

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 805/Bidang Pendidikan Seni dan Budaya
Bidang Fokus : Pengembangan dan Inovasi IT dalam
Bahan dan Media Pembelajaran
Jenis Penelitian : Penelitian Utama

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF ANDROID
BERBASIS PRODUK LOKAL KAMPUNG TEMATIK KOTA BANJARMASIN
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

**Dibiayai oleh:
DIPA Universitas Lambung Mangkurat Tahun Anggaran 2022
Nomor: 023.17.2.677518/2022 tanggal 17/11/2021
Universitas Lambung Mangkurat
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
Sesuai dengan SK Rektor Universitas Lambung Mangkurat Nomor:
458/UN8/PG/2022
Tanggal 28/03/2022**

TIM PENELITI

Ketua Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum : 0007065605
Anggota Jumriani, M.Pd : 0020109502

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
NOVEMBER, 2022**

HALAMAN PENGESAHAN

PENELITIAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Android Berbasis Produk Lokal Kampung Tematik Kota Banjarmasin Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif

Jenis Penelitian : Penelitian Utama

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum
b. NIDN : 0009025606
c. Jabatan Fungsional : Guru Besar
d. Program Studi : Pendidikan IPS
e. Nomor HP : 085315748169
f. Alamat surel (e-mail) : bambangsb@ulm.ac.id

Anggota (1)

a. Nama Lengkap : Jumriani, M.Pd
b. NIDN : 0020109502
c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Mahasiswa yang terlibat

a. Nama Lengkap/NIM : Selly Nada Luqyana/1910128120008
b. Nama Lengkap/NIM : Muhammad Risky/1910128210010
c. Nama Lengkap/NIM : Taufik Rahman/1910128110011

Tahun Pelaksanaan : 2022

Biaya Penelitian : Rp. 75.000.000

Keseluruhan

Banjarmasin, November 2022

Ketua Tim Penelitian

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,



Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
NIP. 19680507 199303 1 020

Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum
NIP. 195602091988111001

| TERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN FKIP ULM BANJARMASIN | | |
|---|-----------------|--|
| TANGGAL | NOMOR | |
| 28/11/2022 | 300 BAM P | |

HALAMAN PENGESAHAN

PENELITIAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI

| | | |
|--------------------------------|---|---|
| Judul Penelitian | : | Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Android Berbasis Produk Lokal Kampung Tematik Kota Banjarmasin Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif |
| Jenis Penelitian | : | Penelitian Utama |
| Ketua Peneliti | : | |
| g. Nama Lengkap | : | Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum |
| h. NIDN | : | 0009025606 |
| i. Jabatan Fungsional | : | Guru Besar |
| j. Program Studi | : | Pendidikan IPS |
| k. Nomor HP | : | 085315748169 |
| l. Alamat surel (e-mail) | : | bambangsb@ulm.ac.id |
| Anggota (1) | : | |
| d. Nama Lengkap | : | Jumriani, M.Pd |
| e. NIDN | : | 0020109502 |
| f. Perguruan Tinggi | : | Universitas Lambung Mangkurat |
| Mahasiswa yang terlibat | : | |
| d. Nama Lengkap/NIM | : | Selly Nada Luqyana/1910128120008 |
| e. Nama Lengkap/NIM | : | Muhammad Risky/1910128210010 |
| f. Nama Lengkap/NIM | : | Taufik Rahman/1910128110011 |
| Tahun Pelaksanaan | : | 2022 |
| Biaya Penelitian | : | Rp. 75.000.000 |
| Keseluruhan | : | |



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP. 19650808 199303 1 003

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,



Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
NIP. 19680507 199303 1 020

Banjarmasin, November 2022
Ketua Tim Penelitian

Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum
NIP. 195602091988111001

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Android Berbasis Produk Lokal Kampung Tematik Kota Banjarmasin Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif

2. Tim Peneliti

| No | Nama | Jabatan | Bidang Keahlian | Instansi Asal | Alokasi Waktu (Jam/Minggu) |
|----|-------------------------------------|------------------|-----------------|-------------------------------|----------------------------|
| 1 | Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum. | Ketua Pengusul | Pendidikan IPS | Universitas Lambung Mangkurat | 20 |
| 2 | Jumriani, M.Pd | Anggota Pengusul | Pendidikan IPS | Universitas Lambung Mangkurat | 20 |

3. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):

Objek penelitian difokuskan pada Produk lokal kampung tematik kota Banjarmasin. Penerapannya produk dijadikan bahan untuk pembuatan game.

4. Masa Pelaksanaan:

Mulai Tahun: 2022

Berakhir tahun: 2022

5. Usulan Biaya:

Tahun ke-1: Rp 75.000.000,-

6. Lokasi Penelitian (Lab/Studio/Lapangan):

Seluruh pelaku usaha produk lokal kampung tematik di Kota Banjarmasin dan Program Studi Pendidikan IPS

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

8. Temuan yang ditargetkan (produk atau masukan untuk kebijakan):

Game Edukatif Android Berbasis Produk Lokal Kampung Tematik Kota Banjarmasin Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif .

9. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu:

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memanfaatkan produk lokal yang dikemas dengan sebuah game.

10. Jurnal ilmiah yang menjadi target luaran wajib:

Jurnal Internasional Bereputasi Scopus (minimal Q4)

11. Rencana luaran yang ditargetkan: buku ajar ber-ISBN, video kegiatan penelitian dan dipublikasi pada kanal youtube dan poster kegiatan.

12. Rencana luaran tambahan:

- Artikel ilmiah yang dimuat di jurnal nasional terakreditasi:
draft/submitted
- Artikel ilmiah yang dimuat di prosiding internasional terindeks: draft

RINGKASAN

Media pembelajaran dalam kontes untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap produk lokal di Kampung Tematik erat kaitannya dengan pengembangan berpikir kreatif mahasiswa dalam ranah kewirausahaan. Pengembangan media pembelajaran dirancang tidak hanya untuk menghibur pemain, namun juga memiliki unsur edukasi yang diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran oleh pemainnya. Penelitian ini bertujuan: 1) mendeskripsikan produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin; 2) menganalisis pengembangan media pembelajaran game edukasi android berbasis produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin; dan 3) menganalisis efektifitas media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin pada mata kuliah kewirausahaan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model yang digunakan adalah model pengembangan 4D, yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination*. Namun, pada tahapan pelaksanaan desiminasi tidak dilakukan. Hal ini menjadikan penelitian ini memiliki limitasi. Akan tetapi, hasil penelitian menunjukkan bahwa Game edukasi berbasis android dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bagi pendidik untuk dapat memberikan inovasi baru dalam memberikan pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pengajaran. Pengembangan produk yang diawali dengan tahap pengembangan desain produk media pembelajaran game edukasi berbasis android. Pengembangan produk memanfaatkan software aplikasi bernama Smart Apps creator serta software pendukung untuk desain aplikasi yaitu Canva sebagai penunjang dalam membuka aplikasi yang dibuat. Pada pengembangan game, alur permainan dibuat terlebih dahulu dalam alur *flowchart* yaitu perancangan setiap langkah instruksi dalam alur permainan. Berdasarkan hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sebelum perlakuan (pretest) dari 123 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 95,63 dengan simpangan baku sebesar 13,798. Pasca diberikan perlakuan media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin diperoleh hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sesudah perlakuan (posttest) dari 123 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 118,23 dengan simpangan baku sebesar 9,208. Hasil pengujian statistik menggunakan *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) sehingga dinyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan pemberian media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin. Adapun limitasi dari penelitian ini adalah belum dilakukan tahapan desiminasi pada mata kuliah sejenis lintas fakultas. Sehingga pada penelitian lanjutan hal ini bisa dijadikan sebagai perhatian

PRAKATA

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti mendapat kekuatan, semangat, pikiran sehingga dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Android berbasis Produk Lokal Kampung Tematik Kota Banjarmasin Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif”**. Penelitian ini berisikan uraian produk lokal UMKM di Kampung Tematik Banjarmasin, pengembangan produk game edukasi, dan uji efektivitas produk terhadap keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Game edukasi berbasis android dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bagi pendidik untuk dapat memberikan inovasi baru dalam memberikan pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pengajaran. Tim Peneliti menyadari bahwa laporan kemajuan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, masukan dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan laporan. Adapun ucapan terimakasih ditujukan pula pada; 1) Bapak Prof. Dr. H. Sutaro Hadi, M.Si., M.Sc. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan penganggaran untuk Program Dosen Wajib Meneliti; 2) Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si., selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lambung Mangkurat yang telah menyetujui dilaksanakannya penelitian. Atas segala motivasi, bantuan dan dukungannya dalam suksesnya penelitian diucapkan terimakasih.

Banjarmasin, November 2022

Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| IDENTITAS DAN URAIAN UMUM..... | iiiv |
| RINGKASAN..... | vi |
| PRAKATA..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| A. Media Pembelajaran; Definisi, Ciri dan Fungsi..... | 6 |
| B. Game Edukasi | 8 |
| C. Produk Lokal..... | 11 |
| D. Kampung Tematik | 13 |
| E. Berpikir Kreatif..... | 15 |
| BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN | 19 |
| A. Tujuan Penelitian | 19 |
| B. Manfaat Penelitian | 19 |
| BAB IV METODE PENELITIAN | 20 |
| A. Jenis Penelitian..... | 20 |
| B. Prosedur Penelitian | 20 |
| C. Subjek Uji Coba..... | 21 |
| D. Uji Instrumen | 21 |
| BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI..... | 24 |
| A. Deskripsi produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin..... | 24 |
| B. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Berbasis Produk Lokal Di Kampung Tematik Kota Banjarmasin..... | 49 |
| C. Efektifitas media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin pada mata kuliah kewirausahaan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa..... | 58 |
| D. Luaran Penelitian | 61 |
| BAB VII SIMPULAN DAN SARAN | 62 |

| | |
|---------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 63 |
| LAMPIRAN..... | 65 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas | 22 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas..... | 23 |
| Tabel 5.1 Fasilitas Umum | 39 |
| Tabel 5.2 Tabulasi Hasil Uji Ahli Media..... | 54 |
| Tabel 5.3 Tabulasi Hasil Uji Ahli Bahasa | 56 |
| Tabel 5.4 Hasil Uji Batas Produk | 59 |
| Tabel 5.5 Hasil Uji Luas Produk..... | 60 |
| Tabel 5.6 Luaran Penelitian | 61 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 5.1 Kampung Ketupat Kota Banjarmasin | 27 |
| Gambar 5.2 Produk Urung Ketupat di Kampung Ketupat..... | 29 |
| Gambar 5.3 Bahan Baku (Daun Nipah)..... | 30 |
| Gambar 5.4 Kampung Sasirangan | 32 |
| Gambar 5.5 Kain Sasirangan..... | 32 |
| Gambar 5.6 Produksi Kain Sasirangan | 33 |
| Gambar 5.7 Kampung Biru Kota Banjarmasin..... | 35 |
| Gambar 5.8 Menu di Warung Makan Soto Apung..... | 35 |
| Gambar 5.9 Produk Sabun Minyak Jelantah | 36 |
| Gambar 5.10 Kampung Hijau | 37 |
| Gambar 5.11 Obyek Wisata Kampung Hijau Banjarmasin | 38 |
| Gambar 5.12 Kelompok Usaha Perikanan di Kampung Hijau | 40 |
| Gambar 5.13 Rumah Banjar di Kampung Banjar Sungai Jingah Kota Banjarmasin..... | 42 |
| Gambar 5.14 Produk Sasirangan | 43 |
| Gambar 5.16 Gazebo dan Spot Foto di Kampung Selanjung Sungai Biuku | 45 |
| Gambar 5.17 Gerbang Kawasan Wisata Kampung Kuin Utara..... | 46 |
| Gambar 5.18 Kerajinan Tajau di Kampung Kuin..... | 47 |
| Gambar 5.19 Produk Kerupuk Ikan | 48 |
| Gambar 5.20 Kelompok Pemasaran Kerupuk Ikan | 48 |
| Gambar 5.21 Focus Grup Discussion | 49 |
| Gambar 5.22 Focus Grup Discussion Tahap Kedua..... | 51 |
| Gambar 5.23 Tampilan Depan Game Edukasi berbasis Android | 54 |
| Gambar 5.24 Hasil Uji Batas Produk..... | 58 |
| Gambar 5.25 Hasil Uji Luas Produk..... | 60 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berpikir kreatif adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk menjawab suatu masalah dengan cara yang beragam. Pada konteks pembelajaran, mahasiswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif adalah mahasiswa yang mampu memandang masalah dari berbagai sudut pandang. Tentunya dengan kemampuan tersebut memungkinkan mereka untuk dapat menggunakan berbagai alternatif cara dalam menyelesaikan masalah (Sihombing, 2013).

Indikator berpikir kreatif meliputi tiga hal, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Kefasihan berarti kemampuan untuk menghasilkan sebuah pemikiran yang lancar dalam menyelesaikan masalah. Fleksibilitas berarti kemampuan untuk menghasilkan pemikiran yang banyak dengan mengambil dari berbagai sudut pandang. Sementara kebaruan berarti kemampuan untuk dapat berpikir dengan cara baru dan belum pernah ada pemikiran yang seperti itu sebelumnya (Sari, 2014).

