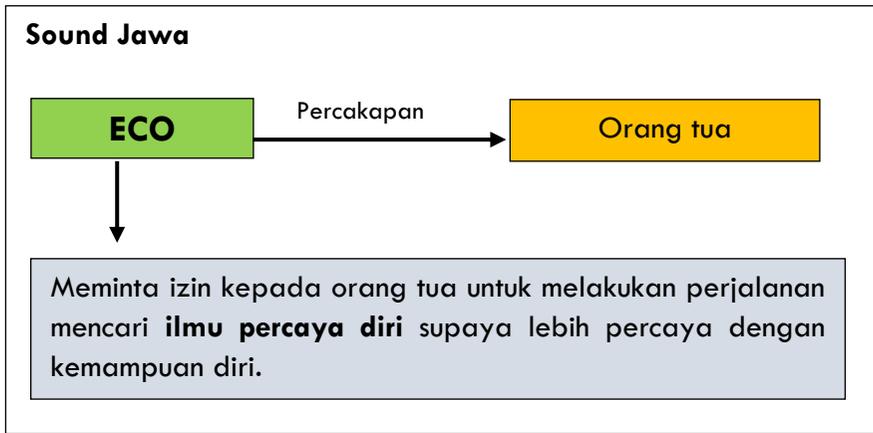
Pada petualangan level 7 ini si Eco berada di lokasi Level 7 Sendang Wono Socoternadi (terlihat sungai sungai). Lokasi ini jauh dari Air Terjun Sunan Muria dan juga jauh dari pusat Kota Kudus. Untuk menuju kelokasi ini, dari kota membutuhkan waktu 45 menit dengan kecepatan rata-rata 60km/jam. Lokasi Sendang Wono Socoternadi juga merupakan destinasi wisata di Kota Kudus. Berikut adalah desain dari background petualangan si Eco yang berada di Sendang Wono Socoternadi dapat dilihat pada gambar 11.



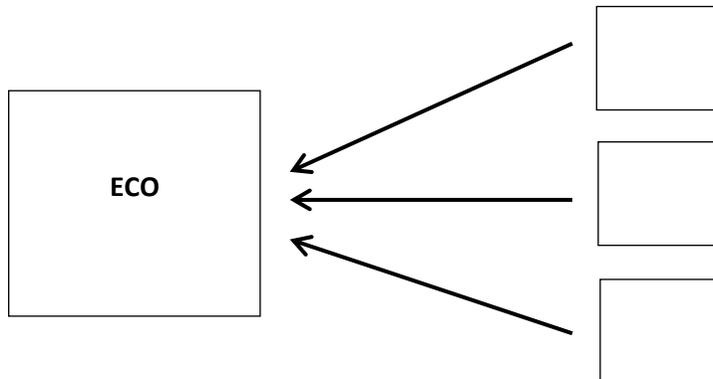
Gambar 12. Desain Latar Belakang Petualangan Si ECO Level 7

C. Kegiatan Game Si ECO

OPENING



CERITA ALASAN ECO MELAKUKAN PERJALANAN



Eco adalah seorang siswa yang pendiam, pemalu, dan kurang percaya diri sehingga Eco sulit untuk dapat bergaul dengan teman-temannya di sekolah. Tak heran jika banyak siswa yang menjauhi dan membully Eco karena sikap Eco tersebut. Suatu hari, guru memberikan sebuah tugas kepada Eco dan murid lainnya untuk menampilkan Tari Kretek khas Kudus secara berkelompok. Murid-murid pun sibuk mencari anggota kelompok yang tepat agar dapat bekerjasama dalam menampilkan Tari Kretek yang indah dan kompak.

- Ema : "Teman-teman siapa yang ingin menjadi anggota kelompokku?"
- Elis : "Aku mau satu kelompok denganmu Ema, kamu percaya diri dan kreatif pasti dapat menjadi ketua kelompok yang hebat."
- Elsa : "Aku juga ingin menjadi anggota kelompokmu Ema. Aku yakin jika kita satu kelompok, kita dapat menampilkan Tari kretek dengan kompak dan indah pastinya."
- Ema : "Okedeh Elis dan Elsa kalian menjadi anggota kelompokku, tapi kita masih membutuhkan satu anggota laki-laki lagi nih."
- Elis : "Iya benar, untuk menampilkan Tari Kretek khas Kudus harus terdiri dari 3 orang perempuan dan 1 orang laki-laki, sedangkan kita hanya bertiga."
- Elsa : "Sepertinya Eco belum mendapatkan kelompok, bagaimana jika Eco saja?"

Eco pun menghampiri ketiga temannya tersebut, berharap dapat menjadi bagian dari kelompok mereka.

- Eco : "Teman-teman apakah aku boleh bergabung dengan kelompok kalian?"
- Ema : "Tidak bisa Eco, kamu itu pemalu dan tidak percaya diri, jadi mana mungkin kamu bisa bergabung dengan kelompok kami yang pemberani ini."
- Elis : "Iya betul, pasti susah jika harus berlatih denganmu, kamu memang payah, penakut, dan jika kamu berada di kelompok kami pasti kita tidak bisa tampil maksimal dan nilai kita pasti jelek jika kamu ada di sini."

Eco merasa sedih mendengar perkataan mereka hingga akhirnya Elsa memberi sebuah masukan.

