
Preliminary Development *Prince of Macon Game* In The Macroeconomic Course

Dian Rachmawati^{*1}, Nurdian Susilowati²

¹Department of Development Economics, Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Department of Economics Education, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*dian.rachmawati.fe@um.ac.id, nurdiansusilowati@mail.unnes.ac.id

Abstract

The development of learning in Macroeconomics courses is needed to support the improvement of the quality of learning in the economic education study program. With a pleasant learning atmosphere, the learning objectives listed in the curriculum can be achieved. Based on a preliminary study in the form of observations and during the learning process, this course is considered too difficult to understand, because the literature and studies in its discussion come from the translation literature. To understand basic concepts requires high concentration and the need to read repeatedly. So that the resulting evaluation is a low score. This development research is carried out for; presenting learning in macroeconomic courses that are fun and simple to understand, and improve the results of the evaluation in this course. The product specifications produced in this study, namely, the material presented in the product refers to the Development Economics Department curriculum which is in line with the 2018 UM curriculum, the nature of the product is a mobile learning application with android-based learning games. The development model stage in this research (Research and Development / RD) consists of; 1) research and information collecting, 2) planning, 3) develop preliminary form of product. The purpose of further research is learning media for macroeconomic subjects based on educational games called the *Prince of Macon Game* (Principles of Macroeconomics Game).

Keywords: Development, Prince Of Macon Game

History of Article:

Received: (25-08-2020),

Accepted: (19-09-2020)

Publised : (29-10-2020)

Citation:

Rachmawati, D (2020) Preliminary Pengembangan *Prince of Macon Game* Pada Mata Kuliah Ekonomi Makro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 145-151

© Universitas Negeri Malang

PENDAHULUAN

Tercapainya tujuan pembelajaran di setiap mata kuliah, membutuhkan berbagai metode dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama proses pembelajaran pada tahun dan semester sebelumnya, mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro, merupakan salah satu mata kuliah wajib dan sentral di Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi, karena merupakan syarat untuk menempuh mata kuliah ekonomi makro 1 dan 2 yang merupakan mata kuliah lanjutan dan prasyarat. Untuk itu sangat perlu untuk menanamkan pemahaman dasar dalam mata kuliah ini. Selain itu mata kuliah ini juga merupakan salah satu yang ditakuti oleh mahasiswa. Meskipun beberapa jenis metode dan model pembelajaran telah diterapkan, hal tersebut belum secara optimal meningkatkan hasil belajar dan yang paling penting meningkatkan minat dan kesungguhan mahasiswa untuk mengikuti mata kuliah tersebut. Sehingga diperlukan suatu bentuk inovasi dalam pembelajaran.

Selain literature yang memadai untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, bentuk dari inovasi pembelajaran juga sangat diperlukan. Léger (2007) menyebutkan bahwa inovasi merupakan dasar dari pembangunan ekonomi, maka sangat penting untuk dilakukan dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran ekonomi. Proses inovasi masih menjadi subjek penelitian ekonomi yang sangat menantang. Sejalan dengan hal tersebut, Raelin (Sandberg, 2011) mengembangkan model pembelajaran inovasi yang menggambarkan interaksi antar bentuk pengetahuan dan cara belajar di tingkat individu, dan juga di tingkat kolektif. Pendekatan ini mengakui bahwa perlunya menjembatani kesenjangan antara pengetahuan eksplisit dan implisit dan antara teori dan praktik. Sehingga model pembelajaran inovatif yang mengedepankan praktik akan membingkai pemahaman siswa