Pendidikan tinggi dengan proses pembelajaran di dalamnya dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif para mahasiswa. Hal ini berkaitan dengan kualitas lulusan mereka nantinya, agar tidak hanya sekedar mendapatkan pengetahuan. Namun dapat mengembangkan keterampilan. Mengingat pentingnya kemampuan dalam berpikir kreatif, sehingga diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan satu aspek dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Sebagaimana media pembelajaran merupakan faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran (Panggayudi, 2017). Pengajar menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. Media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan

respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi (Begg, 2005).

Keterkaitan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik telah dilakukan oleh Hastuti, Waryanto, & Retnowati (2017) mengemukakan bahwa pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *edutainment* sebagai salah satu upaya penggunaan teknologi untuk kemajuan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *edutainment* adalah media pembelajaran yang memuat unsur pendidikan (education) dan hiburan (entertainment) sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media *edutainment* adalah media yang memiliki sisi edukasi dan sisi hiburan. Kedua hal tersebut digabungkan secara harmonis dengan dilengkapi beberapa fasilitas seperti audio, gambar, animasi sehingga dimaksudkan agar minat belajar dapat ditingkatkan.

Media game merupakan satu bentuk media *edutainment*. Media ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Pada media game peserta didik dapat aktif baik itu secara fisik maupun mental, melatih kemampuan visualisasi dan beragam kemampuan lainnya (Handican, 2018). Media game yang berpotensi baik untuk dikembangkan adalah game berbasis android. Alasan ini didukung dengan hasil survey yang dilakukan DI Marketing mengenai penggunaan smartphone di Indonesia pada tahun 2016, dimana hasil survey menunjukkan sebanyak 41% pengguna smartphone adalah pelajar (Setyaningrum, 2017).

Game edukasi menjadi satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Game edukasi bisa menjadi media pembelajaran yang mengasyikan, menyenangkan, memiliki rangkaian dan menyebabkan kecanduan. Menurut hasil penelitian Pramuditya, Noto, & Syaefullah (2017) game edukasi menarik, menyenangkan, dan dapat mengedukasi penggunanya. Menurut survei yang dilakukan oleh Masterweb Corporation (Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016) yang membahas tentang Dunia Teknologi dan Gaya Hidup, disebutkan bahwa alasan yang paling banyak disampaikan oleh responden terkait pemilihan smartphone dibandingkan perangkat TIK lainnya untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah karena

ringan, cepat, lebih mudah dipakai, dan dibawa saat berpergian (praktis). Selain itu, banyaknya fasilitas yang ditawarkan di dalamnya menjadikan smartphone menjadi idola di antara perangkat mobile lain yang ditawarkan.

Satu diantaranya pemanfaatan smartphone yakni dalam bidang pendidikan berupa pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis perangkat mobile. Banyaknya pengguna dari perangkat mobile seperti diuraikan di atas dianggap sangat mendukung dalam penerapan game edukasi pada perangkat mobile sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dipandang sebagai salah satu langkah yang efektif dan efisien karena mudah diterima serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun melalui perangkat mobile.

Mata kuliah kewirausahaan merupakan mata kuliah yang sangat erat kaitannya dengan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi bertujuan untuk membekali mahasiswa pengetahuan dan keterampilan untuk menghasilkan ide-ide bisnis dan mengembangkan usaha mereka sendiri. Selain itu, dapat membantu mahasiswa belajar tentang bidang bisnis inti seperti keuangan, penjualan, pemasaran, manajemen dan akuntansi, dan keterampilan yang lebih luas seperti kemampuan beradaptasi, komunikasi yang efektif, dan kepercayaan diri.

Mempelajari kewirausahaan bermanfaat bagi mahasiswa dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda karena mengajarkan orang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Berkaitan dengan penggunaan game edukatif berbasis android kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tentunya berkaitan dengan pertimbangan apa, bagaimana dan untuk apa konten yang akan disajikan dalam game tersebut. Pada konteks pembelajaran keberadaan kampung tematik dapat dijadikan sebagai konten media pembelajaran pada mata kuliah kewirausahaan. Kampung Tematik merupakan satu inovasi pemerintah untuk mengatasi permasalahan pemenuhan kebutuhan dengan dasar utamanya pada peningkatan kualitas lingkungan rumah tinggal warga miskin dan prasarana dasar permukiman. Kampung tematik mulai dilaksanakan pada pertengahan tahun 2016

memiliki tujuan mengatasi kemiskinan terutama permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar, mendorong perekonomian lokal dengan menggali potensi-potensi ekonomi kemasyarakatan sebagai stimulus pembangunan wilayah, serta peningkatan kualitas lingkungan rumah tinggal masyarakat. Sebuah kampung tematik juga diibaratkan sebagai pembangunan yang berorientasi pada pembentukan gagasan topik yang khas dan unik.

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif telah dilakukan oleh Fauzi Khoirul Mahfi (2020) dengan judul Pengembangan Game Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. Dari hasil penelitian diperoleh temuan bahwa media pembelajaran game yang dikembangkan valid ditinjau dari penilaian ahli media yang menyatakan bahwa media valid dan rerata skor validasi materi sebesar 4,1. Game yang dikembangkan praktis ditinjau dari hasil angket penilaian dengan rerata skor sebesar 4,2 dan rerata skor angket penilaian siswa sebesar 4,7. Game yang dikembangkan efektif ditinjau dari hasil pre-test dan post-test kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh skor peningkatan sebesar 0,65 dengan kriteria peningkatan sedang dan dari hasil persepsi siswa, diperoleh tingkat persetujuan adalah pada kategori setuju untuk setiap indikatornya.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini fokus kepada pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan keberadaan produk lokal di Kampung Tematik sebagai konten yang dimuat dalam game edukasi yang dapat diakses melalui smartphone. Sebagaimana game edukasi berbasis simulasi memiliki relasi yang cukup dekat dengan tema kewirausahaan. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas mengenai pengembangan video game edukasi bertemakan produk lokal di Kampung Tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran game edukasi android berbasis produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin pada mata kuliah kewirausahaan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran; Definisi, Ciri dan Fungsi

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Azhar, 2005). Senada dengan hal tersebut, Prastati dan Irawan (2005:3) berpendapat bahwa media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/warga belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Gagne (Sadiman, 2005) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. *National Education Association* (NEA) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu *hardware* (semua yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan panca indera) maupun *software* (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara massal, kelompok (besar atau kecil) maupun perorangan dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.

2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Azhar (2005) menjelaskan bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat itu, disamping itu juga membangkitkan motivasi, minat siswa dan juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Terdapat empat fungsi media pengajaran khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

3. Fungsi kognitif Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Senada dengan hal tersebut Sudjana dan Rivai (2005:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

B. Game Edukasi

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (intellectual playability). Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara

maksimal. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern (Yansira, 2011) yang tertulis bahwa “Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan”.

Game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Meskipun demikian, game juga mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan (Henry: 2010).

Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Game edukasi merupakan satu diantara beberapa jenis game. Game edukasi merupakan bentuk *educational and children's games*. Permainan ini dirancang dengan tujuan pendidikan. Game ini didesain agar dapat mendidik, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan.

Bermain game dipandang sebagian masyarakat sebagai sesuatu yang menyebabkan malas belajar bagi siswa, tetapi disamping itu bermain game mempunyai manfaat yang cukup banyak asalkan tepat pada sasaran. Adapun manfaat game sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran lebih menarik
2. Peserta didik dapat berinteraksi dengan apa yang dimainkan, baik dengan audio, video maupun gerak
3. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif
4. Peserta didik akan lebih terangsang untuk melakukan proses pembelajaran
5. Waktu belajar mengajar dapat dikurangi akan lebih efisien

6. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, karena tidak hanya mengerti materi belajar, siswa dituntut untuk lebih kreatif dan teliti untuk menyelesaikan misi yang terdapat pada permainan tersebut.
7. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif. Guru tidak lagi sekedar pengajar, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

Adapun kriteria pengembangan media pembelajaran game edukasi terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual (Wahono, 2006). Ketiga aspek tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - a. Reliable (handal)
 - b. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
 - c. Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
 - d. Usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
 - e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
 - f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstal/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)
 - g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
 - h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), troubleshooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
 - i. Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)
2. Aspek Desain Pembelajaran
 - a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
 - b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
 - c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran

- d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
 - e. Interaktivitas
 - f. Pemberian motivasi belajar
 - g. Kontekstualisasi dan aktualisasi
 - h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
 - i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - j. Kedalaman materi
 - k. Kemudahan untuk dipahami
 - l. Sistematis, runtut, alur logika jelas
 - m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
 - n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - o. Ketepatan dan ketepatan alat evaluasi
 - p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
3. Aspek Komunikasi Visual
- a. Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)
 - b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - c. Sederhana dan memikat
 - d. Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)
 - e. Visual (layout design, typography, warna)
 - f. Media bergerak (animasi, movie)
 - g. Layout Interactive (ikon navigasi)

C. Produk Lokal

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) produk diartikan barang atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya di dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi. Sedangkan arti dari lokal adalah sebuah ruang yang luas guna memproduksi sebuah barang atau jasa dalam sebuah wilayah setempat. Produk merupakan barang atau jasa yang dapat diperjualbelikan kepada konsumen. Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan

perhatian, dibeli, digunakan atau dikonsumsi yang dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan (Kotler, 2010). Produk meliputi objek secara fisik, jasa, orang, tempat, organisasi, dan ide.

Produk merupakan segala sesuatu yang dapat ditawarkan produsen untuk diperhatikan, diminta, dicari, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi pasar sebagai pemenuhan kebutuhan atau keinginan pasar yang bersangkutan. Secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan, sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan keinginan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli pasar (Tjiptono, 2002).

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya seiring berkembangnya zaman dan adanya arus globalisasi, istilah produk lokal dan produk asing menjadi dua hal yang umum didengar. Produk lokal sendiri dianggap sebagai produk yang berasal dari dalam negeri, sedangkan produk asing merupakan produk yang berasal dari luar negeri. Secara lebih detail Sudaryatmo mendefinisikan produk lokal sebagai, suatu produk yang terbuat dari bahan yang berasal dari dalam negeri, tenaga kerjanya berasal dari dalam negeri, produk tersebut menggunakan merek lokal dan terakhir adalah kepemilikan perusahaan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu produk dapat dikatakan produk lokal jika memenuhi salah satu atau bahkan keempat acuan tersebut sekaligus.

Produk lokal saat ini tidak hanya bersaing dengan sesama produk lokal saja, tetapi juga harus bersaing dengan produk-produk dari negara lain, sehingga dibutuhkan strategi yang tepat agar dapat sukses di pasar internasional. Adapun menurut Kotler (2009) produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapat perhatian, dibeli, dipergunakan, atau dikonsumsi dan yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Adapun klasifikasi produk dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

- a. Produk berdasarkan ketahanan nya (Durability) dan Keberwujudannya (Tangibility)

1. Barang-barang yang tidak tahan lama (nondurable goods) adalah barang-barang yang berwujud yang biasanya dikonsumsi dalam satu atau beberapa kali penggunaan
2. Barang tahan lama (durable goods) adalah barang-barang berwujud yang biasanya dapat digunakan untuk waktu yang lama,
3. Jasa (services) adalah produk yang tidak berwujud, tak terpisahkan, bervariasi dan dapat musnah, seperti salon, nasihat hukum dan perbaikan peralatan.

b. Produk Konsumen

1. Barang sehari-hari (convenience goods)
2. Barang belanja (shopping goods), adalah barang yang secara karakteristik dibandingkan oleh konsumen berdasarkan kecocokan, kualitas, harga dan gaya.
3. Barang khusus (specialty goods), mempunyai karakteristik atau identifikasi merek yang unik dimana ada cukup pembeli yang bersedia melakukan usaha pembelian khusus.
4. Barang yang tidak dicari (unsought goods), adalah barang yang tidak dikenal konsumen atau biasanya tidak terpikirkan untuk dibeli.

c. Produk Industri

1. Bahan dan suku cadang (materials and parts) adalah barang yang seluruhnya menjadi bagian dari produk produce
2. Barang modal (capital items) adalah barang tahan lama yang memfasilitasi pengembangan atau pengelolaan produk jadi
3. Layanan bisnis dan pasokan (supplies and business service) adalah barang dan jasa jangka pendek yang memfasilitasi pengembangan atau pengelolaan produk jadi.

D. Kampung Tematik

Kampung Tematik merupakan satu inovasi pemerintah untuk mengatasi permasalahan pemenuhan kebutuhan dengan dasar utamanya pada peningkatan kualitas lingkungan rumah tinggal warga miskin dan prasarana dasar permukiman.