- Elsa : "Bagaimana jika kamu buktikan dulu kepada kami bahwa kamu percaya diri, pemberani, dan dapat diandalkan sehingga dapat bergabung dengan kami."
- Ema : "Iya ide yang bagus, kamu harus berpetualang mencari jati diri mu yang sesungguhnya dan tunjukkan kepada kami bahwa kamu memang orang yang pemberani,

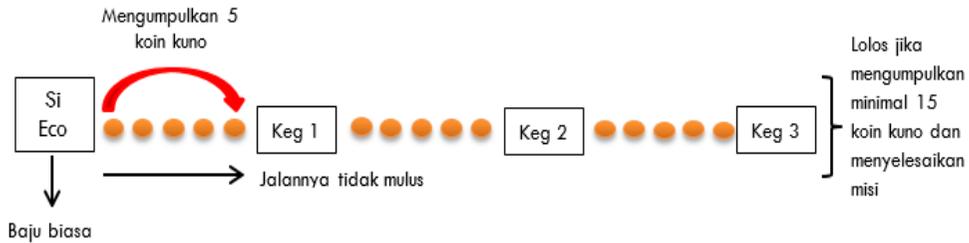
percaya diri, dan tidak mudah putus asa.”
Eco : *”Baiklah akan aku coba.”*

Mendengar tantangan dari temannya tersebut, Eco menerima dan mencobanya. Meskipun Eco masih takut dan tidak yakin bahwa dia mampu berpetualang menemukan rasa percaya dirinya dengan baik, ia harus berhasil melakukan petualangan itu.

Apakah Eco berhasil menyelesaikan petualangannya dan menghadapi setiap tantangan pada perjalanan petualangannya untuk menjadi siswa yang pemberani dan percaya diri sehingga tidak dibully oleh teman-temannya lagi? Mari kawan, kita bantu Eco agar berhasil melewati semua tantangan dalam petualangannya untuk menjadi siswa yang pemberani, percaya diri, dan pintar!

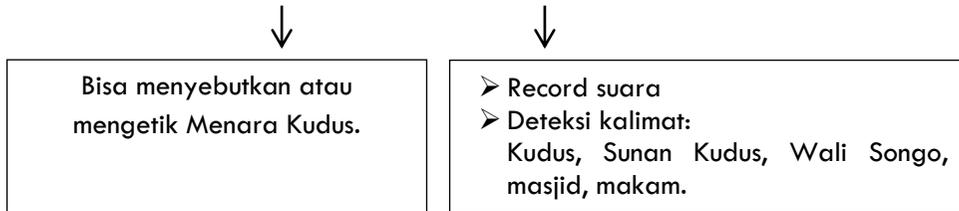
LEVEL 1

Seni Budaya → Berani tampil

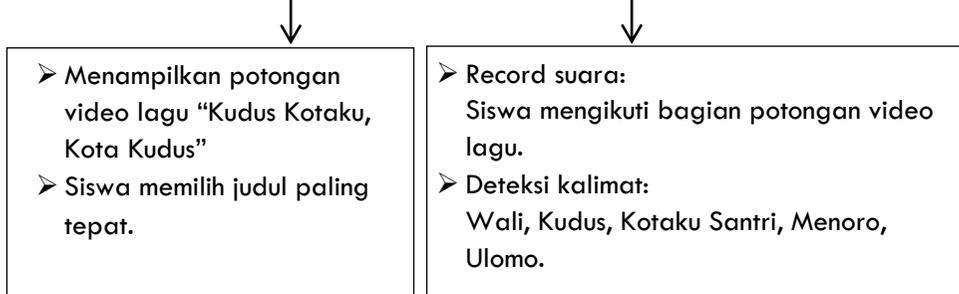


- Desain Latar Rumah Pendopo Kawedanan
- Setelah siswa melaksanakan 3 kegiatan dan lolos/berhasil semua, si Eco mendapat **perisai dada**

• **Keg 1 → mengamati benda dan bercerita (Menara Kudus)**



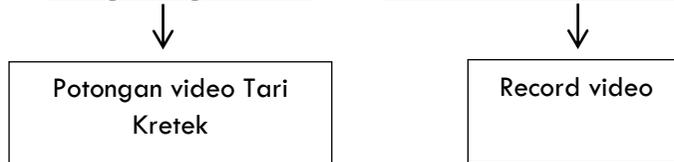
• **Keg 2 → mengenal judul lagu dan menyanyikan lagu**



Link Video Lagu Kudus Kotaku, Kota Kudus:

<https://youtu.be/EntGex7CSp8>

- **Keg 3** → **mengenal gerak tari dan menirukan salah satu gerakan**



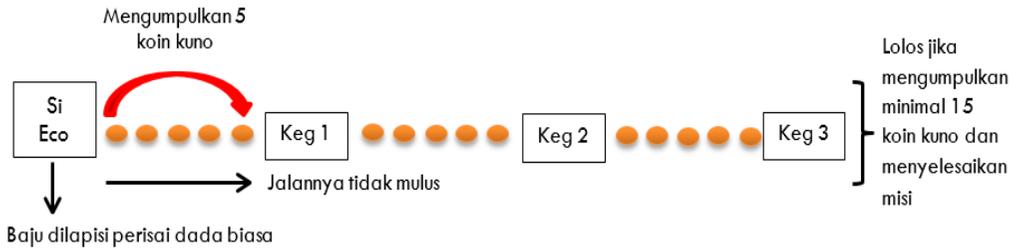
Link contoh video Tari Kretek: <https://youtu.be/MpXlIfVDLo>

Lanjut level 2 dengan masuk ke pintu kayu atau ukiran

Jika siswa gagal atau berhasil dalam menjalankan misi, maka diberikan kalimat motivasi.

