

Pengembangan *Game Ezpindo* sebagai Media pembelajaran Sejarah Menggunakan *Software Construct 2* Untuk Meningkatkan Berfikir Kronologis Siswa di Fase E

Vina Alvio Nita^{1*}, Rini Afriani²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
^{*}alvionitavina649@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the lack of optimal learning media that can meet the different learning styles of students, namely visual, audio and kinesthetic. This research aims to (1) develop the Ezpindo Game media in history learning, (2) To determine the suitability of the Ezpindo Game media in history learning. The type of research used is Research and Development (R&D) by adopting the ADDIE model. There are five stages in the ADDIE model, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection uses media validation sheets and teacher and student response questionnaire sheets. The Ezpindo Game media trial subjects were Phase E.X.2 students at SMA N 7 Padang. The product developed is an application in the form of a website that can be accessed using an internet connection. The results of the Ezpindo Game development research were declared very valid with an average validator assessment of 88.5%. Supported by a practicality questionnaire, teachers and students obtained a media practicality percentage of 88.88% and 80.83%. Based on the research results, it can be concluded that the Ezpindo Game media which was developed as a history learning media is valid or feasible and practical to use.

Keyword : Media Development, Ezpindo Games, chronological Thinking, History Learning

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh belum optimalnya media pembelajaran yang dapat memenuhi gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda yakni visual, audio, dan Kinestetik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media *Game Ezpindo* pada pembelajaran sejarah, (2) Untuk mengetahui kelayakan media *Game Ezpindo* pada pembelajaran sejarah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE. Tahapan yang terdapat dalam model ADDIE ada lima yaitu, *analysis, design, development, Implemntasion, and evaluation*. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi media dan lembar angket respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba media *Game Ezpindo* adalah peserta didik Fase E.X.2 di SMA N 7 Padang. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbentuk website yang dapat diakses dengan menggunakan koneksi internet. Hasil penelitian pengembangan *Game Ezpindo* dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 88,5%. Didukung dengan angket praktikalitas guru dan peserta didik memperoleh persentase kepraktisan media 88,88% dan 80,83%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Game Ezpindo* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Game Ezpindo, Berfikir Kronologis, Pembelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Rousseau dalam (Hamengkubuwono, 2016) adalah perbekalan dalam diri yang belum ada dimasa kanak-kanak dan dibutuhkan ketika dewasa. Dengan demikian, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan potensi diri dan mendewasakan tingkah laku dari peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran.

Pembelajaran menurut UU NO. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses interaksi ini melibatkan berbagai aspek seperti komunikasi, kolaborasi, dan bimbingan. Pendidik bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran, memberikan bimbingan, dan menciptakan kondisi kelas yang kondusif. Sementara peserta didik diharapkan untuk aktif dalam belajar, bertanya jika ada yang kurang dipahami dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan adanya interaksi yang baik antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar diharapkan peluang untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal dapat terwujud

Pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari suatu kejadian pada masa lampau yang ada pengaruhnya dimasa sekarang dan masa yang akan datang (Rusli, 2023). Bagi pembelajaran sejarah tantangan dalam rumusan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka terletak pada fokusnya yang lebih pada berbagai keterampilan (skills), meskipun tetap memperhatikan aspek materi konten (Widiadi et al., 2022). Salah satu aspek kecakapan dalam mata pelajaran sejarah adalah keterampilan berpikir sejarah (*historical thinking skills*).

Berfikir sejarah dapat diaktifkan salah satunya dengan keterampilan berfikir kronologis. Berfikir kronologis merupakan “jantung berfikir sejarah” sehingga keterampilan dasar ini harus dimiliki oleh siswa (Ofianto & Ningsih, 2021). Menurut Warring dalam (Lorenc, 2013) kronologi mengatur narasi sejarah dan memberikan dimensi yang tepat pada isu-isu yang dibahas, memungkinkan pemahaman yang benar mengenai hubungan sebab-akibat. Tanpa kronologi, serangkaian peristiwa akan menjadi tidak bermakna, karena baik peristiwa tunggal maupun proses besar hanya bisa dipahami dengan benar jika ditempatkan dengan tepat pada garis waktu, yaitu dimasukkan ke dalam konteks yang lebih luas.

Saat ini, Indonesia memasuki tahap baru di mana manusia menjadi fokus utama dalam pemanfaatan teknologi yang sering disebut sebagai era society 5.0. Era society 5.0 merupakan konsep penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang menggabungkan ruang fisik dan virtual. Oleh karena itu, strategi yang perlu dikembangkan dalam persiapan para pendidik menghadapi tantangan era society 5.0 adalah merancang strategi baru untuk mengimplementasikan teknologi sebagai media pembelajaran.