Kampung tematik mulai dilaksanakan pada pertengahan tahun 2016 memiliki tujuan mengatasi kemiskinan terutama permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar, mendorong perekonomian lokal dengan menggali potensi-potensi ekonomi kemasyarakatan sebagai stimulus pembangunan wilayah, serta peningkatan kualitas lingkungan rumah tinggal masyarakat. Sebuah kampung tematik juga diibaratkan sebagai pembangunan yang berorientasi pada pembentukan gagasan topik yang khas dan unik. Kampung Tematik merupakan titik sasaran dari sebagian wilayah kelurahan yang dilakukan perbaikan dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengubah lokasi kumuh menjadi tidak kumuh atau peningkatan dan perbaikan kondisi lingkungan
2. Peningkatan penghijauan wilayah yang intensif
3. Pelibatan partisipasi masyarakat secara aktif
4. Mengangkat potensi sosial dan ekonomi masyarakat setempat

Pelibatan partisipasi masyarakat serta lembaga-lembaga yang ada bertujuan untuk membangun karakteristik lingkungan melalui peningkatan pengembangan potensi-potensi lokal yang dimiliki di wilayah tersebut. Potensi tersebut dapat berupa:

1. Usaha masyarakat yang dominan dan menjadi mata pencaharian pokok sebagian besar warga di wilayah tersebut
2. Karakter masyarakat yang mendidik (adat budaya, tradisi, kearifan lokal Masyarakat dan lingkungan yang sehat)
3. Home industri ramah lingkungan
4. Kerajinan masyarakat
5. Ciri khas setempat yang lebih kuat atau tidak dimiliki kampung lain dan bisa menjadi ikon wilayah

Kampung tematik memberikan berbagai manfaat bagi kehidupan masyarakat diantaranya pemenuhan dan peningkatan sarana dan prasarana lingkungan yang lebih baik, dan tertata, pertumbuhan dan peningkatan ekonomi lokal yang berpotensi meningkatkan pendapatan keluarga, mendukung trademark wilayah tersebut menjadi ikon, dapat memberikan pengaruh positif pada warga setempat seperti perubahan

mindset dan perilaku warga, keberdayaan masyarakat, diharapkan juga dapat memberikan pengaruh positif dan daya tarik bagi kampung-kampung lainnya, munculnya titik titik kunjungan baru di setiap daerah.

E. Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan suatu aspek dari eksistensi manusia. Kemampuan untuk mewujudkan eksistensinya itu ialah dengan jalan proses berpikir. Proses berpikir itu dapat berwujud di dalam dua bentuk, yaitu proses berpikir tingkat rendah dan proses berpikir tingkat tinggi.¹ Salah satu proses berpikir tingkat tinggi adalah berpikir kreatif. Pada hakikatnya, pengertian berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan (Mulyadi, 2016).

Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, suatu bangunan misalnya gedung, dan hasil lainnya. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia dan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap satu masalah yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan guna, dan keragaman jawaban. Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan (Wahyuni, 2020)

Sabandar menyatakan bahwa berpikir kreatif sesungguhnya adalah suatu kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin harus diselesaikan. Selanjutnya ada unsur orisinalitas gagasan yang muncul dalam benak seseorang terkait dengan apa yang teridentifikasi. Papu dalam Sumarmo bahwa

keaktivitas memuat empat proses utama yaitu: eksplorasi, menemukan, memilih, dan menerapkan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga (Mulyadi, 2016).

Ciri-ciri berpikir kreatif Sund berpendapat dalam Slameto bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
3. Panjang / banyak akal.
4. Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti.
5. Cenderung menyukai tugas yang berat dan sulit
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
8. Berpikir fleksibel.

Adapun indikator berfikir kreatif sebagai berikut:

| Indikator Kreatif | Indikator Penilaian | Deskriptor |
|--------------------------|---|--|
| Kelancaran | Kelancaran berpendapat dalam memaparkan konsep manusia | Siswa sangat lancar dalam memaparkan konsep manusia baik segi isi maupun bahasa. |
| | | Siswa lancar dalam memaparkan konsep manusia baik segi isi maupun bahasa. |
| | | Siswa cukup lancar dalam memaparkan konsep manusia baik segi isi maupun bahasa. |
| | | Siswa kurang lancar dalam memaparkan konsep manusia baik segi isi maupun bahasa. |
| Keluwesan | Keluwesan Berpendapat dalam menyajikan pemahaman konsep geografis | Siswa sangat luwes dalam menyajikan pemahaman konsep geografis baik dari segi isi maupun bahasa. |

| Indikator Kreatif | Indikator Penilaian | Deskriptor |
|-------------------|---|---|
| | | <p>Siswa luwes dalam menyajikan pemahaman konsep geografis baik dari segi isi maupun bahasa.</p> <p>Siswa cukup luwes dalam menyajikan pemahaman konsep geografis baik dari segi isi maupun bahasa.</p> <p>Siswa kurang luwes dalam menyajikan pemahaman konsep geografis baik dari segi isi maupun bahasa.</p> |
| Keaslian | Keaslianmemaparkanhubungan antarakonsepmanusiadengan unsurgeografis | <p>Siswa Memaparkan Hubungan Antara konsep manusia dengan unsur geografis yang tidak dilakukan orang lain baik dari segi isi maupun bahasa.</p> <p>Siswa Memaparkan Hubungan Antara konsep manusia dengan unsur geografis yang tidak dilakukan orang lain dari segi isi namun pada segi bahasa sedikit dilakukan orang lain.</p> <p>Siswa Memaparkan Hubungan Antara konsep manusia dengan unsur geografis yang tidak dilakukan orang lain dari segi isi namun dari segi bahasa banyak dilakukan orang lain.</p> <p>Siswa Memaparkan Hubungan Antara konsep manusia dengan unsur geografis yang dilakukan orang lain dari segi isi maupun dari segi bahasa.</p> |
| Keelaborasian | Keelaborasianberpendapat dalammemaparkanhubungan antarakonsepmanusiadenganunsur geografis | <p>Siswa selalu ingin modifikasiide baik segi isi dan bahasa dalam memaparkan hubungan antara konsep manusia dengan unsur geografis</p> <p>Siswa ingin memodifikasi ide baik segi isi dan bahasa dalam memaparkan hubungan antara konsep manusia dengan unsur geografis</p> <p>Siswa kadangkadangmemodifikasiidebaiksegiisidanbahasa dalam memaparkan hubungan antara konsep manusia dengan unsur geografis</p> <p>Siswa tidak memodifikasi ide baik segi isi dan bahasa dalam memaparkan hubungan antara konsep manusia dengan unsur geografis</p> |

Manusia yang kreatif selalu berusaha untuk memberi makna pada proses belajarnya. Salah satu yang mendorong manusia untuk belajar adalah adanya sifat kreatif dalam dirinya dan keinginan untuk maju. Adapun tahap-tahap dalam proses berpikir kreatif adalah tahap persiapan (preparation), memberi stimulus, berpikir menjelajah (exploration), menyusun perencanaan, melakukan aktivitas, mereview gagasan, tahap inkubasi (incubation), tahap iluminasi (illumination) dan tahap verifikasi.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin?
2. Untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran game edukasi android berbasis produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin?
3. Untuk menganalisis efektifitas media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin pada mata kuliah kewirausahaan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

B. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut;

1. Bagi Peneliti dan Lembaga

Dapat diharapkan memberikan masukan terhadap inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dengan memanfaatkan keberadaan produk lokal di Kampung Tematik sebagai konten di dalam media pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan sebagai penguatan terhadap pencapaian visi Lembaga Universitas Lambung Mangkurat yakni berdaya saing dan unggul di lahan basah.

2. Bagi Pendidik dan Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis *game* edukatif android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif diharapkan memperkaya media pembelajaran melalui game dengan konten yang berwawasan lokal.

3. Bagi Pemerintah

Media pembelajaran berbasis *game* edukatif android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dapat dijadikan sebagai bahan identifikasi dan evaluasi penggunaan media pembelajaran game untuk kepentingan pembelajaran. Dalam hal ini, pemerintah dapat dapat mengembangkan produk serupa dalam aspek yang lainnya.

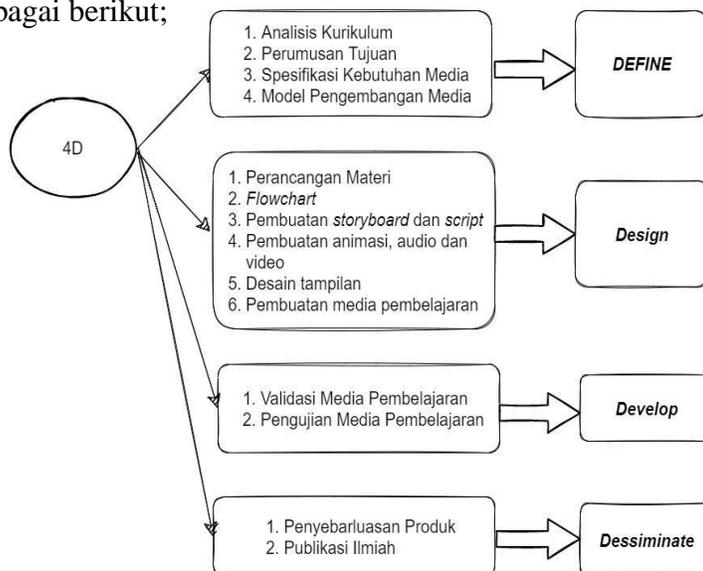
BAB IV METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *game* edukatif android menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian dan pengembangan pendidikan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain (Setyosari, 2010). Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda. Adapun model yang digunakan adalah model pengembangan 4D, yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination*. Prosedur penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*).

B. Prosedur Penelitian

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berbasis *game* edukatif android diuraikan berdasarkan prosedur penelitian sebagai berikut;



Berdasarkan gambar di atas, secara umum dapat dipahami bahwa tahapan pelaksanaan penelitian terbagi atas 4 langkah utama. Penelitian dilaksanakan di Banjarmasin untuk menguraikan produk lokal di Kampung Tematik. Perihal ini akan didesain menjadi satu media pembelajaran atraktif yang dibentuk menjadi games. Sasaran dari games ini adalah mahasiswa Pendidikan IPS khususnya pada mata kuliah kewirausahaan pada semester genap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian adalah mahasiswa Pendidikan IPS yang memprogram mata kuliah kewirausahaan pada semester genap.

C. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian dalam penelitian ini ditinjau dari dua tahapan, yaitu;

1. Tahap tinjauan ahli pada uji coba awal adalah 5 orang validator dengan kriteria, ahli bahasa, ahli kurikulum, dan ahli bidang ekonomi
2. Tahap uji coba terbatas yang dilakukan di mahasiswa semester 6 kelas A1 yang memprogram mata kuliah kewirausahaan.
3. Tahap uji luas yang melibatkan mahasiswa lintas prodi pada mata kuliah kewirausahaan di FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

D. Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan satu variabel yaitu berpikir kreatif yang terdiri dari 4 indikator yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keelaborasi dengan total pernyataan sebanyak 30 item. Untuk memperoleh data dari variabel tersebut, peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat ukur atau alat untuk memperoleh jawaban dari responden. Untuk menilai kualitas kuesioner, maka perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian untuk mengetahui valid tidaknya setiap item pernyataan yang digunakan dalam kuesioner. Item dinyatakan valid jika nilai r hitung item lebih dari nilai r tabel. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Pearson Correlation* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

| Indikator | No | r hit | Batas Nilai | Ket. |
|------------------|-----------|--------------|--------------------|-------------|
| Kelancaran | 1 | 0.643 | 0.361 | Valid |
| | 2 | 0.688 | 0.361 | Valid |
| | 3 | 0.572 | 0.361 | Valid |
| | 4 | 0.643 | 0.361 | Valid |
| | 5 | 0.738 | 0.361 | Valid |
| | 6 | 0.454 | 0.361 | Valid |
| | 7 | 0.480 | 0.361 | Valid |
| | 8 | 0.664 | 0.361 | Valid |
| Keluwesannya | 9 | 0.394 | 0.361 | Valid |
| | 10 | 0.583 | 0.361 | Valid |
| | 11 | 0.576 | 0.361 | Valid |
| | 12 | 0.460 | 0.361 | Valid |
| | 13 | 0.532 | 0.361 | Valid |
| | 14 | 0.545 | 0.361 | Valid |
| | 15 | 0.491 | 0.361 | Valid |
| Keaslian | 16 | 0.502 | 0.361 | Valid |
| | 17 | 0.531 | 0.361 | Valid |
| | 18 | 0.614 | 0.361 | Valid |
| | 19 | 0.590 | 0.361 | Valid |
| | 20 | 0.465 | 0.361 | Valid |
| | 21 | 0.632 | 0.361 | Valid |
| | 22 | 0.593 | 0.361 | Valid |
| Keelaborasian | 23 | 0.597 | 0.361 | Valid |
| | 24 | 0.615 | 0.361 | Valid |
| | 25 | 0.576 | 0.361 | Valid |
| | 26 | 0.538 | 0.361 | Valid |
| | 27 | 0.454 | 0.361 | Valid |
| | 28 | 0.637 | 0.361 | Valid |
| | 29 | 0.708 | 0.361 | Valid |
| | 30 | 0.466 | 0.361 | Valid |

Sumber: Data Penelitian Diolah (2022)

Hasil uji validitas dengan Korelasi Pearson terhadap angket berpikir kreatif yang terdiri dari 4 indikator yaitu kelancaran, keluwesannya, keaslian, dan keelaborasian dengan total pernyataan sebanyak 30 item diperoleh hasil bahwa seluruh item tersebut adalah

valid dengan ketentuan nilai r hitung lebih dari r tabel ($r_{hit} > r_{tabel}$) sehingga seluruh item tersebut dapat digunakan di penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian untuk mengetahui keseluruhan item pernyataan yang digunakan dalam kuesioner reliabel atau tidak. Item dinyatakan valid jika nilai r hitung item lebih dari nilai r tabel. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Cronbach Alpha* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel | Cronbach Alpha | Batas Nilai | Ket. |
|------------------|----------------|-------------|----------|
| Berpikir Kreatif | 0.928 | 0.600 | Reliabel |

Sumber: Data Penelitian Diolah (2022)

Hasil uji reliabilitas dengan Cronbach Alpha terhadap angket berpikir kreatif dengan total pernyataan sebanyak 30 item diperoleh hasil bahwa seluruh item tersebut adalah reliabel dengan ketentuan nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,600 sehingga seluruh item tersebut dapat digunakan di penelitian.

