

## **RANCANG BANGUN GAME EDUKATIF DUTA INDONESIA (DADU DAN PETA) INDONESIA**

**Minto Santoso**  
**Universitas Islam Balitar Blitar**  
FKIP, Universitas Islam Balitar Blitar  
Email : [minto\\_sentosa@unisbablitar.ac.id](mailto:minto_sentosa@unisbablitar.ac.id)

### **ABSTRAK:**

Game adalah media bagi anak-anak untuk bisa mendapatkan pembelajaran yang memuat perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Kegiatan bermain dalam dunia pendidikan bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang bisa menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Dalam dunia pendidikan, kehadiran game berbasis pembelajaran sangat diperlukan. Dalam penelitian ini, dibahas sebuah game bernama Duta Indonesia (Dadu dan Peta Indonesia). Duta Indonesia dikembangkan untuk menyediakan pengalaman belajar baik kognitif maupun afektif sehingga game ini bisa dikategorikan ke dalam game berbasis pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan melakukan uji produk terbatas. 86% hasil validasi ahli menunjukkan bahwa game ini sudah layak tanpa perlu revisi. Sementara itu, hasil uji coba produk hanya terbatas pada 11% responden yang menyatakan game ini baik, dan 85% responden menyatakan produk ini sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa game Duta Indonesia layak ditindaklanjuti.

Kata Kunci: Game berbasis Pendidikan, Duta Indonesia

### **ABSTRACT :**

Games are a means for children to get lessons that contain aspects of cognitive, social, emotional and physical development. Playing, in terms of education is a game activity using educational games and tools that can stimulate the development of cognitive, social, emotional, and physical aspects of the child. Therefore, from the point of view of educational play, it is very necessary for an educational game tool. The game is named Duta INDONESIA (Dadudan Peta Indonesia) and what will be discussed in this paper is specifically designed to provide cognitive and affective learning experiences to the players so that it can be categorized as an educational game. This study uses the research and development approach by taking up to

the limited scale product testing steps. 86% expert validation test results with proper interpretation without revision. While the results of the product trial were limited to 11% of respondents stated good and 85% stated very well. This means that the product of this research is feasible to be followed up

Keywords: Game Education, Duta Indonesia

## **PENDAHULUAN**

Permainan adalah sarana bagi anak untuk memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik.. Bermain selain untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Dan alat permainan yang mendidik inilah yang kita sebut dengan alat permainan edukatif (APE).

Secara umum banyak para penyelenggara pendidikan dan guru yang berpendapat bahwa memperoleh alat pendidikan edukatif dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis. Namun jika para guru mau berkreasi dan berinovasi untuk menciptakan alat pendidikan edukatif dari barang-barang bekas maka tentu saja akan lebih ekonomis lagi. Banyak mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam. Tentunya hal ini akan banyak membuat orang tua bingung. Banyak mainan yang dibuat oleh pabrik yang sebetulnya kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik. Jadi mahal dan murahnya alat mainan bukanlah merupakan indikator. Anak akan dapat bermain dengan manfaat yang besar apabila orang tua dapat mengetahui sisi kegunaannya mainan tersebut. Berdasarkan kerangka pemikiran yang ada bahwa Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif tidak mesti alat permainan yang mahal maka peneliti berupaya mencoba merancang sebuah APE. Sebelum membuatnya tentu saja penulis harus mengetahui tentang pengertian, fungsi dan prosedur pembuatan APE untuk menjadi salah satu sumber belajar. Peneliti akan merancang sebuah konsep permainan ular tangga ke bentuk permainan baru. Permainan ini diberi nama DUTA INDONESIA (Dadu dan Peta Indonesia) dan yang akan dibahas dalam tulisan ini secara khusus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif kepada para pemainnya sehingga dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif. Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktifitas yang membuat anak

senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

Menurut Mayke Sugianto. T dalam Badru Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedangkan Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif (Adams, 1975). Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi :

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kreatif anak, guru dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik di antaranya:

1. Desain Mudah dan Sederhana

Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari segi desainnya. Karena jika peralatan terlalu banyak detail (rumit) akan menghambat kebebasan anak untuk berkreasi. Yang terpenting adalah alat tersebut tepat dan mengena pada sasaran edukatif, sehingga anak tidak merasa terbebani oleh kerumitannya.