Menurut Gerlach & Elly media pembelajaran diartikan dalam garis besar mencakup manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2013). Sementara itu, pengertian media yang dikemukakan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education*

Association) dalam Sadiman (Sadiman, 2009:7) adalah bentuk komunikasi bisa berbentuk cetak maupun noncetak (audio-visual) serta peralatannya. Dari pengertian tersebut jelas bahwa media pembelajaran sangat diperlukan guru dalam pembelajaran sehingga dapat memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan maka kualitas pembelajaran mengalami peningkatan dan membantu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Muhammadiyah dkk (2023) media pembelajaran yang berbasis digital adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mendukung kebijakan kurikulum merdeka belajar.

Berdasarkan data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA N 7 Padang, peneliti menemukan informasi bahwa guru sudah menggunakan media yang cukup bervariasi mulai dari *PowerPoint*, video, dan *website*. Namun demikian penggunaan media, khususnya yang berbasis teknologi, media tersebut belum optimal untuk mengatasi gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan inovasi baru dalam media pembelajaran, dimana dibutuhkannya media pembelajaran yang tidak hanya penyajian yang menarik namun juga dapat memenuhi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan berfikir kronologis pada mata pelajaran sejarah. Hal ini di dukung oleh beberapa penelitian, *pertama* penelitian oleh (Ananda, 2024) yang berjudul “Penggunaan Media *History Digital Timeline* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kronologis” yang dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berfikir kronologis siswa di SMA N 2 Lemang dan memperoleh hasil kemampuan berfikir kronologis siswa mengalami peningkatan setelah pemanfaatan media *digital timeline* dalam pembelajaran sejarah, *Kedua* penelitian oleh (Gustari & Yefterson, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis Siswa dalam pembelajaran Sejarah” yang dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media disekolah dan media yang digunakan tindak menjagkau kemampuan berfikir kronologis siswa. Dalam hal ini media yang dikembangkan adalah *Game* edukasi pada pembelajaran sejarah.

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang didalamnya memuat gaya belajar audio-visual dan kinestetik. *Game* edukasi menyajikan permainan dan materi. Menurut Jasson permainan dalam *Game* edukasi dimodifikasi dengan sedikit perubahan pada alat, aturan, atau tantangan untuk memberikan informasi tentang materi pembelajaran tertentu pada peserta didik (Samin, 2023). Tujuan dari *Game* edukasi ini sesuai yang disampaikan oleh Pujiadi yakni untuk menarik minat anak terhadap materi pembelajaran sambil mereka bermain, dengan harapan mereka dapat lebih mudah memahami pelajaran tersebut dengan perasaan senang. *Game* edukasi disesuaikan dengan usia pengguna dan kurikulum pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik (Hidayat et al., 2019). *Game* edukasi ini dinamakan *Game* Ezpindo (Jelajah Zaman Prasejarah Indonesia).

Aplikasi untuk membuat *Game* Ezpindo adalah *Construct 2*. *Construct 2* adalah sebuah software yang dikembangkan oleh scirra untuk memudahkan pembuatan *Game* dan aplikasi interaktif tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang mendalam. *Construct 2* menggunakan paradigma *drag-and-drop*, sehingga pengguna dapat mengatur objek, logika, serta interaksi antara elemen-elemen tersebut dengan cara yang visual dan intuitif. Hasil akhir dari produk berupa aplikasi berbasis *website* yang mudah dijalankan, namun membutuhkan koneksi internet. Media *Game* Ezpindo diakses oleh peserta didik melalui link yang dibagikan.

Adapun studi relevan dengan penelitian ini, Penelitian oleh (Irawan et al., 2019) “Pengembangan Media *Game Digital Based Learning* (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan berfikir kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Siswa” menunjukkan bahwa DGBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kronologis siswa di SMA N 1 Padang Panjang materi upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari ancaman sekutu Belanda dengan skro N-Gain 0,67 yang dikategorikan masuk dalam kategori sedang. Persamaan penelitian ini sama-sama menghasilkan produk berupa game dalam pembelajaran sejarah. Perbedaan penelitian ini yakni dari segi materi yang digunakan, model penelitian, dan aplikasi pembuat media *game*.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media berbentuk *Game* yang diberi nama *Game* Ezpindo sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan dalam pembelajaran sejarah. Urgensi penelitian ini berpedoman pada permasalahan yang telah dijelaskan sehingga diperlukannya inovasi media pembelajaran berbasis digital seperti *Game* Ezpindo untyk dapat membantu guru maupun siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga pembelajaran jadi lebih bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitannya dimana tujuan akhirnya akan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yaitu *analysis, design, development, dan evaluation*. Teknik Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan terhadap seorang guru bidang studi sejarah yang mengajar di Fase E SMA N 7 Padang. Observasi dilakukan di SMA N 7 Padang bersamaan dengan hari wawancara. Sementara pengumpulan data melalui angket yang terdiri dari angket validasi media dan angket praktikalitas. Angket validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada dua orang dosen ahli materi dan dua orang ahli media. Sementara angket praktikalitas yang diisi oleh guru mata pelajaran sejarah dan siswa Fase E. 2 di SMA N 7 Padang.

PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dengan melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru sejarah. Peneliti menggali informasi terkait permasalahan yang

sering dihadapi oleh guru dan siswa selama melaksanakan proses pembelajaran. Tahap analisis dilakukan dengan empat langkah sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini terkait peninjauan kepustakaan mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah oleh guru. Analisis kebutuhan dilakukan dengan kegiatan wawancara dengan guru sejarah yang mengajar di Fase E yakni bapak Ihsan Maulana. Kegiatan wawancara bertujuan untuk mengetahui metode dan sumber belajar apa yang digunakan oleh guru dalam mengajar hal ini juga terkait juga dengan apa saja media yang dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar. Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 22 April 2024 di SMA N 7 Padang.

“Dalam menjelaskan materi pra sejarah apakah bapak menggunakan media pembelajaran?”

Jawaban guru : “ya, video si, kadang pake canva, kadang pake power point. Tergantung kelas si, setiap kelas berbeda-beda penanganannya. Ada anak-anak tu kadang mau nonton video, ada yang mau lihat gambar aja, kadang ada yang mendengarkan. (lebih fokus ketika saya menjelaskan)”

Menurut bapak apakah ada kekurangan dari media pembelajaran yang bapak digunakan?

Jawaban guru : “ada si, kadangkannya saya tidak buat sendiri ngambil video di youtube. Jadi, kalo ada yang mau ditambahkan takut merusak video orang. Kalo tidak ditambahkan, ada rasanya yang perlu ditambahkan”.

Dari wawancara guru sejarah tersebut dapat disimpulkan bahwasanya belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Kelemahan dari media pembelajaran yang digunakan yakni seperti media video pembelajaran diambil dari Youtube, namun materinya masih kurang lengkap.

Analisis Karakter Peserta Didik

Pada tahap ini karakter peserta didik dilihat dari segi pengetahuan, keseriusan dalam belajar, ada siswa yang giat belajar begitupun sebaliknya. Terlepas dari cara belajar siswa yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Terdapat tiga gaya belajar yakni visual, audio, dan kinestetik. Gaya belajar siswa yang berbeda-beda ini disampaikan oleh guru mata pelajaran sejarah ketika wawancara.

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SMA N 7 Padang adalah Kurikulum Merdeka. Capaian Pembelajaran materi prasejarah indonesia di Fase E “Peserta didik juga dapat memahami konsep dasar asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam asal usul nenek moyang dan jalur rempah”. Deskripsi Alur Tujuan Pembelajaran yakni. mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia

meliputi konsep asal-usul nenek moyang dan jalur rempah di Indonesia. Materi yang digunakan yaitu tentang alat atau teknologi yang digunakan oleh manusia praaksara dan corak kehidupan manusia praaksara yang berada pada Fase E kelas X.

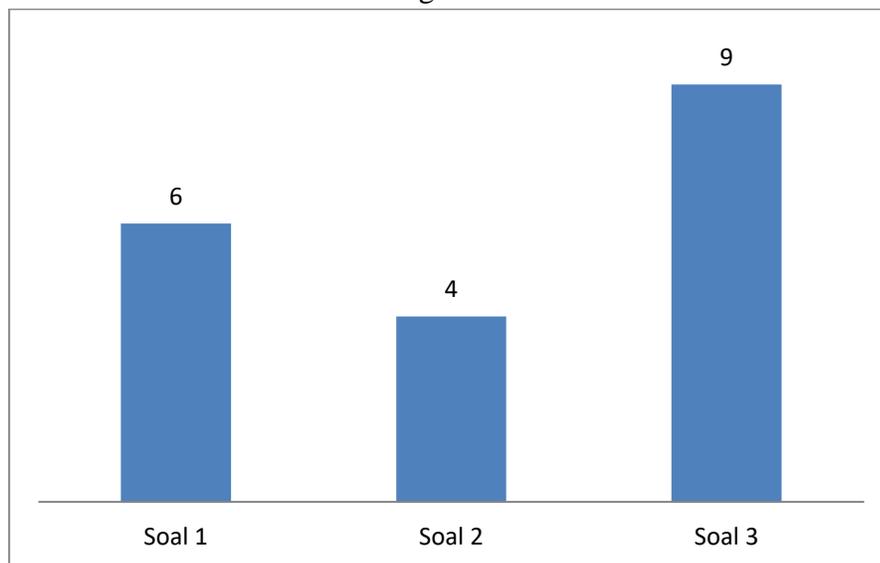
Analisis Sarana

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika melakukan observasi bahwa di SMA N 7 fasilitas sarana yang bisa di pakai terkhusus untuk mendukung penelitian peneliti wifi dan infokus. Selain itu, siswa di SMA N 7 Padang juga diizinkan membawa *handphone* ke sekolah dan boleh menggunakannya ketika pembelajaran yang membutuhkan *handphone*. Oleh karena itu, media *Game* *Ezpindo* dapat diterapkan sebagai sumber belajar. Media *Game* *Ezpindo* yang diakses secara online sehingga memudahkan siswa mengaksesnya dimana saja dan kapan saja.