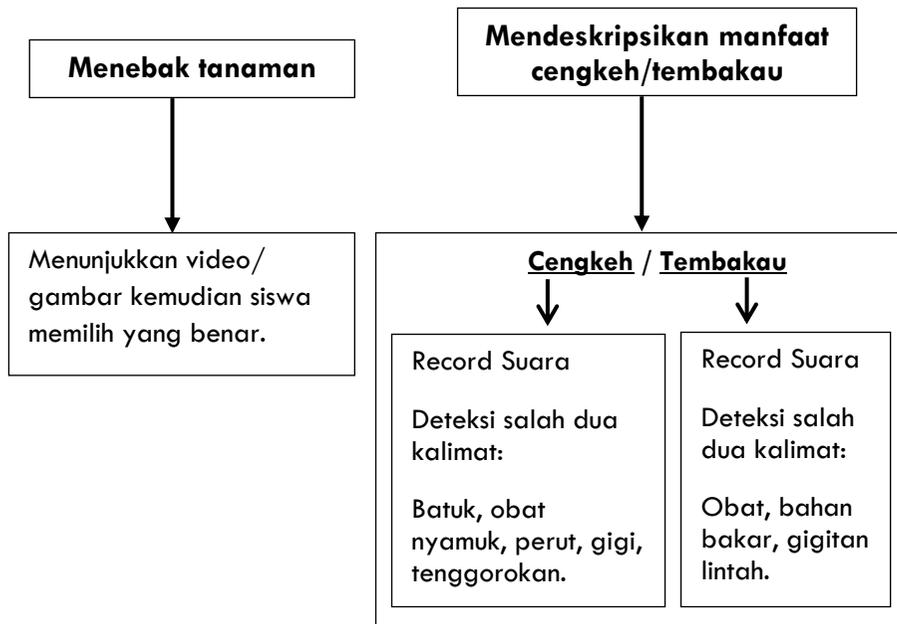
LEVEL 2

Bahasa Indonesia → Berani mengemukakan pendapat

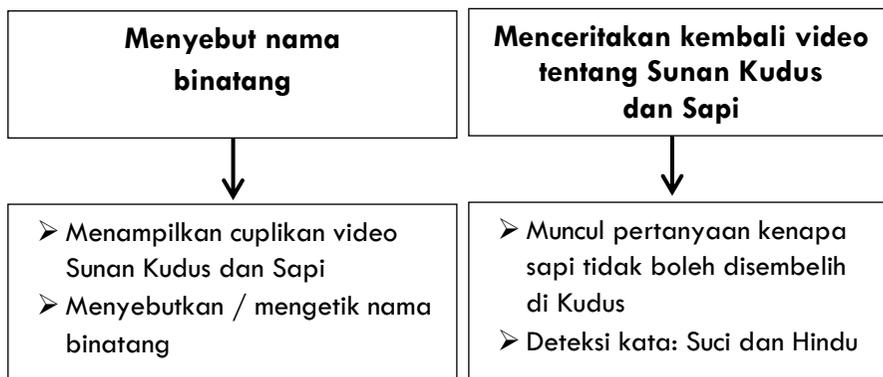


- Desain latar Menara Kudus
- Setelah melaksanakan 3 kegiatan dan lolos/berhasil si Eco mendapat **perisai baju besi**

- **Keg 1 → Menebak tanaman dan mendeskripsikan manfaat cengkeh/tembakau**



- **Keg 2** → Menyebut nama binatang dan menceritakan kembali video tentang Sunan Kudus dan Sapi



Link kisah Sunan Kudus dan Sapi:

<https://www.google.com/amp/s/bersamadakwah.net/cerita-strategi-sunan-kudus-mengikat-sapi-depan-masjid/%3famp?espv=1>

- **Keg 3** → Mengenal wajah Sunan Muria dan mendeskripsikan sifat baik



Link gambar Sunan Muria:

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/21/145637369/sunan-muria-berdakwah-dengan-topo-ngeli?amp=1&page=2>

Jika siswa gagal atau berhasil dalam menjalankan misi, maka diberikan kalimat motivasi.

LEVEL 3

PPKn → Berani mencoba hal baru → Berani menerima resiko



Latar: Sunan Muria

- Setelah siswa melaksanakan 3 kegiatan dan lolos/berhasil semua, si Eco mendapat tameng kayu

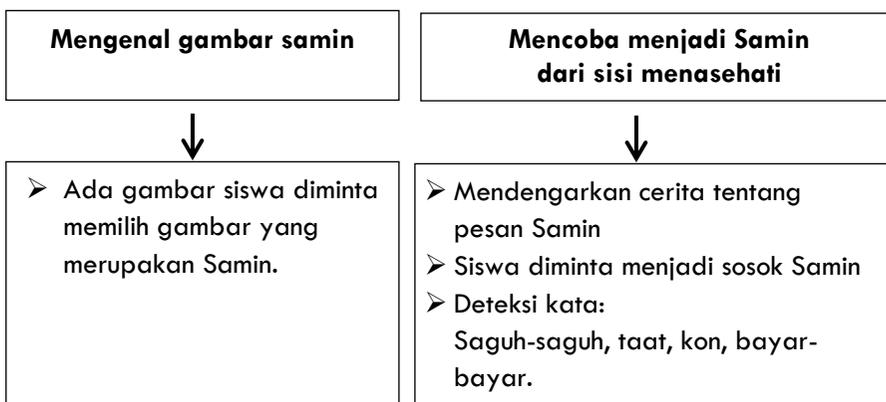
- **Keg 1 Mengenal tokoh Samin Surosentiko dan mencoba menjadi Samin Surosentiko** (*Sisi cinta tanah air*)



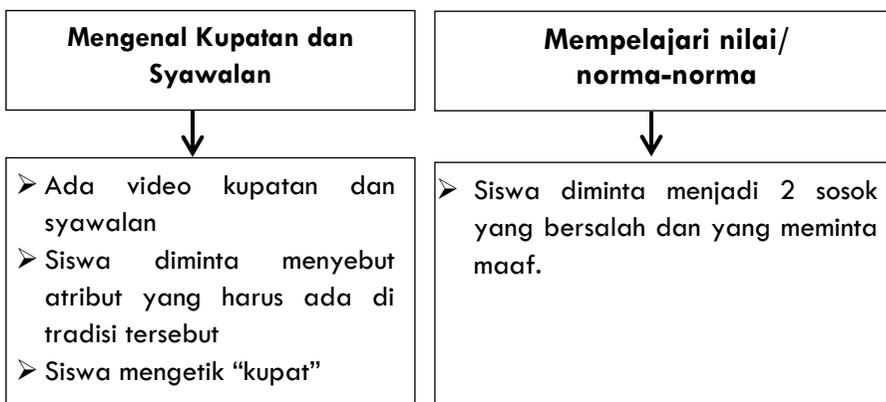
Link Kisah Samin Surosentiko:

<https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-5528166/diusulkan-gelar-pahlawan-samin-surosentiko-punya-cara-beda-lawan-penjajah/2>