2. Multifungsi (Serba Guna)

Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai untuk anak laki-laki maupun anak perempuan. Selain itu, alat kreativitas juga dapat dibentuk sesuai dengan daya kreativitas dan keinginan anak.

3. Menarik

Sebaiknya pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan serta tidak memerlukan pengawasan terus-menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai penggunaannya. Dengan demikian anak akan bebas dengan penuh kesukaan dan kegembiraan dalam mengekspresikan kegiatan kreatifnya.

4. Berukuran Besar

Alat kreativitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya. Anak-anak dalam fase *anal* biasanya semua yang dapat dijangkau dan dipegang lalu dimasukkan ke mulutnya. Untuk menghindari kemungkinan yang membahayakan, maka sebaiknya memilih peralatan yang berukuran besar.

5. Awet

Biasanya, peralatan yang tahan lama harganya lumayan mahal. Namun demikian, tidak semua peralatan yang tahan lama harganya lebih mahal. Ciri dari bahan yang tahan lama adalah tidak pegas, lentur, keras dan kuat.

6. Sesuai Kebutuhan

Sedikit banyaknya peralatan yang digunakan tergantung seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

7. Tidak Membahayakan

Tingkat keamanan suatu peralatan kreativitas anak sangat membantu orang tua atau pendidik dalam mengawasi anak. Karena banyak alat yang dapat menimbulkan kekhawatiran jika anak menggunakannya, seperti; pisau, *cutter*, jarum, peralatan kecil, dan lain sebagainya.

8. Mendorong Anak untuk Bermain Bersama

Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain. Oleh karena, orang tua sebaiknya memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk bermain dengan segenap kreativitas positifnya. Contoh alat yang cukup membantu anak bersosialisasi adalah rumah-rumahan atau tenda yang sedikitnya dapat menampung minimal dua anak, pistol-pistol dan bola.

9. Mengembangkan Daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi anak, karena memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.

10. Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya

Alat-alat yang dipilih sebagai alat pengembangan kreativitas anak bukan sekedar alat yang bagus atau lucu. Akan tetapi alat permainan yang mampu mengembangkan intelektualitas, afeksi, dan motorik anak.

#### 11. Bahan Murah dan Mudah Diperoleh

Kebanyakan orang tua lebih menyukai peralatan kreativitas yang harganya cukup mahal. Karena ada *image* bahwa peralatan yang mahal adalah peralatan yang berkualitas dan bagus. Peralatan yang mahal tersebut dianggap benar-benar dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak

Dadu berasal dari bahasa Latin: *datum* yang berarti "diberikan atau dimainkan". Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2003:228) pengertian dadu adalah kubus kecil bersisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yg diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yg saling berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan atau lainnya).

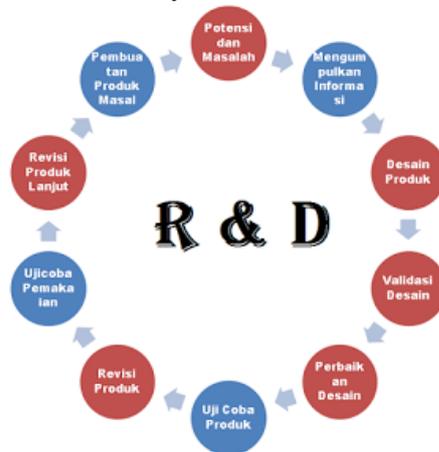
Bermain dadu adalah melakukan kegiatan dengan menggunakan dadu yang berbentuk kubus dengan enam buah sisi yang setiap sisinya memiliki titik dengan jumlah yang berbeda mulai dari satu sampai dengan enam. Cara bermainnya cukup beragam mulai hanya dengan dilempar sekali saja sehingga muncul maa dadu tertentu hingga variasi lain dengan dijumlahkan, dikurangi atau bahkan hingga kombinasi menggunakan beberapa dadu. Istilah **peta** berasal dari bahasa Inggris, yaitu *map*. Adapun kata *map* berasal dari bahasa Yunani, yaitu *mappa* yang berarti taplak atau kain penutup meja. Namun, secara umum **peta** adalah *gambaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu*. Pengetahuan peta telah dikenal manusia sejak sebelum masehi. Benda bersejarah yang berhubungan dengan pembuatan peta adalah berupa lempengan tanah liat peninggalan bangsa Babilonia, Mesir, dan Cina. Benda tersebut saat ini dapat disaksikan di Museum Semit Harvard, Amerika Serikat.