Analisis Berfikir Kronologis

Kemampuan berfikir kronologis peserta didik diperoleh dari observasi terkait pembelajaran materi Prasejarah Indonesia, melalui google form yang di sebarakan ke peserta didik. Terdapat tiga pertanyaan untuk mengukur kemampuan berfikir kronologis siswa. Berikut digaram hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Gambar 1. Diagram hasil tes siswa



Dari hasil google form yang dijawab oleh 20 orang siswa dapat dilihat pada diagram diatas bahwasanya soal nomor satu diperoleh hanya 6 siswa (30%) yang menjawab benar, soal nomor 2 ada 4 (30%) siswa yang menjawab benar dan soal nomor tiga ada 9 siswa yang menjawab benar (45%). Dari keadaan tersebut bisa di simpulkan bahwasanya kemampuan berfikir peserta didik dalam kategori rendah.

Tahap Perancangan

Tahapan perancangan merupakan proses tindak lanjut dari tahapan Analisis. Peneliti merancang media *Game* *Ezpindo* dengan menggunakan aplikasi *Construct 2* yang hasil akhirnya nanti akan berbentuk link. *Game* *Ezpindo* yang dihasilkan memuat materi yang

dapat meningkatkan keterampilan berfikir kronologis peserat didik. Berikut tahap perancangan media *Game Ezpindo* menggunakan aplikasi *Construct 2*.

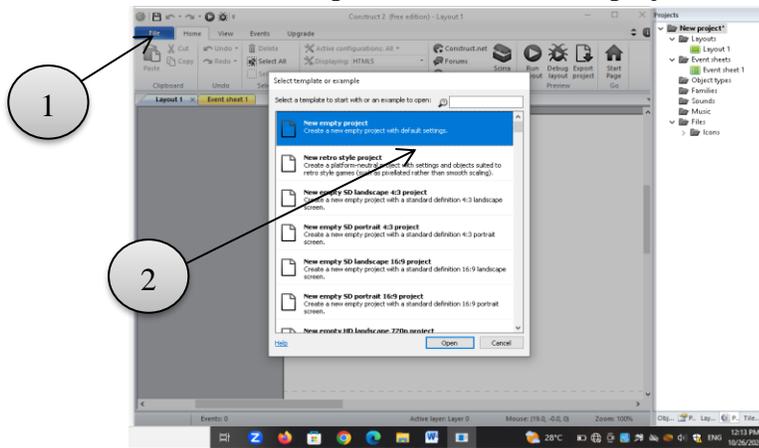
- a) Download aplikasi *Construct 2* terlebih dahulu

Gambar 2. Tampilan aplikasi *Construct 2*



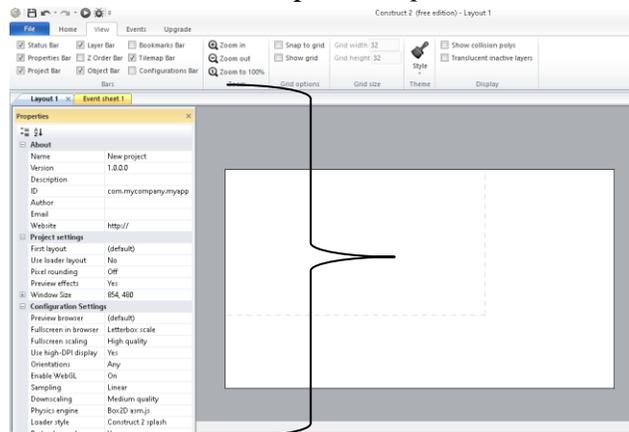
- b) Buka aplikasi *Construct 2* kemudian klik mulai dengan lembar kerja baru di dengan cara klik menu *File* - klik *New* – lalu pilih *new project empty*.

Gambar 3. Tampilan untuk membuat project baru



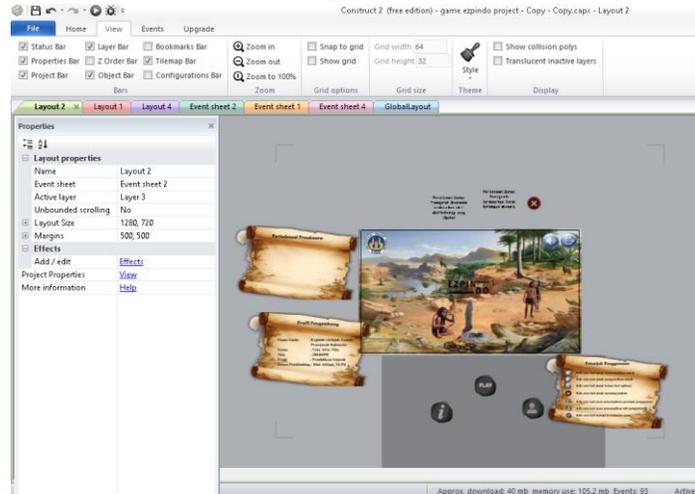
- c) Kemudian isi detail pada bagian *properties*. Masukkan nama proyek, deskripsi, ID, *author*, dan email. Pada *project setting* ubah *layout size* menjadi 1280 x 720. Untuk konfigurasi pilih *google chrome* sebagai preview browser serta orientasi yang digunakan yakni *landscape*.