- **Keg 2 Mengenal gambar samin dan mencoba menjadi Samin dari sisi menasehati**



- **Keg 3 Mengenal Kupatan dan Syawalan serta mempelajari nilai/norma-norma**



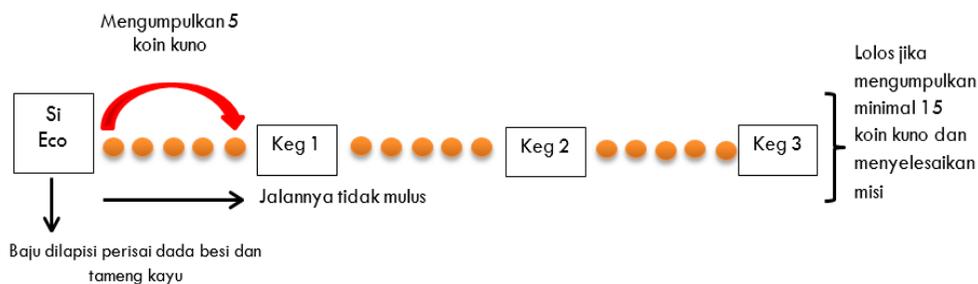
Link tradisi kupatan dan syawalan:

<http://damayantiirma03.blogspot.com/2013/12/kearifan-lokal-kabupaten-kudus.html>

Jika siswa gagal atau berhasil dalam menjalankan misi, maka diberikan kalimat motivasi.

LEVEL 4

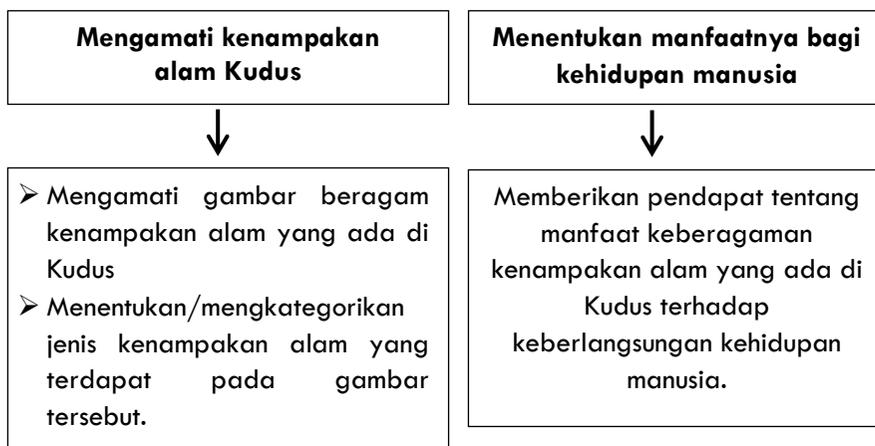
IPS➤ Mengemukakan Pendapat Terhadap Suatu Masalah/Topik



- Desain latar Omah Pencu Kudus (ada penari Kretek)
- Setelah melakssiswaan 3 kegiatan dan lolos/berhasil si Eco mendapat Tameng Besi

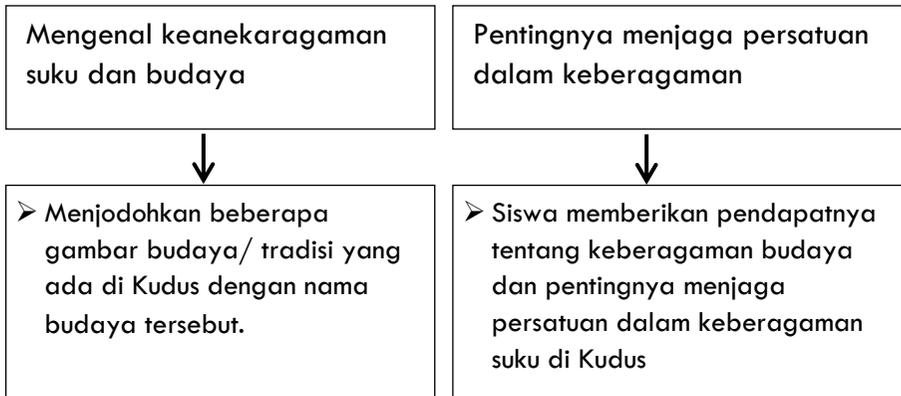
• Keg 1 → Kenampakan Alam Kudus

Mengamati kenampakan alam Kudus dan menentukan manfaatnya bagi kehidupan manusia



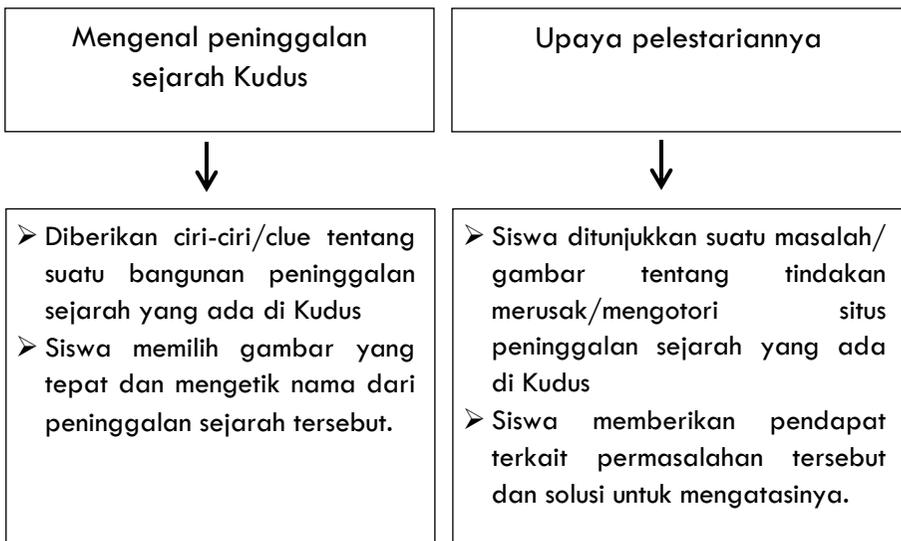
• Keg 2 → Keanekaragaman Suku dan Budaya