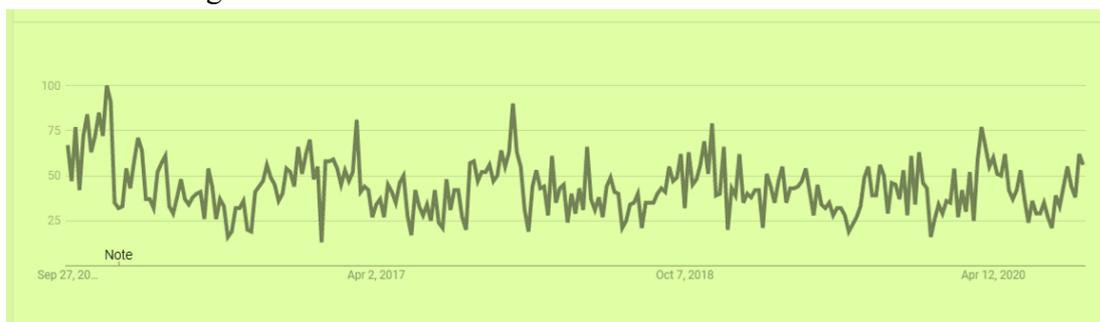
Pra-Penelitian pengembangan ini berfokus pada pengembangan *mobile learning* berupa *learning game* untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran Pengantar Ekonomi Makro. Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa sangat tertarik dengan penggunaan media pembelajaran *game* karena membuat mereka santai dan tertarik untuk mendapatkan score yang tertinggi dalam pembelajaran. Sejalan dengan artikel ini, menurut Becker (2005), dalam artikelnya yang berjudul “*How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games*” membuktikan bahwa permainan yang baik merupakan pedagogi yang sehat dalam pendidikan, hasil tersebut merujuk pada teori pembelajaran Gagné dan Gardner. Dalam artikel tersebut menguraikan bagaimana ke dua teori tersebut mendemonstrasikan betapa bagusnya game, bahkan yang merupakan murni komersial telah mewujudkan elemen fundamental dari teori belajar dan pembelajaran tersebut.

Selain itu Zirawaga (2017) dalam artikel yang ditulisnya menyimpulkan bahwa peluang untuk mengimplementasikan konsep permainan dalam bidang pendidikan meliputi banyak cara permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang meliputi pemecahan masalah, *drill and practice* dan game berbasis tutorial.

Secara nyata, pada masa pandemic ini pelaksanaan pembelajaran dituntut secara daring, begitupun disetiap instansi dan yang paling menonjol adalah pendidikan tinggi. Sangat dibutuhkan berbagai ragam metode pembelajaran yang salah satunya *game-based*

learnig. Trend penggunaan game telah sangat familiar di dunia, jika melihat trend nya dengan memasukkan kata kunci *educational game* melalui Google Trend, sebagai berikut:

Gambar 1. Google Trend “Educational Game” 4 tahun terakhir 2016-2020



Sumber: Google Trends

Dari gambaran trend di atas, penggunaan game dalam pembelajaran telah sangat berkembang pesat pada decade ini, sehingga model pembelajaran yang interaktif sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun langsung di dalam kelas.

Salah satu jenis game interaktif yang pernah diterapkan peneliti dalam pembelajaran adalah melalui *platform* www.kahoot.com, namun tentu saja platform tersebut belum mewadahi materi Pengantar Ekonomi Makro secara mendalam, penyajian kuis yang terbatas jumlah kata dalam pertanyaannya, dan keterbatasan penyajian jawaban menjadi beberapa kendala yang dihadapi. Namun dari penerapan platform tersebut dapat diketahui adanya peningkatan ketertarikan dan kesenangan mahasiswa untuk lebih memahami materi.

Tujuan pra-penelitian pengembangan ini tentu saja difokuskan pada peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro, yang telah disesuaikan dengan kurikulum Jurusan Ekonomi Pembangunan dan terintegrasi dengan kurikulum Universitas Negeri Malang (UM). Yang dalam jangka panjang tentu saja diharapkan meningkatkan kapabilitas mahasiswa UM sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

METODE

Prinsip dasar pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan *Borg and Gall* (Yuberti, 2014). Yang dapat dijabarkan pada skema di bawah ini.