Gambar 4. Tampilan *Properties bar*



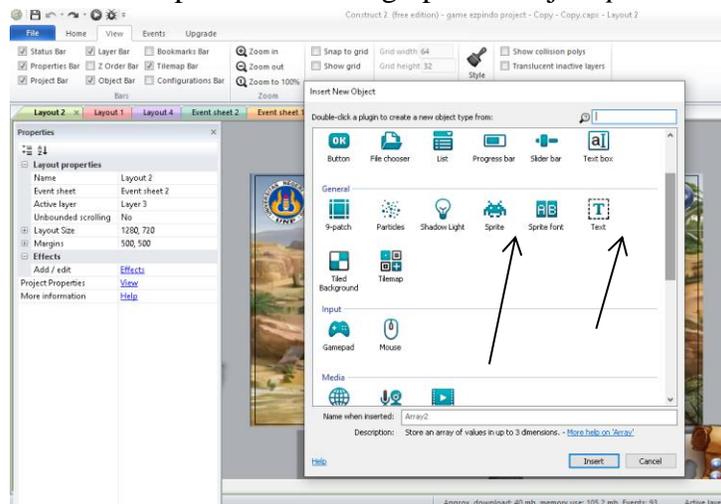
- d) Selanjutnya mulai membuat tampilan *interface* yang pertama yakni halaman *Home*. Pada layout ini terdapat empat belas objek, yakni logo UNP, nama *Game*, *background*, layar pop up *play*, layar pop up info, layar pop up profil, text, tombol audio, tombol *exit1*, tombol *exit2*, tombol *start*, tombol *play*, tombol info, dan tombol profil.

Gambar 5. Tampilan *Layout Home*



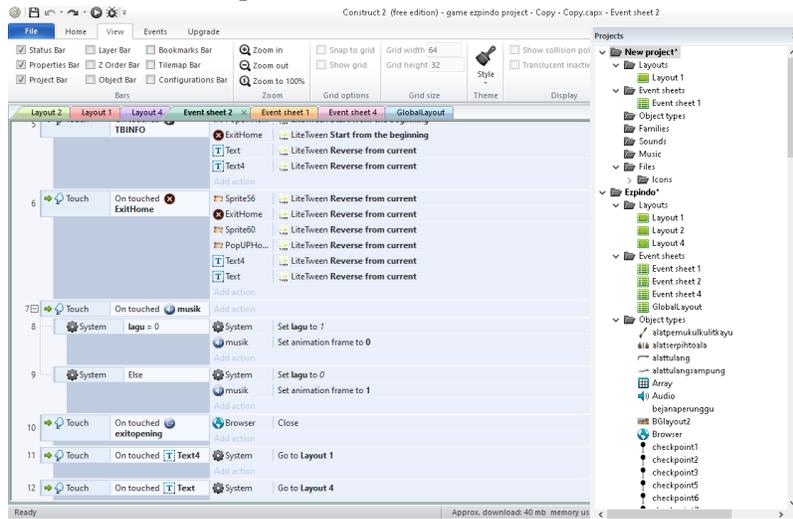
Objek-objek tersebut dimasukkan dengan cara klik kanan pilih sprite lalu pilih objek. Sementara untuk memasukkan objek text klik kanan lalu pilih text.

Gambar 6. Tampilan untuk menginputkan objek *sprite* dan *text*

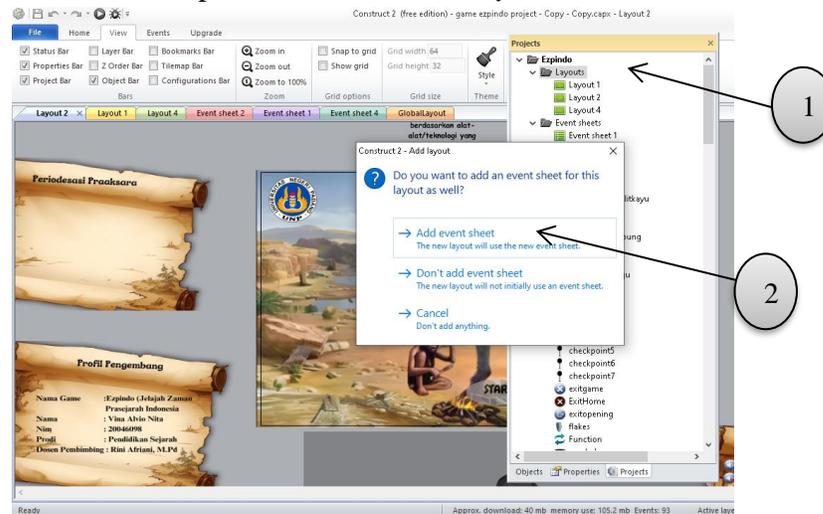


- e) Selanjutnya membuat *event* dan *action* atau bahasa pemrograman. Jika layout digunakan untuk mendesain dan menginputkan objek, sementara *Eventsheet* berfungsi untuk membuat perintah berupa *Event* dan *action* Berikut adalah *event* dan *action* menu Home.