Mengenal keanekaragaman suku dan budaya di Kudus serta pentingnya menjaga persatuan dalam keberagaman



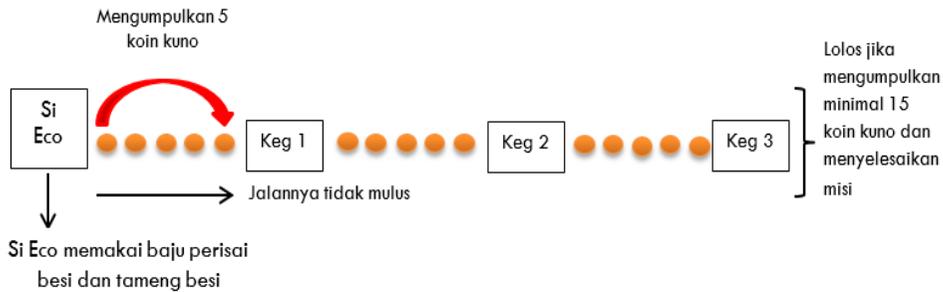
• **Keg 3 → Peninggalan Sejarah Kudus**

Mengenal peninggalan sejarah Kudus dan upaya pelestariannya



LEVEL 5

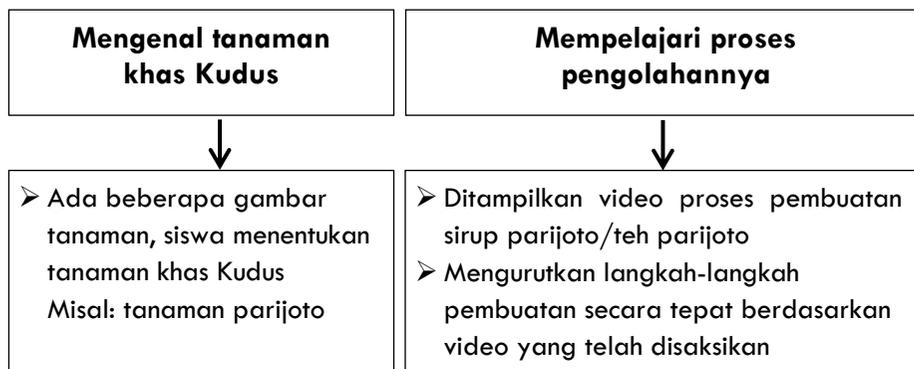
IPA ➤ Mengajukan Diri untuk Mengerjakan Tugas atau Soal di Papan Tulis



- Desain latar Air Terjun Montel (kelihatan air terjunnya)
- Setelah melaksanakan 3 kegiatan dan lolos/berhasil si Eco mendapat pedang kayu

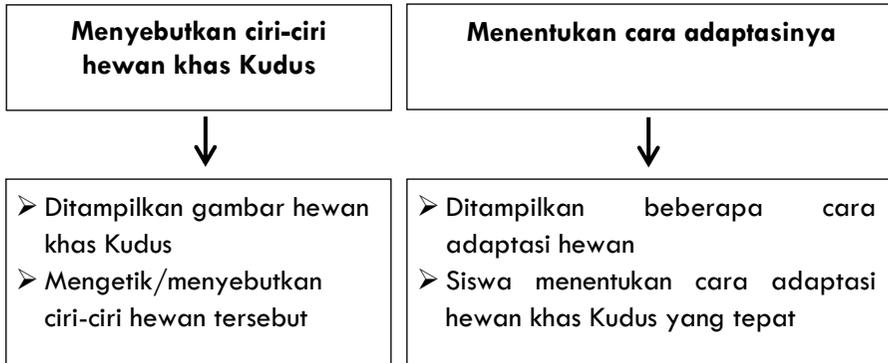
• Keg 1 ➔ Proses Pengolahan Tanaman Khas Kudus

Mengenal tanaman khas Kudus dan mempelajari proses pengolahannya



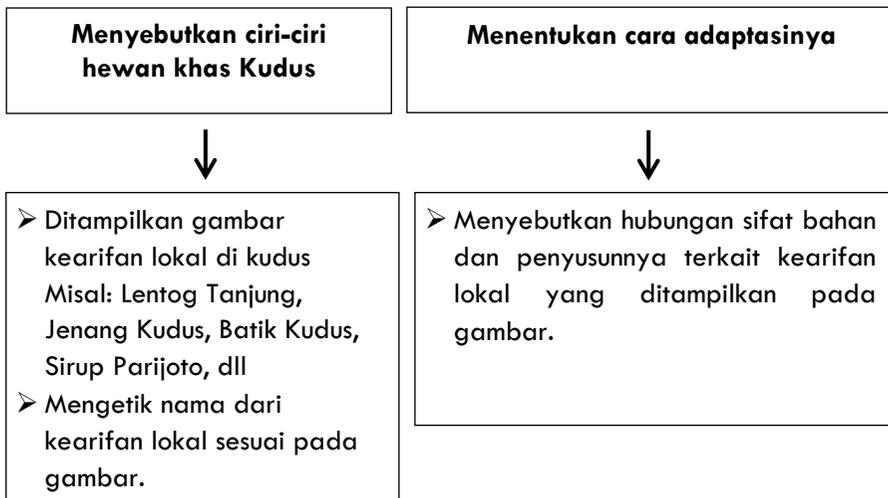
• **Keg 2 → Hewan Khas Kudus dan Cara Menyesuaikan Diri**

Menyebutkan ciri-ciri hewan khas Kudus dan menentukan cara adaptasinya



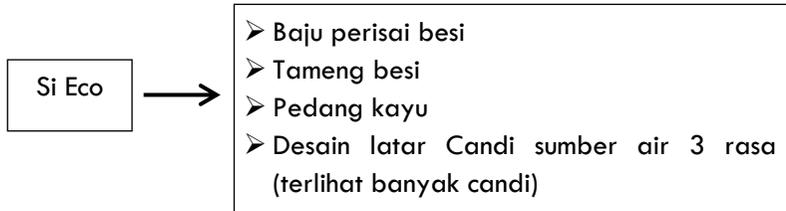
• **Keg 3 → Hubungan Sifat Bahan dan Penyusunnya**