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Deskripsi produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin

Program *One Village One Product* (OVOP) pertama kali diinisiasi di Oita, Jepang. OVOP merupakan suatu pendekatan pengembangan potensi daerah di satu wilayah untuk menghasilkan produk yang mampu bersaing di pasar global, dengan tetap memiliki ciri khas keunikan karakteristik dari daerah tersebut. *One Village One Product* (OVOP) pertama kali dicetuskan oleh Morihiko Hiramatsu saat menjabat sebagai Gubernur Prefektur Oita di timur laut Kyushu, Jepang. Morihiko Hiramatsu mengentaskan kemiskinan warganya dengan menerapkan konsepsi pembangunan wilayah. Gerakan OVOP kemudian secara pesat memberikan kontribusi sangat besar bagi pembangunan regional di Prefektur Oita.

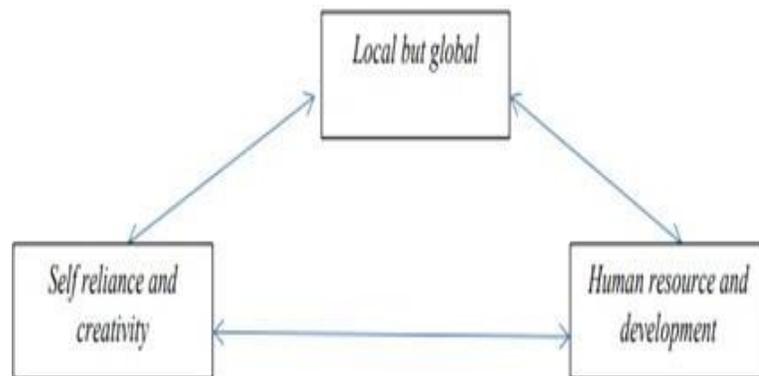
OVOP bertujuan untuk mengembangkan produk yang mampu bersaing di pasar global dengan tetap menekankan pada nilai tambah lokal dan mendorong semangat menciptakan kemandirian masyarakat. Ketika itu OVOP dijadikan sebagai kebijakan dalam rangka mengatasi masalah depopulasi yang disebabkan generasi muda yang meninggalkan daerah asalnya dan menyebabkan lesunya industri setempat. Selain itu, konsepsi yang ditekankan dalam program ini, bahwa yang penting bukanlah hanya kemakmuran dari segi ekonomi (*Gross National Product*) tetapi juga kepuasan batin (*Gross National Satisfaction*) masyarakat setempat (Fitriati, 2015).

Konsep *One Village One Product* (OVOP) sejak tahun 2006 mulai dipelajari dan diadopsi oleh berbagai negara, khususnya di Asia. OVOP diterapkan pada umumnya untuk menyelesaikan permasalahan kesenjangan sosial dan ekonomi yang terjadi antara desa dan kota di negara-negara Asia. Selain itu, OVOP juga mulai dipelajari oleh negara-negara di Afrika terutama sebagai salah satu solusi bagi daerah-daerah miskin yang masih sangat bergantung pada pemerintah pusatnya. Negara-negara yang mengadopsi OVOP di Asia diantaranya adalah Thailand (*One Tambon One Product*), Taiwan (*One Town One*

Product), Malaysia(*Satu Distrik Satu Industri*), Filipina (*One Town One Product*), dan Kamboja (*One Village One Product*).

Produk yang dihasilkan adalah produk yang memanfaatkan sumber daya lokal, baik sumber daya alam, maupun sumber daya manusia. Penerapan OVOP di Indonesia dilaksanakan melalui program Kementerian Perindustrian sejak tahun 2008 untuk mengembangkan potensi industri kecil dan menengah pada berbagai sektor, termasuk diantaranya sektor kerajinan. Pengembangan desain produk kerajinan pada berbagai wilayah merupakan salah satu aspek dari keseluruhan aspek yang terkait dalam pendekatan OVOP untuk mengembangkan potensi suatu daerah (Sugiharto, 2008). Pengembangan OVOP dilaksanakan dengan mendasarkan pada tiga prinsip utama yang saling terkait, seperti pada skema berikut:

Skema 1 Prinsip *One Village One Product*



Sumber: Dikutip dari Friedmann, 1992

- Prinsip *local but global* merupakan prinsip yang berarti UMKM di desa dengan mengoptimalkan potensi lokal yang dimiliki namun menghasilkan produk dengan kualitas dan mampu diterima secara global
- Prinsip *human resource and development* merupakan prinsip yang berarti program OVOP harus mampu mengembangkan sumber daya manusia yang ada agar lebih kreatif dan mandiri.
- Prinsip *human resource and development* merupakan prinsip yang berarti program OVOP harus mampu mengembangkan sumber daya manusia yang ada agar lebih

kreatif dan mandiri.

Pada petunjuk teknis pelaksanaan dan pengembangan IKM melalui pendekatan OVOP yang dikeluarkan oleh Kementerian Perindustrian terdapat persyaratan produk yang harus dipenuhi, meliputi kategori produk, persyaratan produk, persyaratan IKM dan jumlah contoh produk. Kategori produk yang dapat masuk sebagai seleksi OVOP dapat berupa makanan, minuman dan kerajinan. Persyaratan umum yang harus dimiliki oleh produk harus memiliki keunikan / kearifan tunggal, berpotensi diekspor serta proses produksi berlangsung secara kontinyu. Sedangkan bagi pengrajin atau pelaku IKM nya harus memiliki legalitas usaha baik berupa TDI (tanda daftar Industri) atau IUI (izin usaha industri). Menurut Peraturan Menteri Perindustrian No 78 tahun 2007 Strategi pengembangan UMKM dengan pendekatan OVOP dapat dilakukan antara lain:

- a. Kolaborasi antara pemerintah pusat, pemerintah daerah, sektor swasta dan masyarakat lokal
- b. Pemanfaatan pengetahuan, tenaga kerja dan sumber daya lokal lainnya yang memiliki keunikan khas daerah
- c. Perbaikan mutu dan penampilan produk
- d. Promosi dan pemasaran pada tingkat nasional dan global.

Adapun kampung deskripsi kampung tematik sebagai berikut:

1. Kampung Ketupat

Kampung ketupat berada di jalan Sungai Baru, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Kampung ketupat memiliki batas wilayah yaitu sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Melayu, sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Gedang, sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Karang Mekar, sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Pekapuran Laut. Pada pembagiannya kampung ketupat terbagi menjadi 2 RW, RW 01 meliputi RT.01, RT.02, RT.03, RT.04, RT.05, RT.06, RT.07, RT.17, RT.18. dan RW 02 meliputi RT.08, RT.09, RT.10, RT.11, RT.12, RT.14, RT.15, RT.16. Pada awalnya kampung ketupat hanyalah kampung biasa namun seiring waktu berubah menjadi nama Kampung Ketupat dikarenakan sebagian masyarakatnya menjual ketupat. Terdapat

ketupat jadi, kulit ketupat, maupun lontong diajakan di sepanjang kawasan kampung tersebut. Kampung ketupat bahkan sekarang ini menjadi satu diantara destinasi wisata di Kota Banjarmasin.

Gambar 5.1 Kampung Ketupat Kota Banjarmasin



Sumber: Dokumentasi, 2022

Pemerintah Kota Banjarmasin membenahi kawasan Kampung Ketupat dengan membangun siring dan memperkuat ikon dengan membuat bangunan berbentuk ketupat. Kampung ketupat di Kelurahan Sungai Baru Banjarmasin termasuk dalam destinasi wisata sekaligus sentra kuliner dikarenakan ada yang khas perkampung Sungai Baru ini yang mana hampir sebagian masyarakatnya banyak berprofesi sebagai pedagang ketupat. Ketupat sendiri tidak lepas dengan makanan khas Banjarmasin yaitu soto Banjar, yang berbahan dasar beras, air dan daun nipah yang dianyam untuk dijadikan kulit ketupat (urung). Ketupat di daerah lain biasanya banyak dijual menjelang bulan Ramadhan saat hari raya Idul Fitri ataupun hari raya pada Idul Adha. Namun, berbeda dengan Kampung Ketupat di Sungai Baru Kota Banjarmasin ini yang mana tidak perlu menunggu pada saat bulan Ramadhan, Hari Raya Idul Fitri dan juga Hari Raya Idul Adha untuk mencari

ketupat, di kampung ketupat Sungai Baru ini selalu tersedia kapanpun yang diinginkan mulai dari pagi, siang, sore, maupun malam hari.

Masyarakat di Kelurahan Sungai Baru dapat membuat ketupat terutama anyamannya diperlukan kreatifitas yang tinggi agar dapat menghasilkan kulit-kulit ketupat atau disebut juga urung ketupat. Bentuk ketupat yang beragam, mencerminkan berbagai kebudayaan dan filosofi yang berbeda di masing-masing daerah, yang mana ketupat adalah sebagai hasil dari budaya. Pada aktivitas masyarakat kampung ketupat bukan hanya banyak warganya berprofesi sebagai pengrajin ketupat saja ada juga sebagai pedagang.

Usaha yang berada di Kampung Ketupat adalah usaha turun temurun yang sudah dilakukan oleh nenek maupun orang tua mereka sejak bertahun tahun sampai puluhan tahun yang lalu. Dalam menjalankan usaha ini kendala yang sering dialami oleh pedagang Ketupat tidak banyak seperti keterlambatan datangnya bahan baku seperti daun nipah, cara mereka mengatasi tersebut mereka memesan lebih banyak untuk disimpan. Sedangkan dalam persaingan perdagangan di wilayah Kampung Ketupat sendiri sangat banyak pedagang ketupat dulunya namun karena adanya inisiatif dari pedagang-pedagang mereka membuka usaha di wilayah lain untuk lebih banyak menarik pelanggan dari luar daerah.

Kelurahan Sungai Baru terkenal dengan pengolahan ketupat namun bukan hanya pengolahan ketupat saja tapi masyarakat Kelurahan Sungai Baru juga menjualkan hasil olahan kerajinan tangannya berupa anyaman urung ketupat di sejajaran tiap rumah yang ada di Kampung Ketupat maka disebutlah Kelurahan Sungai Baru sebagai Kampung Ketupat.

Gambar 5.2 Produk Urung Ketupat di Kampung Ketupat



Sumber: Dokumentasi, 2022

Kegiatan produksi ketupat di Kelurahan Sungai Baru dilakukan melalui berbagai tahapan, diantaranya terlebih dahulu melakukan persiapan sebelum melakukan pengolahan ketupat. Pada tahap persiapan ada tiga hal yang perlu disiapkan pada kegiatan produksi, yakni modal, bahan baku, dan tenaga kerja serta kewirausahaan. Penyediaan modal untuk kegiatan produksi di kampung ketupat ini bersumber dari modal pribadi.

Pada proses pengolahan ketupat tentu tidak lepas dari adanya bahan baku dan peralatan sebagai hal penting dalam pembuatan suatu produk. Sebagaimana dikemukakan dalam peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 1993 dikatakan bahwa kawasan industri merupakan pusat kegiatan industri pengolahan yang dilengkapi dengan sarana, prasarana dan fasilitas penunjang lainnya yang disediakan dan dikelola oleh sentral industri tersebut. Maka dari itu dalam pengolahan ketupat diperlukannya berbagai bahan baku dan peralatan, tenaga kerja, modal dan kewirausahaan untuk menunjang produksi ketupat.