Gambar 7. Tampilan event dan action untuk menu home

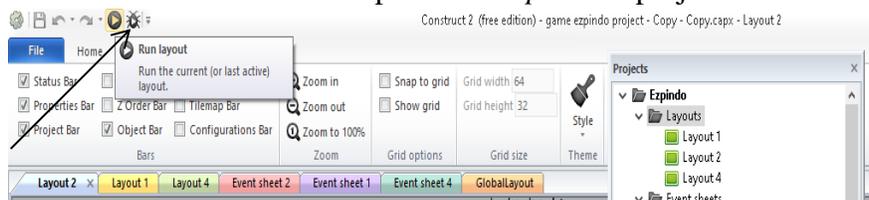


f) Untuk menambah layout dan eventsheet klik kanan pada layout -klik add layout – klik Gambar 8. Tampilan menambahkan Layout dan eventsheet baru



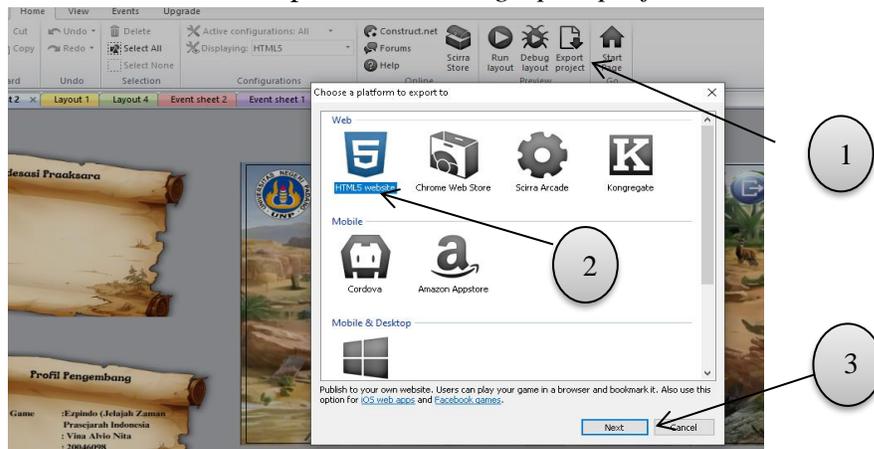
g) Untuk mengetahui apakah event dan action sudah sesuai perintah atau tidak adanya bug pada proyek yakni dilakukannya preview. Untuk melakukan preview proyek klik run layout yang terdapat pada bagian atas.

Gambar 9. Tampilan untuk preview proyek



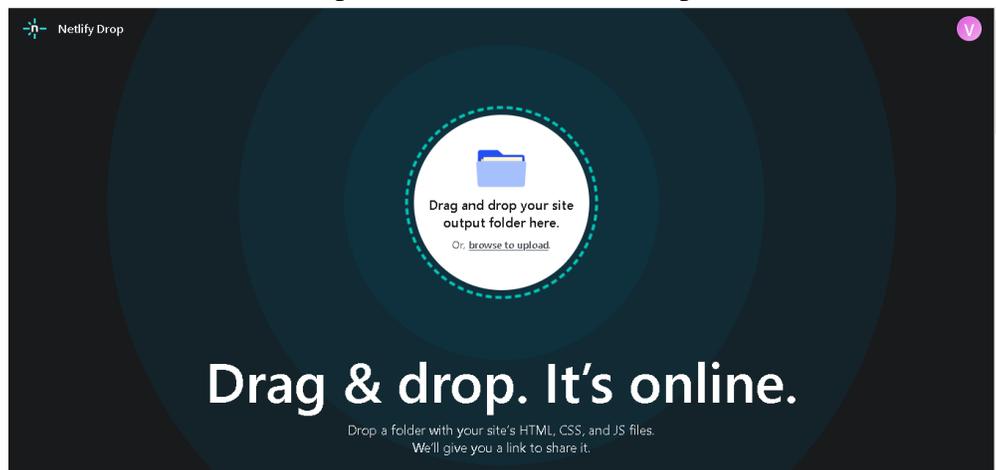
- h) Langkah selanjutnya *export project* ke dalam bentuk *HTML5 website*. Caranya klik *export project- html5 website- next*.

Gambar 10. Tampilan untuk *mengexport project*



- i) Langkah selanjutnya menjadikan proyek dalam bentuk aplikasi website. Caranya dengan menggunakan *website Netlify*. Buka Google Chrome (atau peramban lain) ketik Netlify – masuk ke situs *Netlify* dan selesaikan pendaftaran. Selanjutnya klik *new add site- deploy manually* dan *upload file* hasil *export* berupa *HTML5 website* – tunggu beberapa saat dan *link website* sudah selesai dibuat.