Mengenal beragam kearifan lokal Kudus dan menyebutkan sifat bahan dan penyusunnya



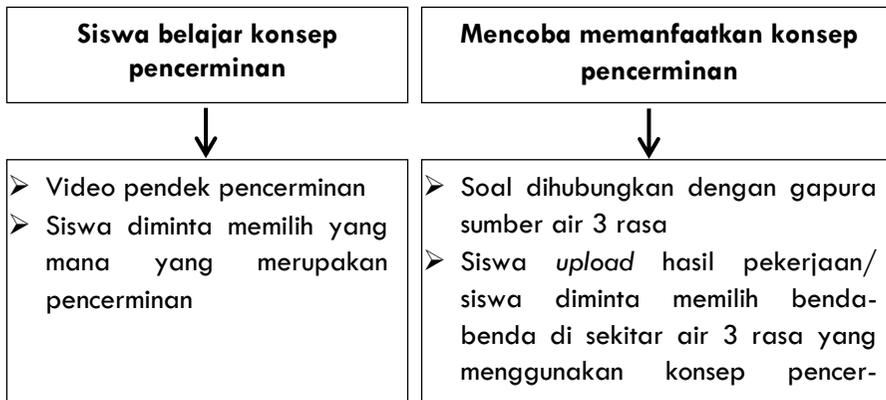
LEVEL 6

Matematika → Mencoba hal bermanfaat



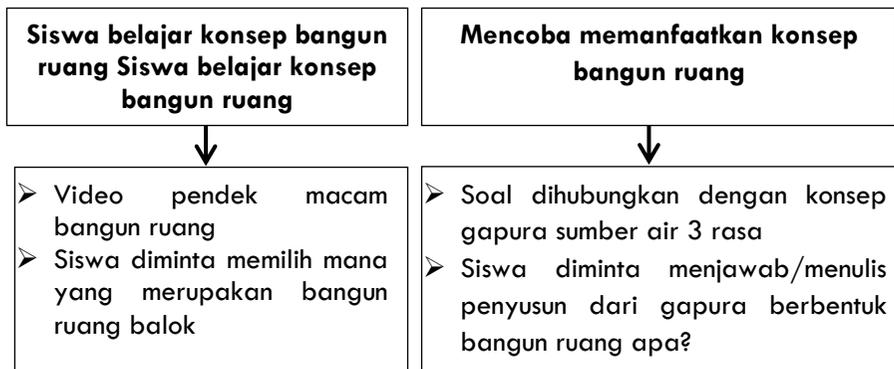
• Keg 1

Siswa belajar konsep pencerminan dan mencoba memanfaatkan konsep pencerminan



• Keg 2

Siswa belajar konsep bangun ruang dan mencoba memanfaatkan konsep bangun ruang



• **Keg 3**

Siswa belajar konsep dan memanfaatkan konsep



LEVEL 7

- Tematik** → **Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain**
- **Memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat**

Si Eco



- Baju perisai besi
- Tameng besi
- Pedang besi
- Desain Latar Sendang Wonosoco/ Ternadi (terlihat sungai-sungai)

• Kegiatan 1

Siswa mengamati video terkait peristiwa di daerah sungai (misal: membuang sampah di sungai)

VIDEO



Menyampaikan kritikan yang membangun
Deteksi kata = baik, tetapi



Menyampaikan argument terhadap video tersebut
Deteksi kata = karena

• Kegiatan 2

Siswa mengamati gambar/ilustrasi terkait peristiwa di sungai (misal: ada siswa corat coret tempat wisata)

**Gambar/
ilustrasi**



Menyampaikan kritikan yang membangun
Deteksi kata = baik, tetapi



Menyampaikan argument terhadap gambar tersebut
Deteksi kata = karena

- **Kegiatan 3**

Siswa mendengarkan percakapan/cerita singkat tentang sikap seorang siswa yang sangat menyukai K-Pop namun malu dan tidak menghargai kesenian daerah yang dimiliki di daerahnya sendiri.

Cerita singkat

→ Menyampaikan kritikan yang membangun
Deteksi kata = baik, tetapi

→ Menyampaikan argument terhadap sikap siswa
pada cerita tersebut
Deteksi kata = karena

KALIMAT MOTIVASI

Level	Motivasi Jika Gagal	Motivasi Jika Berhasil
1	Menyerah sebelum berusaha adalah kekalahan yang akan kamu sesali di kemudian hari.	Terima tantangan agar kamu dapat merasakan nikmatnya kemenangan.
2	Kalah bukanlah hal yang memalukan, tetapi sebagai ujian agar kamu menjadi orang yang lebih kuat dan memiliki mental pemenang.	Seorang pemenang tidak akan pernah berhenti mencoba, maka teruslah mencoba hadapi setiap tantangan agar menjadi Sang Juara!
3	Kegagalan mengajarkanmu untuk tau namanya berjuang dan berusaha lebih keras lagi.	Semakin sulit perjuangan, semakin mudah kemenangan dipertahankan.
4	Gagal, coba lagi! Kalah, bangkit lagi! Kegagalan dan kekalahan dapat dihentikan dengan semangat juang dan kegigihan berusaha.	Kamu seorang pejuang, lihatlah segala yang telah kamu lalui, jangan menyerah sekarang dan teruslah berjuang!
5	Ketika kekalahan menghampirimu, jangan biarkan ia menghentikanmu. Percayalah, selalu ada solusi di setiap rintangan.	Menang bukanlah menjadi yang terdepan dari orang lain, tetapi menang adalah menjadi yang terdepan dari diri anda sendiri.
6	Jika kau tak mampu menerima kekalahan, maka kau tak	Kemenangan yang lalu tidak selalu menentukan

	mampu merayakan kemenangan.	kemenangan saat ini, jadi teruslah berusaha menjadi pemenang dalam setiap tantangan!
7	Kekalahan adalah kemenangan yang tertunda, jadikan kegagalan sebagai pelajaran untuk memperbaiki diri agar dapat menjadi pemenang di perjuangan selanjutnya.	Bangga atas kemenangan, tapi jangan sombong. Bersyukur, tapi jangan terlalu puas diri. Karena menang bukanlah hal yang paling penting, tetapi terampil dengan kepercayaan diri yang baik.