Secara umum mengenai bahan baku merupakan bahan mentah yang menjadi dasar pembuatan suatu produk yang mana bahan tersebut dapat diolah melalui proses tertentu untuk dijadikan wujud yang lain. Bahan baku merupakan faktor penting yang ikut menentukan tingkat harga pokok dalam kelancaran proses

produksi usaha (Wibowo, 2014). Pengertian bahan baku adalah barang- barang yang akan dijadikan bagian dari produk jadi. Bahan baku sama halnya dengan bahan mentah yang dijadikan sebagai bahan dasar pembuatan suatu produk. Bahan baku Pada pembuatan ketupat yang digunakan untuk bahan bakunya antara lain yaitu daun nipah, beras, dan air. Pada produksi ketupat di Kampung Ketupat mendapatkan bahan baku daun nipah dengan cara membelinya di pasar hanyar yang ada menyediakan daun nipah dan ada yang sudah berlangganan yang akan diantarkan dengan kelotok setiap minggunya

Gambar 5.3 Bahan Baku (Daun Nipah)



Sumber: Dokumentasi, 2022

Sedangkan pemasok beras yang dijadikan bahan baku pembuatan ketupat, mereka memasok dari kampung beras yang ada di kelayan, dikarenakan di sana adalah sentral penjualan beras yang ada di Banjarmasin. Jadi setiap kurang lebih satu minggu mereka memesan dari kampung beras untuk dijadikan sebagai ketupat. Bahan baku yang digunakan pada saat kegiatan produksi hanya akan berfungsi jika difungsikan menggunakan berbagai peralatan. Peralatan juga termasuk faktor penting yang mendukung jalannya proses produksi, dengan adanya peralatan maka proses produksi. Oleh karena itu peralatan yang digunakan untuk membuat ketupat di Kelurahan Sungai Baru Banjarmasin diantaranya kompor gas, gas elpiji, dandang, keranjang, baskom besar. Semua peralatan tersebut memiliki fungsi-

fungsi tersendiri dalam setiap bagian pengolahan ketupat di kampung ketupat. Pada kelurahan sungai baru ini Kegiatan produksi yang ada di Kelurahan Sungai Baru Banjarmasin ini tidak lepas dari adanya peran pekerja. Perkembangan usaha kerajinan sangat berpengaruh terhadap adanya sumber daya manusia dan pendidikan, produksi yang berkualitas berpengaruh hingga banyak diminati karena adanya sumber daya manusia yang terampil dan profesional, dan juga berpengaruh terhadap usaha kerajinan yang dijalankan.

2. Kampung Sasirangan Sungai Mesa

Kampung Sasirangan awalnya dikenal dengan sebutan Kampung Seberang Masjid yang saat ini nama kampung ini menjadi nama kelurahan. Kampung di sekitar wilayah seberang masjid ini merupakan bagian sejarah Kota Banjarmasin yang sejak dahulu sudah eksis sebagai wilayah permukiman. Kampung Seberang Masjid tumbuh sebagai permukiman terluar dari jalur transportasi Kerajaan Banjar yang awalnya hanya berorientasi pada Sungai Barito-Sungai Kuin-Sungai Martapura (Hadinata, 2010). Pada era ini wilayah Seberang Masjid tidak berbentuk kampung melainkan hanya dalam bentuk rumah-rumah tinggal dengan jarak yang tidak rapat (Saleh, 1980). Pada era reformasi hingga tahun 2010 secara umum Kampung Sasirangan tumbuh sebagai kampung pada umumnya di Kota Banjarmasin. Perubahan orientasi sungai ke jalan yang menjadi realitas kota juga dialami oleh Kampung Sasirangan. Ditinjau dari aspek sarana prasarana sungai merupakan jaringan transportasi yang awalnya digunakan sebagai jalur transportasi antar rumah ke rumah, antar permukiman dan pusat perdagangan serta mata pencaharian. Ditinjau dari aspek ekonomi masyarakat sebagian besar mata pencaharian penduduk yang bermukim di kampung sasirangan adalah wiraswasta, buruh lepas, pedagang, pengangkutan, dan jasa.

Gambar 5.4 Kampung Sasirangan



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 202

Keberadaan kampung sasirangan merupakan bagian dari pelestarian budaya. Secara umum pelestarian budaya dapat didefinisikan segala perilaku atau tindakan yang bertujuan untuk mempertahankan keadaan dan keberadaan suatu peninggalan generasi masa lampau melalui proses inventarisasi, dokumentasi, dan revitalisasi. Hal ini bermanfaat untuk mengetahui, memahami dan menghargai budaya. Kampung Sasirangan Banjarmasin sejak tahun 2010 telah dijadikan salah satu obyek wisata souvenir kerajinan kain dan busana Sasirangan. Bagi penggemar kain tradisional khas nusantara, tentu berburu kain etnik dapat menjadi salah satu aktivitas yang menyenangkan saat mengisi waktu liburan. Destinasi wisata ini merupakan pusat perbelanjaan kain tradisional yang ada di Kalimantan Selatan. Di tempat ini, para wisatawan dapat membeli kain sasirangan baik dalam bentuk kain, dompet hingga aksesoris.

Gambar 5.5 Kain Sasirangan



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Di Kampung Sasirangan tersedia berbagai toko yang menjual sasirangan dalam beragam bentuk, mulai dari kain, pakaian, selendang, spreng, taplak meja, tas, sandal, dompet, hingga sapatangan. Selain berbelanja, para perajin juga dapat melihat proses pembuatannya.

Gambar 5.6 Produksi Kain Sasirangan



Sumber, Diakses melalui *Banjarmasin Tourism*, 2022

Adapun bahan dasarnya pembuatan kain sasirangan berupa benang kapas atau serat kulit kayu. Namun seiring perkembangan zaman, bahan tersebut digantikan oleh sutra, satin, rayon, dan sebagainya. Pewarnanya pun tak lagi hanya menggunakan bahan-bahan alami, karena kini banyak perajin yang memanfaatkan pewarna sintetis. Adapun bahan dasarnya pembuatan kain sasirangan berupa benang kapas atau serat kulit kayu. Namun seiring perkembangan zaman, bahan tersebut digantikan oleh sutra, satin, rayon, dan sebagainya. Pewarnanya pun tak lagi hanya menggunakan bahan-bahan alami, karena kini banyak perajin yang memanfaatkan pewarna sintetis. Terdapat beragam motif kain sasirangan yang tersedia mulai dari sarigading yang digunakan untuk ritual, gigi haruan dan bayam raya yang tradisional, hingga jajumputan, bintang, dan daun katuk yang modern. Upaya untuk melindungi budaya Banjar ini, telah diakui oleh pemerintah melalui Dirjen HAKI Departemen Hukum dan HAM RI beberapa motif sasirangan sebagai berikut :

1. Iris Pudak
2. Kambang Raja
3. Bayam Raja
4. Kulit Kurikit

5. Ombak Sinapur Karang
6. Bintang Bahambur
7. Sari Gading
8. Kulit Kayu
9. Naga Balimbur
10. Jajumputan
11. Turun Dayang
12. Kambang Tampuk Manggis
13. Daun Jaruju
14. Kangkung Kaombakan
15. Sisik Tanggiling
16. Kambang Tanjung

Adapun harga kain sasirangan tergantung tingkat kerumitan motif maupun bahannya, yakni berkisar mulai puluhan ribu hingga ratusan riburupiah. Sementara untuk sasirangan dalam bentuk seperti sandal, dompet, dan sebagainya, harganya dipatok mulai Rp10.000 hingga ratusan riburupiah.

3. Kampung Biru

Secara administratif Kampung Biru berada di bantaran Sungai Martapura, Kelurahan Melayu, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Kampung Biru dibentuk sejak tahun 2018. Awalnya kawasan tersebut merupakan sebuah perkampungan tradisional di sepanjang bantaran Sungai Martapura tepatnya di Kelurahan Kampung Melayu. Kampung biru dan Kampung Hijau yang berada di Kelurahan Sungai Bilu merupakan upaya pengembangan wisata susur sungai dengan titik awal perjalanan berada di Siring Pierre Tendean. Kampung Biru terdiri dari beberapa RT yang dapat diakses melalui transportasi darat dan sungai. Jika melalui transportasi darat maka wisatawan dapat melalui Kampung Melayu, tepatnya di Gang Istiqamah, Gang 2 dan Gang PDAM, Kelurahan Kampung Melayu. Adapun transportasi sungai dilakukan dengan menggunakan klotok wisata dari kawasan Siring Pierre Tendean.

Gambar 5.7 Kampung Biru Kota Banjarmasin



Sumber: Dokumentasi, 2022

Berkaitan dengan atraksi wisata, para wisatawan dapat melihat daya tarik wisata sebuah perkampungan yang bernuansa warna biru di bantarasungai. Rumah warga hingga atribut lainnya secara khusus dicat berwarna biru. Para masyarakat di Kampung Biru juga turut berpartisipasi dengan melakukan penanaman tanaman seperti Bunga dan tanaman hias lainnya. Selain itu, di Kampung Biru juga tersedia kawasan kuliner yaitu berupa warung makan Soto Apung. Terdapat beberapa menu yang tersedia yang dapat dinikmati wisatawan di warung makan tersebut. Adapun daftar menu sebagai berikut:

Gambar 5.8 Menu di Warung Makan Soto Apung



Sumber: Dokumentasi, 2022

Pengelola warung Soto Banjar juga membuat warungnya semakin cantik dengan hiasan-hiasan dari kayu kering hingga lampu warna-warni. Jadi, Anda jangan kuatir kehabisan spot foto di tempat wisata ini. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa konsep Kampung Biru ini menjadikan sungai sebagai beranda depan halaman rumah sehingga tidak lagi membuang sampah ke halaman depan. Pengembangan Kampung Biru tidak hanya untuk menata kawasan pemukimannya menjadi terlihat indah, namun juga bertujuan mengurangi kebiasaan masyarakat membuang sampah di sungai. Satu diantara upaya untuk mengembangkan potensi masyarakat serta membangun masyarakat yang mandiri adalah melahirkan sebanyak-banyaknya wirausahawan. Kewirausahawan pada dasarnya adalah kemandirian, terutama kemandirian ekonomis. Banyak lembaga-lembaga sosial dan program pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan salah satunya dengan program kampung tematik. Dengan adanya pengembangan kampung tematik maka dibuatlah produk-produk yang di produksi dan dipasarkan bersamaan dengan kampung wisata ini, maka dari itu terbentuklah beberapa usaha-usaha mikro kecil menengah atau UMKM yang bergerak pada sektor-sektor ekonomi perkembangan wisata. Di Kampung Biru Kota Banjarmasin, produk UMKM yang dikembangkan yaitu berupa sabun dari minyak jelantah (minyak sisa).

Gambar 59 Produk Sabun Minyak Jelantah



Sumber: Dokumentasi, 2022

Awal mula produksi sabun minyak jelantah karena banyaknya minyak sisa yang dihasilkan masyarakat dan menjadi limbah. Hal tersebut yang membuat Bapak Redho beserta timnya mulai memanfaatkan minyak sisa tersebut diubah menjadi sabun mulai pada tahun 2019. Namun produksi sabun ini hanya digunakan di wilayah kampung saja, sampai saat ini belum dilakukan pemasaran secara luas.

4. Kampung Hijau

Kampung Hijau merupakan kampung tematik pada pemukiman masyarakat di bantaran sungai yang terletak di Kelurahan Sungai Bilu, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Sesuai namanya, Kampung Hijau Sungai Bilu ini memiliki khas warna hijau pada setiap rumah, bahkan hingga pagar dan atap bangunan.

Gambar 5.10 Kampung Hijau



Sumber: Dokumentasi, 2022

Kampung Hijau dulunya merupakan pemukiman yang tidak beraturan dikarenakan dari struktur bangunan yang mana bagian arah sungai ada yang menghadap kekanan, kekiri dan ke belakang, serta lingkungan yang tidak terawat, karena masyarakatnya yang membuang sampah sembarangan ke sungai. Melalui program yang diadakan pemerintah memilih bantaran Sungai Bilu dijadikan Kampung Hijau sebagai destinasi wisata. Jalan yang ada tepatnya di bantaran sungai menjadi jalan utama masyarakat Kampung Hijau dahulunya adalah sebuah papan-papan sebagai penghubung jalan ke rumah-rumah, namun setelah dijadikannya Kampung Hijau sebagai destinasi wisata, maka jalan-jalan tersebut diperbaiki menjadi jalan semen

bukan papan lagi, bangunan pemukiman dirombak menghadap arah depannya ke arah sungai. Bangunan dan pagar pembatas dicat dengan warna hijau. Disediakan juga tempat sampah di bahu jalan Kampung Hijau, sehingga masyarakat tidak membuang sampah sembarangan lagi.

Gambar 5.11 Obyek Wisata Kampung Hijau Banjarmasin



Sumber: Dokumentasi 2022

Kampung Hijau ditetapkan pada tahun 2016, dengan konsep pemukiman yang berwarna hijau. Kampung Hijau adalah contoh dari penataan pinggiran sungai atau bisa dikatakan dengan konsep *waterfront city* yang mana konsep dari Kampung Hijau menjadikan sungai sebagai bagian depan atau halaman depan rumah dengan kata lain rumah yang menghadap ke sungai. Kampung Hijau termasuk dalam bagian RW 01 yaitu, RT 01, 02, 03, 04, 05 dengan panjang dari RT 01- RT 05 \pm 660 Meter dengan 800 kepala keluarga. Kampung Hijau sendiri dikembangkan dengan pendekatan *Community-based Tourism* (CBT) yang mana pendekatan tersebut memberikan tawaran daya tarik dengan ciri khas budaya banjar yang berbasis sungai. Pendekatan *Community based Tourism* (CBT) merupakan pendekatan yang melibatkan masyarakat lokal secara langsung sebagai pengambilan keputusan dan menerima kebermanfaatn dari pembangunan pariwisata.