Gambar 2. Tahapan pelaksanaan pengembangan



Tahap **awal** dalam skema pengembangan di atas menunjukkan keperluan analisis yang dilakukan dengan cara studi literature untuk menemukan konsep yang memperkuat pembuatan game. Dan studi lapangan untuk mengetahui ukuran kebutuhan dan penelitian dalam skala kecil. Tahap **ke dua**, perumusan perencanaan/ rancangan game yang mencakup: tujuan penggunaan, siapa pengguna game tersebut, dan deskripsi komponen game dan penggunaannya. Tahap **ke tiga**, pengembangan game awal yang berupa draft kasar yang pembuatannya melibatkan ahli/ praktisi yang kemudian dilaksanakan uji coba awal (*desk evaluation*). Tahap **ke empat**, uji coba oleh ahli yang bersifat *judgment*, berdasarkan analisis dan pertimbangan logika dari peneliti dan ahli. Tahap **ke lima**, pelaksanaan uji coba akhir yang dilakukan di dalam pembelajaran di kelas, dengan mengadakan pengamatan atas proses uji coba tersebut untuk penyempurnaan game awal tersebut. Tahap **ke enam**, setelah adanya revisi berdasarkan uji coba sebelumnya, uji coba dan penyempurnaan dilakukan dalam jumlah sampel yang lebih besar. Tahap **ke tujuh**, setelah dihasilkan bentuk final dari *Prince of Macon Game*, implementasi dan desiminasi dari game tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menggagas dan menerapkan *platform* aplikasi *mobile learning* yaitu permainan pembelajaran yang *dibranding* dengan nama *Prince of Macon Game*. Dimana nama tersebut diambilkan dari nama mata kuliah Ekonomi Makro sebagai suatu konsep yang sederhana atau *Principles of Macroeconomics*. Mata kuliah ini disajikan pada setiap Semester Gasal, sehingga pelaksanaan penelitian ini pada awal semester Gasal 2019/2020, dengan penyesuaian spesifikasi materi pada Pasar barang dan pasar uang, yang dirasa sangat dibutuhkan oleh mahasiswa.

Dalam tulisan ini pengembangan *Prince of Macon Game*, didasarkan pada Teori Gagne, yang menetapkan bahwa ada beberapa jenis tingkatan pembelajaran, yang membutuhkan pendekatan pengajaran yang berbeda, yaitu “rencana instruksional dapat menghasilkan rangsangan lingkungan yang sesuai dan instruksional interaksi, dan dengan demikian membawa perubahan dalam Struktur kognitif peserta didik”, yang hal tersebut

telah dibuktikan dalam artikel yang ditulis oleh Katrin Becker (2005). Bahwa 5 kategori dalam pembelajaran Gagné, didukung dengan baik dalam pola permainan yang diterapkan dengan melalui “*Nine events of instruction*”.

Dengan menggunakan teori Gagne pula proses belajar yang terjadi dalam diri peserta didik dapat diketahui, serta mampu memahami factor yang mempengaruhi belajar peserta didik sehingga pengajar dapat mengambil keputusan secara tepat dalam suatu pembelajaran, hal tersebut ditulis pula oleh Warsita (2008). Yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan teori Gagne membantu untuk melakukan intervensi dan mengembangkan Pusat Sumber Belajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran melalui pengembangan system instruksional.

Konsep pengembangan pada penelitian ini merujuk pada model pengembangan Gall and Borg (2003), dengan design berikut.