D.Kelebihan Game Si ECO

Pengembangan Game *Etho Confidence* ini bermula dari krisis kepercayaan diri siswa *slow learner*. Khabibah (2013) menyebut bahwa *Slow Learner* cenderung kurang percaya diri, kemampuan berpikir abstraknya lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya. Siswa *slow learner* memiliki rentang perhatian yang pendek dan memiliki ciri fisik normal namun sulit menangkap materi, responnya lambat, kosa katanya kurang sehingga bila berbicara kurang jelas sehingga siswa *slow learner* merasa tidak percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa siswa *slow learner* akan merasa minder jika berhadapan dengan siswa biasa. Senada dengan hal tersebut Utami (2018) menyebutkan bahwa siswa *slow learner* memiliki kecenderungan merasa kurang percaya diri dikarenakan merasa dirinya tidak mampu. Hal ini tentu saja akan memberikan dampak negatif pada perkembangan psikologis siswa *slow learner* apabila dibiarkan.

Dampak negatif ini dapat dikurangi melalui penanganan yang sesuai dengan karakteristik siswa *slow learner*. Khabibah (2013) menyebutkan bahwa untuk mengurangi rasa tidak percaya diri pada siswa *slow learner* dapat dilakukan melalui (1) jangan memaksa siswa *slow learner* untuk berkompetisi dengan siswa berkemampuan di atasnya, (2) berikan kesempatan pada siswa *slow learner* untuk mengerjakan tugas dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya, (3) berikan kesempatan pada siswa *slow learner* untuk bereksperimen atau praktik terhadap suatu konsep, (4) mengaitkan materi dengan sesuatu yang familiar dengan mereka, (5) memberikan instruksi sederhana kepada siswa *slow learner*, (6) berikan motivasi dan dukungan kepada siswa *slow learner*, (7) memberikan demonstrasi/peragaan dalam petunjuk visual, (8) menyampaikan materi secara singkat dan sederhana, (9) memberikan tugas yang lebih sederhana, (10) siswa *slow learner* membutuhkan pembeajaran berulang untuk memahami materi dan (11) memberikan bimbingan secara individual. Penangan ini dapat dikemas dalam bentuk game.

Saat ini game banyak digemari dikalangan pelajar. Suryanto (2015) menyebutkan bahwa game memiliki dampak positif jika dimanfaatkan secara baik yaitu mengurangi rasa stres, meningkatkan kepercayaan diri serta menumbuhkan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan game *Etho Confidence* ini akan menjadi solusi dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa *slow learner*. Beberapa kelebihan dari Game *Etho Confidence* antarlain:

1. Game *Etho Confidence* digunakan secara individu sehingga siswa *slow learner* tidak akan merasa tertekan atau minder dengan *player* yang lain.

2. *Game Etho Confidence* terdapat bahasan materi yang disampaikan secara singkat, mudah, dan sederhana melalui video, suara maupun tulisan sehingga akan membantu siswa *slow learner* untuk belajar membaca, belajar lebih fokus, belajar mendengar, dan belajar memperhatikan apa yang dilihat.
3. *Game Etho Confidence* terdapat materi yang familiar dengan siswa *slow learner* sehingga siswa *slow learner* menjadi lebih bersemangat dan lebih memahami pengetahuan yang disampaikan.
4. *Game Etho Confidence* terdapat kalimat motivasi terkait percaya diri ketika siswa berhasil maupun tidak dalam menjalankan misi sehingga akan memotivasi siswa *slow learner* untuk bangkit dan berusaha lebih baik lagi.
5. *Game Etho Confidence* terdapat materi demonstrasi atau peragaan dalam bentuk visual untuk mendukung pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
6. *Game Etho Confidence* terdapat tugas dalam bentuk misi sederhana dimana setiap tugas disesuaikan dengan indikator kepercayaan diri sehingga siswa *slow learner* secara bertahap akan meningkat kepercayaan dirinya.
7. *Game Etho Confidence* memberikan kesempatan berulang kali kepada siswa *slow learner* untuk menyelesaikan misi yang gagal sampai berhasil sehingga siswa *slow learner* dapat belajar bagaimana berfikir menyelesaikan masalah tersebut.
8. *Game Etho Confidence* tidak memaksa siswa *slow learner* untuk berkompetisi dengan siswa lainnya karena berbasis aplikasi android sehingga siswa *slow learner* belajar sesuai dengan kemampuan dirinya tanpa perlu dibandingkan dengan siswa lainnya.

9. Game *Etho Confidence* ada kegiatan bermain dimana siswa *slow learner* diajak menemukan koin kuno agar bisa menemukan item untuk bisa lanjut ke level selanjutnya.