Peta dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai gejala yang terdapat di permukaan bumi. Selain bidang geografi, banyak instansi pemerintah maupun swasta yang memerlukan peta. Sebagai contoh, di bidang militer peta digunakan untuk merencanakan strategi perang, antara lain gerakan pasukan, pengintaian, penyerangan, pertahanan, dan tempat perbekalan.

## METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang

akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. Secara umum tahapan R&D sebagai berikut: menelaah Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, mendesain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Ujicoba Pemakaian, Revisi Produk Lanjut, Pembuatan Produk Masal.



Gambar 4.1 Model Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Penelitian ini tidak mengambil seluruh tahapan karena terbatasnya pendanaan yang disediakan. Tahapan yang peneliti lakukan hanya sampai revisi produk setelah dilakukan ujicoba produk skala terbatas.

#### **Uji Validasi Ahli**

Validasi merupakan bagian dari program Penjaminan Mutu (*Quality Assurance*) sebagai upaya untuk memberikan jaminan terhadap khasiat (*efficacy*), kualitas (*quality*) dan keamanan (*safety*) produk-produk penelitian. Validasi mencakup paling tidak 4 (empat) bidang utama, yaitu *Hardware*, terdiri dari instrument, peralatan produksi dan sarana penunjang; *Software*, berupa seluruh dokumen dan sistem/mekanisme kerja dalam industri farmasi; metode analisa; dan kesesuaian sistem.

Uji validasi dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan Expert Judgement atau Teknik Delphi. Expert Judgement atau Pertimbangan Ahli dilakukan melalui: (1) Diskusi Kelompok (group discussion), dan (2) Teknik Delphi. Dalam penelitian ini pertimbangan ahli dilakukan dengan teknik group discussion. Group discussion, adalah suatu proses diskusi yang melibatkan para pakar (ahli) untuk mengidentifikasi masalah analisis penyebab masalah, menentukan cara-cara penyelesaian masalah, dan mengusulkan berbagai

alternatif pemecahan masalah dengan mempertimbangkan sumber daya yang tersedia. Dalam diskusi kelompok terjadi curah pendapat (brain storming) diantara para ahli dalam perancangan model atau produk. Mereka mengutarakan pendapatnya sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

### Uji Produk

Uji produk merupakan uji coba atas produk yang dihasilkan terhadap subyek pengguna. Produk penelitian ini diujicobakan terhadap beberapa anak usia sekolah dasar yang berkisar usia 10-13 tahun sejumlah 35 anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono,2013:407).

### Desain Game

Desain platform game ini didesain dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar. Langkah pertama membuat peta Indonesia versi terbaru dengan jumlah 34 provinsi yang kemudian dilengkapi titik-titik dan jalur rute (garis putus-putus) yang harus dilalui oleh pemain. Arah panah ada dua warna. Biru untuk langkah maju dan kuning untuk langkah mundur.



Gambar.4.1. Platform Game.

Platform game dilengkapi dengan tantangan dan peluang. Tantangan adalah sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain apabila ia berhenti pada perairan. Makna filosofisnya adalah apabila ia mampu menjawab pertanyaan berarti ia dapat bertahan dan tetap berhenti di tengah perairan tersebut, akan tetapi jika tidak bisa menyelesaikannya ia harus hanyut dan menepi sesuai dengan arah panah jalur yang dituju. Demikian berlaku untuk peluang yaitu ketika pemain berhenti di suatu kota yang memiliki bandara. Jika ia mampu menyelesaikannya dengan benar maka ia

dapat overlap sesuai dengan arah yang dituju namun apabila tidak dapat menyelesaikan dengan benar maka ia berhenti di kota tersebut. Kartu tantangan dan peluang ini terdiri dari dua sisi. Sisi atas berisi dengan gambar-gambar yang mencerminkan kebudayaan atau identitas suku bangsa Indonesia, sementara sisi yang satu berisi tentang pertanyaan seputar wawasan nusantara dan wawasan kebangsaan.