Kampung Hijau sendiri memiliki keunikan yang membuat daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Kampung Hijau memiliki karakteristik berupa bangunan serta atap rumah yang berwarna hijau botol yang berjejer di sepanjang bantaran Sungai. Inilah yang menyebabkan Kampung ini disebut sebagai Kampung Hijau. Selain rumah, segala benda yang berada di Kampung ini di cat berwarna hijau seperti vas bunga, dan pagar siring pembatas juga dicat dengan nuansa hijau agar menjadikan kampung ini semakin terlihat karakteristiknya. Adapun bangunan pada perkampungan ini awalnya menggunakan bahan kayu, akan tetapi semenjak Kampung Hijau ini didirikan, Rumah-rumah kayu tersebut disulap menjadi rumah beton sehingga menjadikan rumah di perkampungan ini lebih kokoh dan berbentuk bagus. Sehingga, secara signifikan menjadikan kampung ini sebagai destinasi wisata unggulan yang ada di kota Banjarmasin hingga masuk nominasi 10 besar. Lokasi ini juga sangat bagus untuk dijadikan sebagai acuan bagi perkampungan tidak hanya di Kalimantan Selatan saja melainkan seluruh perkampungan di Indonesia dikarenakan tatanan nya yang terbilang sangat rapi.

Untuk mendukung pengembangan kampung hijau ini juga memiliki fasilitas yang terbilang standar untuk sebuah objek wisata. Kampung Hijau tidak memiliki fasilitas yang dapat dikatakan unik, akan tetapi, fasilitas yang disediakan oleh Kampung Hijau ini dapat dimanfaatkan oleh para wisatawan atau bahkan warga. Fasilitas tersebut berupa tempat ibadah umat Muslim yaitu Masjid, toilet umum yang dikhususkan untuk para wisatawan, dan warung-warung makan yang menyajikan makanan ringan hingga makanan berat khas Banjar untuk wisatawan atau warga ketika sedang lapar atau untuk kegiatan Mawarung sambil menikmati pemandangan sungai. Sementara itu, ada beberapa fasilitas yang berada pada RT.002 Kampung Hijau Sungai Bilu yaitu:

Tabel 5.1 Fasilitas Umum

| No | Fasilitas Umum | Jumlah |
|----|----------------------|--------|
| 1 | Jalan | 3 |
| 2 | Angkutan Umum | 0 |
| 3 | Saluran Air | 0 |
| 4 | Alat Penerangan Umum | 15 |

| No | Fasilitas Umum | Jumlah |
|----|--------------------------|--------|
| 5 | Tempat Pembuangan Sampah | 10 |
| 6 | Lainnya | 0 |

Sumber: Data Sekunder, 2022

Kegiatan yang dilakukan oleh warga untuk memajukan Kampung Hijau tidak hanya bergantung kepada pemerintah untuk mempercantik perkampungan ini, melainkan atas tumbuhnya kesadaran akan pentingnya. Selain untuk perekonomian masyarakat Kampung Hijau itu sendiri, perkampungan ini juga dapat menjadi peningkatan standar atau mutu kehidupan masyarakat bantaran sungai yang biasanya banyak terdapat pemukiman kumuh. Adapun produk lokal UMKM yang dikembangkan di Kampung Hijau yaitu berupa kerupuk ikan gabus dan udang. Produksi kerupuk tersebut dikelola berkelompok. Dalam hal ini dikenal dengan kelompok “Usaha Manuntung”

Gambar 5.12 Kelompok Usaha Perikanan di Kampung Hijau



Sumber: Dokumentasi, 2022

Berdasarkan Keputusan Menteri Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia Nomor KEP.14/MEN/2012 Tentang Pedoman Umum Penumbuhan dan Pengembangan Kelembagaan Pelaku Utama Perikanan, bahwa tujuan dari Pembangunan nasional sektor kelautan dan perikanan adalah untuk memperkuat posisi pelaku utama dan keluarganya serta pelaku usaha di semua sektor sesuai dengan usahanya, agar lebih baik, lebih menguntungkan, lebih sejahtera, mandiri, terampil, dinamis, efisien dan professional, serta berdaya guna dengan tetap memperhatikan

lingkungan yang terpelihara dan lestari. Dilihat berdasarkan program pembentukan kelompok berdasarkan potensi bahan baku, maka tujuan ini sudah terlaksanakan sesuai dengan kebutuhan. Di mana pembentukan kelompok pengolah hasil perikanan adalah kelompok usaha masyarakat pengolah hasil perikanan yang domisili dan tempat usaha pengolahan hasil perikanannya berada di dekat sungai besar dan sedang serta daerah dekat dengan lokasi pasar penjualan hasil perikanan. Lokasi itu, berdampak kepada kemudahan kelompok usaha hasil perikanan untuk mudah mendapatkan bahan baku yang dibutuhkan untuk pengolahan hasil perikanan seperti kerupuk haruan dan kerupuk udang, dan lain-lain. Pada dimensi ini, maka strategi pemberdayaan kelompok sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, dilihat dari potensi bahan bakunya.

5. Kampung Banjar Sungai Jingah

Secara administratif, kampung banjar Sungai Jingah berada di duakelurahan yaitu, Kelurahan Surgi Mufti dan Kelurahan Sungai Jingah. Kedua kelurahan ini masuk dalam wilayah Kecamatan Banjarmasin Utara. Dua kelurahan ini dipisahkan oleh batas fisik alamiah berupa handil yang disebut dengan Sungai Jingah. Pada tahun 2016, Kampung Sungai Jingah ditetapkan menjadi satu diantara 36 destinasi wisata yang ada di Kota Banjarmasin oleh Dinas Pariwisata Kota, dengan kekhususan wisata pada objek wisatanya yaitu Rumah Banjar dan Kain Sasirangan. Kampung Sungai Jingah saat ini memiliki 22 Rumah Banjar yang tersusun *linear* di sepanjang Jalan Surgi Mufti dan Jalan Sungai Jingah. Selain Rumah Banjar, di kawasan ini juga terdapat situs Makam Syekh **Imath** (Kubah Surgi Mufti). Makam ini menjadi objek wisata ziarah yang dikelola oleh pemerintah dan telah ditetapkan sebagai benda cagar budaya (BCB) yang dilindungi oleh Undang-Undang Republik Indone-sia, Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Gambar 5.13 Rumah Banjar di Kampung Banjar Sungai Jingah Kota Banjarmasin



Sumber, Dokumentasi 2022

Ciri fisik Kampung Sungai Jingah sangat dipengaruhi oleh gaya arsitektur tradisional Rumah Banjar. Keberadaan Rumah Banjar ini menjadi satu bukti bahwa Kampung Sungai Jingah merupakan pusat perkembangan permukiman lama yang terbentuk secara tradisional. Tipologi Rumah Banjar pada Kampung Sungai Jingah umumnya terdiri dari tipe Rumah Gajah Menyusu, Rumah Palimasan, Rumah Balai Laki, Rumah Balai Bini, dan variasi antara satu dan lainnya. Rumah Banjar yang dicanangkan menjadi objek Wisata Kampung Banjar di Kampung Sungai Jingah. Sebagian besar kondisi Rumah Banjar ini tidak terawat, rusak berat, hancur bahkan hilang. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memetakan kondisi rumah banjar dan merumuskan konsep pelestarian yang tepat untuk setiap Rumah Banjar tersebut, sehingga dapat menjadi dasar perancangan Wisata Rumah Banjardi Kampung Sungai Jingah.

Kampung Sasirangan merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan satu daerah di Banjarmasin yang dijadikan sebagai sentra industri dari produk-produk Sasirangan. Adanya kampung Sasirangandapat memberikan kemudahan bagi masyarakat yang berminat untukmendapatkan berbagai varian dari produksi kain Sasirangan. Kawasan industri merupakan suatu istilah yang memiliki arti adanya pengkonsentrasian secara geografis suatu sektor-sektor industri yang sama. Kawasan industri merupakan satuan geografis yang di dalamnya berkembang kegiatan industri dalam kegiatan ekonomi dan memiliki daya ikat spasial. Proses pembuatan kain Sasirangan di Kampung Sasirangan

harus terlebih dahulu melalui berbagai tahapan mulai dari pemotongan kain, pembuatan pola, penjahitan, pewarnaan, pelepasan jahitan, pencucian, penjemuran hingga kain tersebut disetrika. Adapun penjelasan dari berbagai tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

Gambar 5.14 Produk Sasirangan



Sumber: Dokumentasi, 2022

Kampung Banjar Sungai Jingah dapat dikatakan sebagai bagian dari program *One Village One Product (OVOP)* yang dikembangkan oleh Kementerian Perindustrian. Satu di antara pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan produk unggulan suatu daerah adalah dengan menerapkan *pendekatan One Village One Product*. Menurut Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia program ini dilakukan pada produk yang memiliki ciri khas suatu daerah setempat. Dengan kata lain, OVOP merupakan suatu program yang memanfaatkan produk hasil dari kultural masyarakat. Sesuai dengan pendapat tersebut, kain Sasirangan yang awalnya merupakan suatu produk lokal sebagai kain khas daerah, sekarang ini sudah memiliki nilai ekonomi, yang dapat diperjualbelikan. Ada dua keuntungan yang didapatkan dari pengembangan OVOP. Pertama, dapat meningkatkan pendapatan masyarakat sebagai pelaku usaha. Kedua, dapat meningkatkan rasa kebanggaan serta percaya diri masyarakat terhadap produk lokal yang memiliki nilai tambah setelah dimanfaatkan menjadi sebuah produk.

6. Kampung Selanjung Sungai Biuku

Kampung Selanjung Sungai Biuku berada di Kelurahan Sungai Andai RT 39, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Sungai Biuku merupakan satu diantaranya sungai yang berada di kota Banjarmasin. Saat ini Sungai Biuku tidak hanya dimanfaatkan sebagai jalur lalu lintas perairan. Namun, dengan potensi sumber daya hayati yang tersedia, sungai Biuku menjadi satu kawasan wisata di Kota Banjarmasin. Sejak Juli, 2019 Sungai Biuku ditetapkan sebagai kampung wisata di Kota Banjarmasin. Sampai saat ini, kampung selanjung sungai Biuku sebagai kampung wisata yang baru tersedia 3 tahun terakhir terus dibenahi oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Satu diantaranya dengan melibatkan masyarakat sekitar melalui pelatihan tentang kepariwisataan.

Gambar 5.15 Gerbang Kawasan Wisata Selanjung Sungai Biuku



Sumber, Dokumentasi 2022

Memasuki kampung ini, pengunjung disugahi segala hasil olahan tangan warga. Dari tempat rehat berbentuk gazebo, spot foto, hingga miniatur menara pandang dari kayu. Di sepanjang tepi jalan, berjejer obor-obor kecil.

Gambar 5.16 Gazebo dan Spot Foto di Kampung Selanjung Sungai Biuku



Sumber, Dokumentasi 2022

Selain itu, berkaitan dengan nama reptil yang menjadi nama kampung, dibangun dua patung biuku. Patung pertama tak jauh dari pintugerbang. Patung kedua di depan kolam. Biuku merupakan jenis kura-kura air payau. Bedanya, biuku memiliki tempurung berbentuk panjang dengan kaki berselaput. Saat ini populasinya menyusut, menempatkan biuku ke dalam daftar merah. Artinya, reptil dengan status langka. Kampung wisata ini dikelola masyarakat secara swadaya. Masyarakat setempat bergantian memberi makan hewan-hewan di kolam. Menyaja juga variatif. Dari buah seperti pisang, atau sayur seperti kangkung. Adapun pemasukan dana datang dari wahana rekreasi. Pengunjung bisa menyusuri sungai dengan naik sampan. Tarifnya, Rp 3000 untuk dewasa dan Rp 2.000 untuk anak kecil. Kampung selanjung sungai biuku berpotensi menjadi kawasan wisata yang mengunggulkan lingkungan yang asri. Oleh karena itu, tata kelola dari sungai Biuku perlu direncanakan agar dapat dijadikan daerah wisata alam.

7. Kampung Banjar Kuin

Kampung Kuin merupakan kawasan permukiman di pinggir Kota Banjarmasin yang dilalui oleh sebuah sungai bernama sungai Kuin, yakni sungai yang menghubungkan sungai Barito dengan sungai Martapura. Secara administrasi kampung kuin terletak di Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin. Di sepanjang sungai Kuin inilah muncul permukiman pertama di Banjarmasin sehingga menjadikan Kampung Kuin sebagai kampung tertua dari kampung-kampung yang ada di Banjarmasin dan sekitarnya.

Kuin adalah wilayah sepanjang daerah aliran Sungai Kuin yang terletak di kota Banjarmasin. Lebar Sungai Kuin ± 40 m yang dipengaruhi oleh kondisi pasang surut Sungai Barito. Kelurahan yang kini dikenal dengan nama Kelurahan Kuin Utara ini memiliki luas sebesar 14,45 ha. Kelurahan Kuin Utara sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Alalak, sebelah timur dengan Kelurahan Pangeran, sebelah barat berbatasan dengan Sungai Barito dan selatan berbatasan dengan Kelurahan Kuin Cerucuk. Kampung Kuin adalah kawasan kampung tua bersejarah karena dari kawasan Kampung Kuin inilah cikal bakal Kerajaan Banjar pertama menuju suatu pemerintahan Kerajaan Islam Banjar dengan nama Kesultanan Banjarmasin yang berpusat di Kuin.