Dalam pengembangan Game *Etho Confidence* fokus pada mengurangi krisis kepercayaan diri. Game *Etho Confidence* berisi konten materi berupa video, audio dan cerita, terdapat kalimat motivasi untuk mendukung peningkatan kepercayaan dirinya, terapat 7 level yang disesuaikan dengan indikator percaya diri, setiap level terdapat misi-misi sederhana, serta ada kegiatan mencari koin kuno untuk mendapatkan beberapa item untuk bisa lanjut ke level selanjutnya. Harapannya melalui Game *Etho Confidence* dapat membantu siswa *slow learner* mengurangi krisis kepercayaan dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Wachyu. 2016. "Karakteristik Dan Jenis Kesulitan Belajar Anak Slow Learner." *Jurnal Ilmu Kesehatan Aisyah* 1(2): 53–58.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Angreni, S. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Disertai LKS Terhadap Hasil Belajar IPA." *Scientiae Educatia : Jurnal Pendidikan Sains* 6(2): 140–44.
- Arief, Sadiman. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Association, American Psychiatric. 2000. *DSM-IV-TR Diagnostic and Statistical. Manual of Mental Disorder*. Washington: American Psychiatric Association.
- Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basuki, Sulistyo. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.
- Borah, Rashmi. 2013. "Slow Learners: Role of Teachers and Guardiands in Honing Their Hidden Skill." *International Journal of Educational Planning & Administration* 3(2): 139–43.
- Depdikbud. 2008. *Model-Model Pembelajaran Yang Efektif*. Semarang: Depdikbud.
- Geniofam. 2010. *Mengasuh & Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Gerai Ilmu.
- Ghufron, and Risnawati. 2010. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Hadi, Fida Rahmantika. 2016. "Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Slow Learners (Lamban Belajar)." *Premiere Educandum* 6(1): 35–41.
- Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- Ismawati, and Amin. 2002. *Budaya Dan Kepercayaan Jawa, Islam Dan Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Game Media.
- Khabibah, N. 2013. "Penanganan Instruksional Bagi Anak Lambat Belajar (Slow Learner)." *Didaktika* 19(2): 26–32.
- Lauster, P. 2003. *Tes Kepercayaan Diri*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan Jilid 11*. Jakarta: Erlangga.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok Dasar Dan Profil*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sekar, Dwi Ardianti, Savitri Wanabuliandari, and Kanzunuddin. 2019. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar." *Refleksi Edukatika (Jurnal Ilmiah Kependidikan)* 9(2): 205–9.
- Suryanto, R. N. 2015. "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar." *Jom Fisip* 2(2): 1–15.
- Syam Asrullah, Amri. 2017. "Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi Imm Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Biotek* 5(1).
- Utami, N.E.B. 2018. "Layanan Guru Kelas Bagi Siswa Slow Learner Di Sekolah Inklusi (SD N Bangunrejo 2 Yogyakarta)." *L-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10(2): 137–56.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yates, SM. 2002. "The Influence of Optimism and Pessimism on Student Achievement InMathematics." 14(1): 4–15.
- Yudhawati, Ratna, and Haryanto Dany. 2011. *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

BIOGRAFI



Sekar Dwi Ardianti, M. Pd. Lahir di Rembang, 23 November 1990. Pada tahun 2011 telah menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang (UNNES) dari Program Studi Pendidikan Biologi, S2 Magister Pendidikan dari Program Studi Pendidikan IPA konsentrasi Biologi UNNES (2014). Memulai karir sebagai Guru Biologi (2013). Bidang kajian yang ditekuni adalah Pembelajaran Sains, Edutainment (Pembelajaran Menyenangkan), dan Ethno (keunggulan dan kearifan lokal). Tahun 2019 pernah menjadi Presenter Terbaik 1 dalam Seminal Hasil Penelitian Kompetitif Nasional. Berkarir sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Muria Kudus sejak 2015 dan telah menerima sertifikat pendidik pada bulan Mei 2018. Mengampu mata kuliah PAKEM Sains, Konsep Sains, Statistika, Penelitian Tindakan Kelas Sains, Diagnosis Kesulitan Belajar Sains, Pembelajaran Etnosains, Strategi Pembelajaran SD, Produksi Media Pembelajaran Sains, Sejarah dan Sistem Pendidikan, Pengenalan Lapangan Persekolahan 1 (PLP 1), dan Metodologi Penelitian. Selain melakukan kegiatan pengajaran, penulis juga aktif melakukan kegiatan Tri Dharma perguruan tinggi baik penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.



Savitri Wanabuliandari, M. Pd. Lahir di Kudus, 24 Mei 1987. Pada tahun 2009 telah menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang (UNNES) dari Program Studi Pendidikan Matematika, S2 Magister Pendidikan dari Program Studi Pendidikan matematika UNNES (2012). Fokus kajian yang dilakukan adalah tentang pembelajaran matematika, edutainment, dan ethno. Pernah menjadi Presenter Terbaik 1 dalam Seminar Hasil dan Evaluasi Poster Penelitian Dosen Pemula Eksternal Tahun 2017. Saat ini menjadi penulis aktif dan pengajar di Universitas Muria Kudus Program Studi Pendidikan Matematika FKIP mulai tahun 2015. Mengampu mata kuliah Aplikasi Matematika, Penilaian Matematika, PAKEM Matematika, Media dan Sumber Belajar, Produksi Media Pembelajaran Matematika, Kalkulus Diferensial, Kalkulus Integral, Kalkulus Peubah banyak, Pengantar Dasar Matematika, Metodologi Penelitian, Evaluasi Pembelajaran Matematika, Workshop Pendidikan Matematika 1, Workshop Pendidikan Matematika 2, dan Workshop Pendidikan Matematika 3.



Esti Wijayanti, M.Kom. Lahir di Kudus 5 September 1989 menyelesaikan study sarjana di Universitas Muria Kudus pada tahun 2013 dan menyelesaikan program pascasarjana pada tahun 2016 dengan konsentrasi software engineering. Saat ini bekerja menjadi dosen Universitas Muria Kudus (2016) sampai sekarang, dan mengampu mata kuliah Pemrograman Android, Rekayasa Web, Statistika Teknik dan Aljabar Linier. Sekarang aktif melaksanakan kegiatan tri dharma perguruan tinggi pada bidang teknologi.



Pengembangan Game Ethno Confidence "SI ECO" untuk Siswa Slow Learner

Pengembangan Game Ethno Confidence "Si Eco" sebagai hibah yang didanai DPRM dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran bagi siswa *slow learner*. Game si Eco memiliki 7 level kegiatan. Setiap level terdiri dari beberapa kegiatan tantangan. Siswa yang dapat menyelesaikan tantangan dapat melanjutkan level selanjutnya. Game si Eco dikembangkan dengan tujuan untuk mengurangi krisis kepercayaan diri siswa *slow learner*. Kegiatan setiap level dalam game si Eco dikembangkan berdasarkan indikator kepercayaan diri. Pengembangan game si Eco diharapkan dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa *slow learner*.



Badan Penerbit
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021