Gambar 11. Tampilan *convert HTML5* ke aplikasi Website



Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media *Game* *ezpindo* yang sudah dirancang kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli atau validator sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari dua validator ahli materi dan dua ahli media, dengan cara memberikan angket validasi untuk penilaian media yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan hasil validasi maka dilakukan revisi terhadap media *Game* *ezpindo* sesuai dengan saran dan masukan dari keempat validator. Hasil revisi digunakan untuk perbaikan media *Game* *ezpindo* yang sudah dirancang sehingga nantinya dapat menghasilkan media *Game* *ezpindo* yang valid.

Lembar angket validasi yang ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala likert. Pada lembar angket ahli materi media *game* Ezpindo terdiri dari 4 aspek penilaian dengan jumlah indikator penilaian 16 butir. Untuk lebih jelasnya penilaian dari ahli materi terhadap media *game* Ezpindo dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Penilaian media *game* Ezpindo oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
Substansi Materi	Materi Prasejarah Indonesia pada media <i>Game</i> ezpindo berpedoman pada Kurikulum Merdeka	4	4
	Materi Prasejarah Indonesia pada media <i>Game</i> ezpindo sesuai dengan CP	4	3
	Materi Prasejarah Indonesia pada media <i>Game</i> ezpindo sesuai dengan ATP dan TP	4	4
Penyajian Materi	Penyajian materi sesuai dengan fakta	4	3
	Penyajian materi sesuai dengan konsep	4	3
	Antara materi dengan gambar yang ditampilkan sinkron.	4	3
	Materi Prasejarah Indonesia yang disajikan mudah untuk dipahami.	4	3
	Materi Prasejarah Indonesia yang disajikan mengandung nilai dan makna	4	3
Kebahasaan	Materi Prasejarah Indonesia pada media <i>Game</i> ezpindo menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3
	Petunjuk dan informasi yang disampaikan pada media <i>Game</i> ezpindo dengan materi prasejarah Indonesia dapat dipahami dengan baik	4	3
	Penulisan materi yang disampaikan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	3	3
	Pemakaian kata pada materi tidak ambigu (bermakna ganda)	4	3
	Kalimat yang digunakan sudah efektif	4	3

Materi Memuat Unsur Kronologis	Materi yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam mengelompokkan periodisasi sejarah	4	3
	Materi yang disajikan dapat membantu peserta didik membangun pola pergantian sejarah dan jangka waktu atau lamanya suatu peristiwa	4	3
	Materi yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam membandingkan model-model alternatif periodisasi/pembabakan	4	3
Jumlah		63	50
Rata-rata Persentase		98%	78%
Rata-rata persentase keseluruhan		88%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan data uji validitas oleh para ahli materi memperoleh persentase 88% maka dapat dikatakan media *Game Ezpindo* yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan kategori kevalidan menurut (Purwanto, 2017) dalam rentang 86%-100% dengan kategori sangat Valid. Sementara itu, pada lembar angket ahli media, penilaian media *game Ezpindo* terdiri dari 4 aspek penilaian dengan jumlah indikator penilaian 11 butir. Berikut disajikan tabel penilaian ahli media 1 dan 2.

Tabel 2. Penilaian media *Game Ezpindo* oleh ahli media

Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Tampilan atau Penyaji	Ketepatan dalam pemilihan huruf pada media <i>Game Ezpindo</i>	3	3
	Ketepatan dalam pemilihan warna text pada media <i>Game Ezpindo</i>	3	3
	Ukuran tulisan jelas terbaca	4	4
	Kejelasan tampilan gambar pada media <i>Game ezpindo</i>	4	4
Relevansi media dengan materi	Media <i>Game Ezpindo</i> pada materi prasejarah Indonesia sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada Fase E	4	4
	Media <i>Game ezpindo</i> pada mteri prasejarah Indonesia sesauai denga CP	4	4
Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan media dapat dengan jelas membantu siswa dalam belajar	4	3
	Tahapan penggunaan yang terdapat dalam petunjuk, memandu siswa	3	3

	secara teknis agar dapat menggunakan media dengan jelas		
Kesesuaian media terhadap berfikir kronologis siswa	Materi yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam mengelompokkan perodesasi sejarah	3	4
	Materi yang disajikan dapat membantu peserta didik membangun pola pergantian sejarah dan jangka waktu atau lamanya suatu peristiwa	3	4
	Materi yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam membandingkan model-model alternatif perodesasi/pembabakan sejarah	4	3
Jumlah		39	39
Rata-rata Persentase		89%	89%
Rata-rata persentase keseluruhan		89%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan data uji validitas oleh para ahli media memperoleh persentase 89%, maka dapat dikatakan media *Game Ezpindo* yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan kategori kevalidan menurut (Purwanto, 2017) dalam rentang 86%-100% dengan kategori sangat Valid.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing validator dan kemudian dinyatakan sudah layak diterapkan di lapangan. Penerapan tersebut dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X Fase E dengan jumlah peserta didik 35 orang yang terdiri dari peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan dan 1 orang guru kelas X. Tujuan penerapan media *Game Ezpindo* dilapangan untuk memperoleh data kepraktisan media *Game Ezpindo*.