Gambar.4.2. Desain Produk

Cara penggunaan dan cara bermain dari game ini yaitu:

1. Dimainkan oleh dua orang atau lebih
2. Setiap pemain menempatkan bidak pertamanya di titik start yaitu di ibu kota Indonesia (Jakarta)
3. Pemain menentukan siapa yang melempar dadu pertama sesuai dengan kesepakatan
4. Setiap pemain berjalan sesuai dengan banyaknya mata dadu yang muncul
5. Pemain berikutnya mendapat giliran melempar dadu setelah pemain sebelumnya berjalan
6. Apabila pemain berhenti di kota yang memiliki bandara (titik awal arah panah biru) ia harus mengambil kartu peluang. Bila mampu menjawab ia dapat overlap namun jika tidak ia berhenti di titik tersebut
7. Apabila pemain berhenti di perairan (titik awal arah panah kuning) ia harus mengambil kartu tantangan. Bila mampu menjawab ia tetap berhenti di titik itu, namun apabila tidak dapat menjawab maka ia harus berjalan menuju titik akhir panah warna kuning.
8. Pemain yang menang adalah yang paling awal kembali ke titik start.

### Uji Validasi Desain

Sugiyono (2013:414) mengemukakan bahwa "Validitas desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak". Jadi validitas desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar/ tenaga ahli untuk menilai produk baru yang dirancang. Setiap pakar akan menilai desain yang dibuat, sehingga selanjutnya dapat diketahui

kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain juga dapat dilakukan dalam forum diskusi, sebelum diskusi dipresentasikan terlebih dahulu proses penelitian serta keunggulan produk yang dibuat.

Metode validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan ahli melalui diskusi kelompok (group discussion). Group discussion, adalah sutau proses diskusi yang melibatkan para pakar (ahli) untuk mengidentifikasi masalah analisis penyebab masalah, menentukan cara-cara penyelesaian masalah, dan mengusulkan berbagai alternatif pemecahan masalah dengan mempertimbangkan sumber daya yang tersedia. Dalam diskusi kelompok terjadi curah pendapat (brain storming) diantara para ahli dalam perancangan model atau produk. Mereka mengutarakan pendapatnya sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Ahli yang hadir dalam group discussion ini ada 3 ahli media game.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi desain

No.	Pernyataan	Total Skor	Kategori
1	Komunikatif	14	Sangat Baik
2	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas dan unik)	15	Sangat Baik
3	Sederhana	10	Cukup Baik
4	Tata letak dan susunan huruf	14	Sangat Baik
5	Keterbacaan teks	13	Cukup Baik
6	Tampilan gambar	10	Cukup Baik
7	Kemenarikan desain	14	Sangat Baik
8	Kerapian desain	15	Sangat Baik
9	Pemilihan gambar yang sesuai	15	Sangat Baik
10	Komposisi dan kombinasi warna	14	Sangat Baik
11	Dapat dikelola dan dirawat dengan mudah	15	Sangat Baik
12	Usabilitas (mudah digunakan)	15	Sangat Baik
13	Kejelasan petunjuk penggunaan media	12	Cukup Baik
14	Reusabilitas (dapat digunakan kembali/berulang)	10	Cukup Baik
15	Memenuhi konsep belajar sambil bermain	11	Cukup Baik
16	Dapat digunakan di dalam maupun di luar ruang	12	Cukup Baik
17	Membuat pemain belajar aktif	13	Cukup Baik
18	Membuat pemain belajar mandiri	12	Cukup Baik
19	Dapat menambah mutu daya ingat	11	Cukup Baik
	Total	245	

Perolehan presentase data dari hasil penilaian validator dianalisis dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor yang dicari  
Σ : Jumlah jawaban yang diberi validator  
n : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan data yang dikumpulkan di atas maka data tersebut diolah sebagai berikut:

$$P = \frac{245}{285} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Hasil dari analisis penilaian validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dirancang diinterpretasi sebagai berikut.