Gambar 5.17 Gerbang Kawasan Wisata Kampung Kuin Utara



Sumber: Dokumentasi, 2022

Ciri khas yang membedakan Kampung Kuin dengan permukiman tradisional lainnya adalah letaknya yang berada di sepanjang tepian Sungai Kuin. Pola awal permukiman masyarakat di Kampung Kuin dibangun sejajar dan berorientasi menghadap sungai yang menggambarkan betapa pentingnya arti sungai bagi masyarakat permukiman ini. Namun, dengan adanya perkembangan pada kawasan ini arah orientasi rumah dan pola permukiman yang awalnya mengikuti sungai kini berubah. Perubahan juga terjadi pada bangunan dan struktur serta fungsi rumah tradisional. Rumah tradisional yang ada saat ini telah mengalami perubahan arsitektur. Hal ini dikarenakan rumah tradisional yang ada sudah terlampau tua dan tidak bisa dipertahankan lagi. Rumah tersebut tidak hanya dijadikan

Kampung Banjar Kuin, khususnya di sekitar lokasi Masjid Sultan Suriansyah menjadi sentra pembuatan *Tajau*. Peminatnya pun bertambah banyak, terlebih untuk daerah yang mata pencahariannya mayoritas sebagai petani, maka *tajau* diperlukan untuk menyimpan air cadangan jika tiba musim kemarau. Pada masa itu produk yang dihasilkan juga berbagai, ragamnya tidak ditentukan oleh bentuk tetapi ukuran dari *tajau* dengan muatan mulai dari tiga blek, enam, tujuh, sepuluh dan dua belas blek, dengan hitungan satu blek berjumlah 10 liter. Kampung Kuin yang dikenal dengan produksi *Tajau* adalah satu diantara 36 titik destinasi wisata yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Kota Banjarmasin. Usaha pembuatan *tajau* ini berada di RT.5 Kelurahan Kuin Utara, Kecamatan Banjarmasin Utara, Banjarmasin. Usaha pembuatan *tajau* yang dijadikan Kampung *Tajau* sebagai destinasi wisata berada diantara dua destinasi wisata terkenal di Banjarmasin, yaitu Masjid Sultan Suriansyah dan Komplek Makam Sultan Suriansyah. Meskipun demikian, berdasarkan data yang di dapat dari Kelurahan Kuin Utaranya terdapat tiga pengrajin *tajau* tersisa.

Gambar 5.18 Kerajinan Tajau di Kampung Kuin



Sumber: Dokumentasi, 2022

Adapun produk UMKM Lainnya yang berada di Kampung Kuin yaitu berupa usaha pembuatan kerupuk ikan.

Gambar 5.19 Produk Kerupuk Ikan



Sumber: Dokumentasi, 2022

Pembuatan kerupuk ikan dilakukan oleh Kelompok Citra Sari. Kelompok ini memproduksi kerupuk ikan haruan dan kerupuk ikan. Adapun jumlah anggota kelompok yaitu 10 orang.

Gambar 5.20 Kelompok Pemasaran Kerupuk Ikan



Sumber: Dokumentasi 2022

Usaha ini sudah dilakukan secara turun temurun yang sudah berusiapuluhan tahun. Pada tahun 2015, kelompok usaha ini mendapatkan bantuan usaha dari PT Pertamina yang pada awalnya berkontrak 5 tahun namun terputus hanya 2 tahun saja. Kelompok usaha ini mengolah ikan haruan sebagai bahan utamanya yang didapatkan dari nelayan yang sudah

menjadi langganan. Kelompok usaha ini bisa membuat kerupuk hingga 12 kg sekali membuat dan dipasarkan ke berbagai tempat.

B. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Berbasis Produk Lokal Di Kampung Tematik Kota Banjarmasin

Pengembangan media pembelajaran *game edukasi* android berbasis produk lokal di Kampung Tematik Kota Banjarmasin dilaksanakan sesuai dengan model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Adapun tahapan pada pengembangan buku ajar dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap analisis kebutuhan. Pada penelitian ini tahap *define* dilaksanakan dengan menggunakan dua teknik. Pertama melalui *Focus Group Discussion* (FGD), dan kedua melakukan studi literatur penelitian terdahulu. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua kali kegiatan. Kegiatan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2022 pukul 09.00-11.00 wita bertempat di Ruang Laboratorium Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Berikut dokumentasi kegiatan FGD tersebut:

Gambar 5.21 Focus Grup Discussion



Sumber: Dokumentasi penelitian, 2022

Pada kegiatan FGD pertama tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewirausahaan di

perguruan tinggi. di Untuk mencapai tujuan tersebut, ketua peneliti bersama anggota mengajukan beberpa pertanyaan mendasar kepada pihak yaitu pengajar mata kuliah keiwrausahaan dan tim ahli dalam bidang pendidikan dan media pembelajaran. Pertanyaan tersebut yaitu:

1. Ketua peneliti mengajukan pertanyaan mendasar kepada pengajar mata kuliah pendidikan kewirausahaan yaitu bagaimana kondisi pembelajaran pendidikan kewirausahaan di program studi pendidikan IPS saat ini? Hal ini kemudian direspon oleh pengajar mata kuliah pendidikan kewirausahaan di program studi pendidikan IPS, Ibu Mahmudah Hasanah, M.Pd bahwa pembelajaran kewirausahaan perguruan tinggi sudah mengedepankan prinsip pembelajaran untuk mengambankan ptoensi mahassiswa dalam berwirausaha. Namun demikian, masih ditemukan kesulitan untuk mengembangkan produk lokal sebagai bagian dalam pembelajaran wirausaha dikarenakan pengajar masih memiliki keterbatas dalam media pembelajaran yang bermuatan produk lokal disekitar. Pernyataan tersebut disambut oleh Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum (Guru Besar Pendidikan IPS FKIP ULM) sekaligus sebagai ketua peneliti menyampaikan bahwasanya saat ini telah terdapat beberapa hasil penelitian program studi Pendidikan IPS yang terfokus pada pengidentifikasi usaha mikro dan produk lokal yang dikembangkan di Kota Banjarmasin. Ditambahkan pula oleh Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd bahwa untuk bisa mengembangkan suatu produk lokal maka diperlukan media sebagai perantara penyampaian bahan pembelajaran yang bermuatan produk loka, agar dapat mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam merancang maupun melaksanakan suatu kegiatan usaha.

Adapun hasil temuan yang dirumuskan dalam FGD pertama menjadi tiga hal utama, yaitu

1. Pembelajaran kewirausahaan harus dilaksanakan tidak hanya tentang mengajar seseorang untuk menjalankan bisnis, tetapi juga tentang mendorong pemikiran kreatif dan meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa untuk memulai dan menjalankan suatu kegiatan usaha.

2. Kendala media pembelajaran yang bermuatan usaha produk lokal dapat diselesaikan dengan memanfaatkan keberadaan kampung tematik yang terdapat produk lokal dan UMKM, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai mitra kerjasama pada kegiatan praktik kewirausahaan.
3. Untuk meningkatkan
4. Penguatan pendidikan IPS harus dimulai dengan melakukan inovasi pembelajaran dengan memaksimalkan potensi lokal sebagai contoh yang kontekstual.

Adapun kegiatan kedua dilaksanakan di Aula Kayuh Baimbai Kota Banjarmasin pada tanggal 02 Juni 2022 pukul 09.00-12.00 wita. Bentuk kegiatan yaitu peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS yang tergabung di kelompok MGMP mengenai beberapa aspek yaitu berkaitan dengan media pembelajaran IPS, media pembelajaran *game edukatif*, UMKM di kampung tematik, dan identifikasi produk lokal di Kampung tematik. Pada kegiatan FGD tersebut juga dihadiri oleh praktisi yang memiliki pengetahuan dalam bidang media pembelajaran dan UMKM di Kota Banjarmasin. Berikut dokumentasi kegiatan tersebut:

Gambar 5.22 Focus Grup Discussion Tahap Kedua



Sumber: Dokumentasi peneliti, 2022

Pada 10 Juni 2022 pukul 08.30 s.d 10.00 wita, peneliti melakukan FGD secara offline di SMP Neger 1 Banjarmasin. Pada FGD ini peneliti hanya melibatkan guru IPS di Kota Banjarmasin berjumlah 14 orang, dan tiga orang dosen dari Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM. Pada FGD ini kemudian dipaparkan bagaimana kebutuhan

untuk memperkenalkan potensi UMKM agar diintegrasikan dalam pembelajaran. Pada kesempatan ini kemudian seluruh peserta FGD merumuskan satu definisi untuk produk yang dikembangkan. Pemaknaan game edukasi android yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan (game) berbasis android sehingga dapat lebih mudah diakses. Game edukasi adalah game yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan mahasiswa produk UMKM sebagai luaran kegiatan wirausaha di Kampung Tematik Banjarmasin.

Game edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan. Demikian, perasaan senang diharapkan mahasiswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, game edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Game edukasi ini merupakan game edukasi berbasis android sehingga lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja karena mayoritas mahasiswa memiliki dan mampu mengoperasikan android.

Game edukasi berbasis android dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bagi pendidik untuk dapat memberikan inovasi baru dalam memberikan pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pengajaran. Hal ini didasari oleh ditemukan beberapa situs yang menawarkan aplikasi gratis mulai dari yang menggunakan koding maupun yang tanpa menggunakan koding. Sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai aplikasi yang ingin dibangun. Hal tersebut membuat para developer aplikasi khususnya game bergerak membangun aplikasinya sendiri.

b. Tahap *Design* (Perancangan) dan Develop (Pengembangan)

Dalam tahapana penelitian pengembangan model 4D, tahapan desain dan pengembangan terpisah. Namun, untuk memudahkan paparan maka, pada hasil dan pembahasan kali ini digabungkan. **Pertama**, tahapan desain berhubungan dengan penyusunan produk untuk dijadikan sebagai prototype sebelum dilakukan uji validasi

pada tahapan pengembangan. Pengembangan produk yang diawali dengan tahap pengembangan desain produk media pembelajaran game edukasi berbasis android. Pengembangan produk memanfaatkan software aplikasi bernama Smart Apps creator serta software pendukung untuk desain aplikasi yaitu Canva sebagai penunjang dalam membuka aplikasi yang dibuat. Pada pengembangan game, alur permainan dibuat terlebih dahulu dalam alur *flowchart* yaitu perancangan setiap langkah instruksi dalam alur permainan. Berikut adalah tampilan pengembangan produk game edukasi. Peneliti melakukan beberapa tahapan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Melakukan observasi terkait profil dan identifikasi produk UMKM di tujuh Kampung Tematik di Banjarmasin. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kejelasan produk yang dihasilkan sehingga dapat dimasukkan sebagai materi di dalam game edukasi yang dikembangkan. Setelah dilakukan tahapan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa Kampung Tematik di Banjarmasin yang memiliki luaran produk kewirausahaan UMKM hanya berjumlah enam kampung. Data inilah yang kemudian dijadikan sebagai dasar pengembangan produk game edukasi.
2. Menyusun script (alur cerita) yang nantinya dijadikan sebagai alur permainan.
3. Mengidentifikasi hasil dokumentasi, dan menambahkan dengan fitur-fitur untuk melengkapi kebutuhan konten game edukasi.
4. Menyusun bentuk evaluasi pada tiap sesi permainan, hal ini dimaksudkan agar game edukasi yang digunakan memberikan feedback terhadap kroscek kemampuan dan pemahaman mahasiswa terhadap tiap materi yang disampaikan dalam game.
5. Membuat prototype game untuk kemudian diujikan kepada ahli media, sebelum dilakukan uji batas.