Gambar 3. Preliminary pengembangan



Begitu juga dengan yang ditulis <https://blogs.ubc.ca/gamebasedlearning/theory-and-criticism/> yang anggotanya merupakan para pengajar dan penulis kurikulum di Amerika Utara, menjelaskan bahwa dengan permainan/ game, pengajar dapat meningkatkan manfaat positif dari *game based learning*, antara lain:

- 1) Pembangunan Intelektual
- 2) Peningkatan Motivasi
- 3) Persaingan
- 4) Pemecahan Masalah
- 5) Kolaborasi / Kerja Tim
- 6) Fasilitasi / Berbagi Teman
- 7) Kecerdikan Menciptakan Kemampuan
- 8) Tantangan Antisipasi
- 9) Game itu "Keren"
- 10) Gaya Belajar Alternatif

11) Dukungan Pelatihan Profesional

12) Personalisasi Pembelajaran

Penggunaan permainan dalam pembelajaran tentu tidak diaplikasikan dalam semua materi dalam satu mata kuliah tersebut, sehingga pengembangan aplikasi ini dikhususkan pada materi yang dirasa sulit oleh mahasiswa yaitu pembahasan pasar uang dan pasar barang. Dengan begitu manfaat positif diharapkan dialami oleh pengajar dan peserta didik dalam menempuh mata kuliah tersebut.

KESIMPULAN

Pengembangan pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi Makro diperlukan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran pada program studi pendidikan ekonomi. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan maka tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum dapat tercapai. Berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi dan selama proses pembelajaran, mata kuliah ini dianggap terlalu sulit untuk dipahami, karena studi pustaka dan kajian dalam bahasannya berasal dari pustaka terjemahan. Untuk memahami konsep dasar membutuhkan konsentrasi tinggi dan kebutuhan untuk membaca berulang-ulang. Sehingga evaluasi yang dihasilkan bernilai rendah. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk; menyajikan pembelajaran dalam mata kuliah makroekonomi yang menyenangkan dan sederhana untuk dipahami, serta meningkatkan hasil evaluasi pada mata kuliah ini.

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu materi yang disajikan pada produk mengacu pada kurikulum Jurusan Ekonomi Pembangunan yang sejalan dengan kurikulum UM 2018, sifat produknya adalah aplikasi mobile learning dengan game pembelajaran berbasis android. Tahapan model pengembangan dalam penelitian ini (Research and Development / RD) terdiri dari; 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk awal produk. Tujuan dari penelitian selanjutnya adalah media pembelajaran mata pelajaran ekonomi makro berbasis game edukasi yang dinamakan Prince of Macon Game (*Principles of Macroeconomics Game*).

REFERENSI

- Anonim (2013). Criticism and Theory on Game Based Learning. Retrived from <https://blogs.ubc.ca/gamebasedlearning/theory-and-criticism/>
- Anonim (2020). The Theory of Game Besed Learning. Retived from <https://www.gamelearn.com/the-theory-of-game-based-learning/>
- Becker, K (2005, June) How Are Game Educational? Learning Theories Embodied in Games. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Canada: Suzanne de Castell, Jennifer Jenson
- Google Trend (2020). Educational Games, search term. Interest over time. (<https://trends.google.com/trends/explore?q=educational%20game&geo=US>)

-
- Gall, M. D, and Borg, Waler R. (2003). Educational Research: An Introduction, 7th Edition. New York: Pearson Education
- Léger, A dan Swaminathan, S (2007). Innovation Theories: Relevance and Implications for Developing Country Innovation. Berlin: German Institute for Economic Research
- Pol, Eduardo (2012). Innovation and Economic Education: An Integration. *Journal of Economics and Economic Education Research*, vol. 14, pp. 21-36. (<https://www.researchgate.net/publication/285524193>)
- Sandberg, Karl W. (2011). Learning in Innovation Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 28, pp. 379 – 383. World Conference on Educational Technology Researches – 2011. Amsterdam: Elsevier
- Warsita, B (2008). Teori Belajar Robert. M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 12 (1), pp. 64-78. Tangerang Selatan: Redaksi Jrnal Teknodik
- Yuberti (2014). Penelitian dan Pengembangan yang belum Diminati dan Perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, vol. 3 (2), pp. 1-15. Physics Education Department, UIN Raden Intan Lampung
- Zirawaga, Victor.S (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, vol.8 (15), pp 55-64. www.iiste.org