Tabel 4.2 Interpretasi skor validasi produk

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	$80 \leq x \leq 100\%$	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	$60 \leq x \leq 80\%$	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	$40 \leq x \leq 60\%$	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	$20 \leq x \leq 40\%$	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5	$< 20\%$	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Berdasarkan hasil interpretasi sesuai tabel 4.2 produk yang dihasilkan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

### Uji Coba Produk

Dengan mempertimbangkan saran dari validator ahli mengenai desain maka dilakukan revisi terhadap produk software media game duta Indonesia. Setelah perbaikan selesai, dilakukanlah uji coba produk dalam skala kecil, karena didalam uji cobaproduk akan menampilkan keunggulan dan kelemahan dalam proses implementasi skala kecil.

Menurut Sugiyono (2013:414) " Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dandirevisi, uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut, setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain". Hasil uji coba skala kecil yang melibatkan 35 anak terangkum sebagai berikut:

Tabel 4.3 : Form Uji Coba Skala Kecil

No.	Pernyataan	Banyak Respondent Yang Menjawab				
		5	4	3	2	1
1	Game mudah dimainkan	32	2	1		
2	Game menarik dan menantang	31	3	1		
3	Menambah wawasan tentang keIndonesiaan	28	5	2		
4	Desain game menarik	26	7	2		
5	Kemudahan menyimpan dan merawat	31	3	1		
	TOTAL	148	20	7		
	Prosentase (%)	85	11	4		

Makna penilaian tabel

1 = Sangat Kurang Baik      2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Hasil tabel 4.3 menyatakan bahwa produk ini layak untuk diujicobakan ke skup yang lebih luas lagi. Pada penelitian ini karena tahap awal dan perancangan maka peneliti merasa cukup untuk prosesnya. Akan tetapi peneliti merencanakan perlunya pengembangan kedepannya dalam penelitian dan pengembangan berikutnya.

## KESIMPULAN

Permainan duta indonesia dapat merupakan permainan yang edukatif karena dapat menambah wawasan ke-Indonesiaanpemain karena selain mudah untuk dimainkan, 91% pemain mengaku mendapat wawasan baru terkait wawasan ke-Indonesiaan dari pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan.

## SARAN

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai bentuk desain dan materi agar game ini dapat diproduksi masal dan dimainkan seluruh lapisan masyarakat Indonesia.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdulkarim, Aim., *Pendidikan Kewarganegaraan: Membangun Warga Negara yang Demokratis*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2007.
- Anggani sudono. 2000. Sumber belajar dan alat permainan (untuk pendidikan anak usia
- Basyaruddin, Yosi, dan Abdillah Obid. 2004. *Manhaj pendidikan Anak Muslim*. Jakarta Selatan: Mustaqim.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc, 1983.

- Ismail, Andang .2007. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- KBBI., *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available [.http://kbbi.web.id/pusat](http://kbbi.web.id/pusat), [Diakses 20 September 2018], 2018.
- Lestari, Eny Wiji., *Geografi 3 Untuk SMA/MA Kelas XII*. CV Wilian, 2011.
- Martuti, A.2008. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Musbikin, Imam.2006. *mendidik anak kreatif ala einstein*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Sugiyono., *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Tedjasaputra mayke.2001. *bermain, mainan dan permainan*. jakarta: pt grasindo  
[Http://rahmihamdi.blogspot.com/2012/12/fungsi-alat-permainan.html](http://rahmihamdi.blogspot.com/2012/12/fungsi-alat-permainan.html)  
<http://fourseasonnews.blogspot.com/2012/08/pengertian-alat-permainan-edukatif-ape.html>  
<http://kabarpendidikanluarbiasa.wordpress.com/2012/10/15/penggunaan-alat-permainan-edukatif-untuk-perkembangan-ana/>  
<http://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/>