Tabel 3. Uji Praktikalitas oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian isi media dengan CP dan TP	4
2	Kesesuaian gambar dengan materi	4
3	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik	3
4	Kemudahan dalam pengoperasian media.	3
5	Penyajian kalimat mudah dipahami	4
6	Media dapat digunakan berulang-ulang	4
7	Ukuran teks, warna, dan huruf dalam media sesuai dan jelas	3

8	Media memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	3
9	Media <i>Game</i> ezpindo dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan	4
Rata-Rata Persentase Kepraktisan		88,88%
Kategori		Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan bahwa media *Game* Ezpindo “sangat praktis” digunakan dengan perolehan persentase sebesar 88,88%. Menurut (Purwanto, 2017) bahwa kategori kepraktisan media diangka 86%-100% dikategorikan “sangat praktis”.

Tabel 4. Uji Praktikalitas oleh siswa

No	Indikator	Skor (%)
1	Tampilan media <i>Game</i> ezpindo menarik (warna yang bagus, gambar yang membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan).	87.14286
2	Penggunaan tulisan, warna, gambar dan audio pada media <i>Game</i> ezpindo memudahkan saya memahami pembelajaran.	79.28571
3	Bahasa dalam media <i>Game</i> ezpindo mudah dipahami.	81.42857
4	Saya sangat tertarik belajar menggunakan media <i>Game</i> ezpindo ini.	81.42857
5	Media <i>Game</i> ezpindo sangat membantu saya dalam memahami materi	80
6	Penyajian <i>Game</i> yang ada pada media <i>Game</i> ezpindo memotivasi saya belajar dengan giat.	75.71429
Rata-Rata Kepraktisan		80.83333333
Kategori		Praktis

Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik diperoleh sebesar 80.83% dengan kategori “praktis”. Menurut (Purwanto, 2017) bahwa kategori kepraktisan media diangka 76%-85% dikategorikan “Praktis”.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan yang diperoleh berdasarkan tahap implementasi melalui angket respon praktikalitas yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Evaluasi ini bertujuan memberikan umpan balik kepada pengguna produk. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas media *Game Ezpindo* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media *Game Ezpindo* pada materi Sejarah Fase E mendapat respon sangat positif dari guru maupun peserta didi. Peserta didik tampak antusias dan aktif dalam pembelajaran karena dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Sementara bagi guru, media *Game Ezpindo* mempermudah penyampaian materi karena dapat diakses kapan saja melalui link dan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan inovasi mengenai media pembelajaran yang dapat memenuhi gaya belajar siswa yang berbeda-beda sehingga dapat menunjang kesuksesan dalam pembelajaran serta memudahkan peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan berfikir kronologis. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media *Game Ezpindo* menggunakan aplikasi *Construct 2*. Media *Game Ezpindo* merupakan media yang dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik sehingga menstimulus peserta didik dalam belajar dan dapat memudahkan peserta didik dalam berpikir kronologis karena *Game Ezpindo* dirancang dengan sistematis dan menarik. Selain itu, media *Game Ezpindo* yang dirancang dapat dengan mudah diakses oleh guru dan peserta didik di mana saja dan kapan saja melalui link.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D. (2024). Penggunaan Media History Timeline Digital Untuk. *Jurnal UPI*, 13(1), 121–132.
- Arsyad, A. (2013). *Media Ppembelajaran*. PT. Raja Persindo Persada.
- Gustari, R., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 380–389. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i1.98>
- Hamengkubuwono. (2016). *Ilmu Pendidikan dan Teori-Teori Pendidikan*. LP2 STAIN.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). *Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 6(2), 59–68.

<https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>

- Irawan, D., Ofianto, & Aisiah. (2019). Pengembangan Media Digital Game- Based Learning (Dgbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir. *Jurnal Halaqah*, 1(1).
- Lorenc, J. (2013). How is chronological thinking tested? *Edukacja*, 2011(1), 84–97.
<http://jbc.bj.uj.edu.pl/Content/282250/6-6-lorenc-et-al-how-is-chronological-thinking-tested.pdf>
- Muhammadiyah, M., Bayu Retno, Bahar, C., Ayu, B. P. S. B. R., Sitopu, J. W., & Taufan, A. (2023). Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK. *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(04), 2614–0217.
- Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). *Assesmen Keterampilan Historis (Historical Thinking)*. Duta Media Publishing.
- Purwanto. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusli. (2023). *Metode Pembelajaran Sejarah Untuk Mmeningkatkan Nasionalisme Siswa*. Dotplus.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Samin. (2023). *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*. Mega Press Nusantara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widiadi, A. N., Saputra, M. R. A., & H, I. X. (2022). *Merdeka Berpikir Sejarah_ Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka* (pp. 234–246).