Tampilan game edukasi berbasis android dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 5.23 Tampilan Depan Game Edukasi berbasis Android



Sumber: Dokumentasi peneliti, 2022

Kedua, setelah prototype game edukasi berbasis android dibuat, maka dilakukan tahapan pengembangan awal produk. Tahapan ini merupakan penilaian produk dinilai dan divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa. Berikut merupakan hasil dari validasi para dosen ahli terhadap media yang dikembangkan. Validasi ahli media melibatkan dua dosen ahli dari Universitas Islam Negeri Antasari (UIN Antasari). Kedua validator merupakan dosen yang jurusan tehnik informasi yang memahami media berbasis teknologi. Adapun tujuan dari validasi media ialah untuk mendapatkan informasi berupa masukan, tanggapan serta saran dari validator terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil validasi dilakukan dalam dua tahap. Berikut hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 5.2 Tabulasi Hasil Uji Ahli Media

| No | Indikator Pernyataan | KL 1 | | PS 2 | |
|----|---|----------------|----------|----------------|----------|
| | | Persentase (%) | Kriteria | Persentase (%) | Kriteria |
| 1 | Media memiliki kualitas yang telah memenuhi kriteria media pembelajaran | 75 | L | 75 | L |
| 2 | Penggunaan media yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis | 75 | L | 75 | L |

| No | Indikator Pernyataan | KL 1 | | PS 2 | |
|--|--|---------------------|----------|----------------|----------|
| | | Persentase (%) | Kriteria | Persentase (%) | Kriteria |
| 3 | Kesesuaian desain tampilan media (kejelasan huruf, gambar, dan background) | 100 | SL | 75 | L |
| 4 | Media belum memenuhi kriteria media pembelajaran | 75 | L | 75 | L |
| 5 | Media terlalu rumit digunakan | 100 | SL | 75 | L |
| 6 | Desain tampilan media tidak menarik | 75 | L | 75 | L |
| 7 | Media memenuhi kebutuhan pembelajaran | 75 | L | 75 | L |
| 8 | Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun | 100 | SL | 75 | L |
| 9 | Media yang digunakan merupakan media yang menyenangkan | 75 | L | 75 | L |
| 10 | Media tidak relevan dengan tujuan pembelajaran | 75 | L | 75 | L |
| 11 | Media sulit diakses | 75 | L | 50 | KL |
| 12 | Media monoton dan membosankan | 75 | L | 75 | L |
| 13 | Kemudahan navigasi | 75 | L | 75 | L |
| 14 | Petunjuk penggunaan dijelaskan tepat | 75 | L | 75 | L |
| 15 | Menu sajian dapat dipilih dengan mudah | 75 | L | 75 | L |
| 16 | Kemudahan dalam menjalankan permainan | 75 | L | 75 | L |
| 17 | Navigasi terlalu sulit dijalankan | 75 | L | 75 | L |
| 18 | Petunjuk penggunaan sulit dipahami | 100 | L | 75 | L |
| 19 | Menu sajian sulit dijangkau saat dipilih | 100 | L | 75 | L |
| 20 | Masih terjadi kesalahan dalam proses menjalankan media | 75 | L | 75 | L |
| Persentase rerata tiap validator ahli (%) | | 81.25% | | 73.75% | |
| Kriteria Media | | Sangat Layak | | Layak | |
| Total persentasi rerata uji ahli media (%) | | 77.50% | | | |
| Kriteria Media | | Sangat Layak | | | |

Produk media game edukasi berbasis andorid yang telah divalidasi oleh dua dosen ahli media. Terdapat tiga aspek yang dinilai yakni berdasarkan aspek kualitas, aspek

efektivitas dan aspek pemograman yang dijabarkan menjadi 20 pernyataan. Berdasarkan tabel dan grafik hasil presentase rata-rata uji ahli media, dapat diketahui bahwa hasil penilaian keseluruhan pada validator pertama yaitu LK1 memperoleh rata-rata sebesar 81,25% sehingga dikategorikan kedalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil presentase rerata yang diberikan oleh validator kedua yaitu PS2 sebesar 73,75% dan termasuk kedalam kategori layak. Kedua hasil presentase dua validator tersebut kemudian dijumlahkan untuk diketahui presentase total. Hasil presentase akhir yang diperoleh yaitu sebesar 77,5 % dengan kriteria sangat “layak” dari segi media.

Tabel 5.3 Tabulasi Hasil Uji Ahli Bahasa

| No | Indikator Pernyataan | LD 1 | | PH 2 | |
|---|---|----------------|----------|----------------|----------|
| | | Persentase (%) | Kriteria | Persentase (%) | Kriteria |
| 1 | Penggunaan Bahasa yang tepat sesuai dengan EYD | 75 | L | 50 | KL |
| 2 | Masih terdapat Bahasa dengan penggunaan ejaan yang lama | 75 | L | 100 | SL |
| 3 | Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir mahasiswa | 75 | SL | 100 | SL |
| 4 | Bahasa yang disajikan terlalu sulit dipahami | 75 | L | 100 | SL |
| 5 | Ketepatan penulisan tanda baca | 50 | KL | 50 | KL |
| 6 | Tanda baca yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah yang berlaku | 70 | L | 75 | L |
| 7 | Penyajian kalimat terstruktur sesuai dengan aturan penulisan | 75 | L | 75 | L |
| 8 | Masih terdapat kalimat yang tidak beraturan sehingga membuat ambigu | 75 | L | 50 | KL |
| 9 | Penggunaan istilah yang kurang tepat | 70 | L | 100 | SL |
| 10 | Kebakuan istilah yang digunakan pada materi | 75 | L | 100 | SL |
| 11 | Tidak terdapat penafsiran ganda | 75 | L | 100 | SL |
| 12 | Terdapat penafsiran yang ganda dalam kalimat | 75 | L | 100 | L |
| Persentase rerata tiap validator ahli (%) | | 70.75% | | 81.25% | |

| No | Indikator Pernyataan | LD 1 | | PH 2 | |
|----|--|----------------|----------|----------------|--------------|
| | | Persentase (%) | Kriteria | Persentase (%) | Kriteria |
| | Kriteria Media | | Layak | | Sangat Layak |
| | Total persentasi rerata uji ahli media (%) | 76% | | | |
| | Kriteria Media | Layak | | | |

Berdasarkan tabel dan gambar grafik hasil uji validasi ahli bahasa dapat diketahui bahwa dari 12 pernyataan responden didapatkan hasil presentase rerata diantaranya yaitu pada validator LD1 diperoleh presentase sebesar 70,75% yang termasuk kedalam kategori layak. Sedangkan pada validator PH2 memperoleh angka presentase sebesar 81,25% dengan kategori media sangat layak. Dari kedua hasil tersebut diperoleh presentase rata-rata total sebesar 76% yang dikategorikan layak. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk game yang dapat diakses menggunakan smartphone android. Perihal ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa dalam kerangka pendidikan tinggi dan mapan untuk memahami pembelajaran dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Mengingat bahwa alat komunikasi jenis android banyak digunakan mahasiswa selain sebagai alat komunikasi, android juga digunakan untuk mengakses informasi dari berbagai sumber melalui internet. Selain itu juga aktivitas yang banyak digandrungi dikalangan remaja saat ini ialah bermain game online yang membuat hampir seluruh waktunya dihabiskan untuk mengakses game oleh karena itu pengembangan game edukasi dipilih untuk dapat membantu mengurangi peserta didik mengakses game yang tidak bernilai edukatif.

Media pembelajaran berupa aplikasi game edukasi yang dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan android mudah digunakan peserta didik kapanpun dan dimanapun sehingga peserta didik dapat terus belajar tidak hanya dilingkungan sekolah. Media dalam bentuk game juga dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar karena memberikan pengalaman yang berbeda. Pengembangan game yang bersifat mendidik yang dapat digunakan untuk memberikan penggambaran pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Melalui produk pengembangan

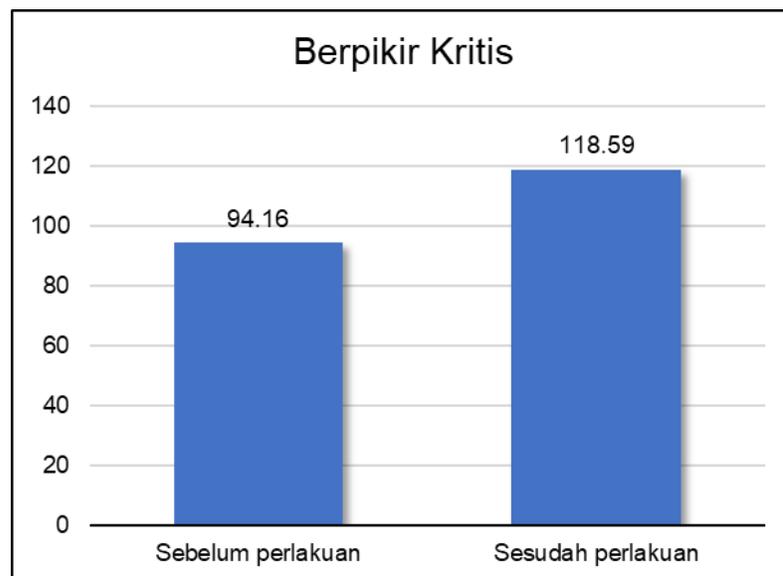
game edukasi diharapkan dapat dijadikan inovasi. Prototype game edukasi kemudian diujikan secara terbatas sehingga layak diteruskan pada tahapan uji luas kemudian.

C. Efektifitas media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin pada mata kuliah kewirausahaan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa

1. Uji Batas Produk

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin pada mata kuliah kewirausahaan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Dalam pengujian batas produk ini digunakan 32 orang sebagai sampel untuk mengetahui efektifitas pada jumlah sampel yang terbatas. Pengujian secara statistik dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif sebelum perlakuan (pre test) dan sesudah perlakuan (post test), kemudian diuji menggunakan *paired sample t-test* dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Gambar 5.24 Hasil Uji Batas Produk



Sumber: Data Penelitian Diolah (2022)

Hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sebelum perlakuan (pre test) dari 32 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 94,16 dengan simpangan baku sebesar 14,179. Kemudian setelah diberikan perlakuan media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin diperoleh hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sesudah perlakuan (post test) dari 32 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 118,59 dengan simpangan baku sebesar 6,909.

Tabel 5.4 Hasil Uji Batas Produk

| Berpikir Kreatif | N | Rata-rata | SD | Sig. | Ket. |
|-------------------------|----------|------------------|-----------|-------------|-------------|
| Sebelum perlakuan | 32 | 94.16 | 14.179 | 0.000 | Signifikan |
| Sesudah perlakuan | 32 | 118.59 | 6.909 | | |

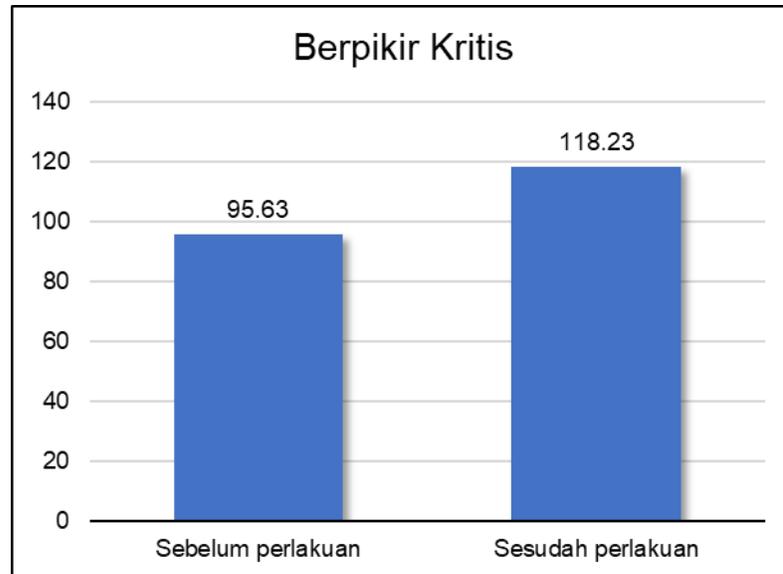
Sumber: Data Penelitian Diolah (2022)

Hasil pengujian statistik menggunakan *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) sehingga dinyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan pemberian media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin.

2. Uji Luas Produk

Dalam pengujian luas produk ini digunakan 123 orang sebagai sampel untuk mengetahui efektivitas pada jumlah sampel yang luas. Pengujian secara statistik dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif sebelum perlakuan (pre test) dan sesudah perlakuan (post test), kemudian diuji menggunakan *paired sample t-test* dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Gambar 5.25 Hasil Uji Luas Produk



Sumber: Data Penelitian Diolah (2022)

Hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sebelum perlakuan (pre test) dari 123 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 95,63 dengan simpangan baku sebesar 13,798. Kemudian setelah diberikan perlakuan media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin diperoleh hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sesudah perlakuan (post test) dari 123 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 118,23 dengan simpangan baku sebesar 9,208.

Tabel 5.5 Hasil Uji Luas Produk

| Berpikir Kreatif | N | Rata-rata | SD | Sig. | Ket. |
|-------------------|-----|-----------|--------|-------|------------|
| Sebelum perlakuan | 123 | 95.63 | 13.798 | 0.000 | Signifikan |
| Sesudah perlakuan | 123 | 118.23 | 9.208 | | |

Sumber: Data Penelitian Diolah (2022)

Hasil pengujian statistik menggunakan *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) sehingga dinyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan pemberian media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin. Dengan demikian, hasil penelitian

membuktikan bahwa media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin pada mata kuliah kewirausahaan dapat secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa secara signifikan.

D. Luaran Penelitian

Sebagaimana panduan Program Dosen Wajib Meneliti 2022, luaran penelitian utama (Klaster 1) mengacu pada lima luaran penelitian. Namun demikian, penelitian ini menyiapkan beberapa luaran penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 5.6 Luaran Penelitian

| No | Item | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 | Publikasi internasional bereputasi scopus (minimal Q4) atau WOS | Judul artikel di " <i>Social Capital as a Model of Starting up Capital in Indonesian Informal Sector Entrepreneurs</i> " yang dimuat di Jurnal Humanities and Social Sciences Letters dengan status submitted . |
| 2 | Publikasi Jurnal Nasional Terakreditasi | Submitted di Jurnal Al-Ishlah, sebagai Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta 2 dengan status " Accepted ". Adapun judul artikel " <i>Exploring Local Products as Learning Resources in Entrepreneurship Education</i> ". |
| 3 | Publikasi Jurnal Nasional Terakreditasi | Submitted di The Innovation of Social Studies Journal (<i>ISSJ</i>), sebagai Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta 4 dengan status " Published ". Adapun judul artikel " <i>Community Economic Empowerment through the Existence of Thematic Village</i> ". |
| 5 | Buku ber-ISBN | Penelitian dijadikan buku ajar pada mata kuliah Kewirausahaan di Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM. Judul buku " Teori dan Aplikasi Kewirausahaan " dilampirkan |
| 6 | Artikel Seminar Nasional Lahan Basah | Artikel diterima pada Seminar Nasional Lahan Basah " <i>Upaya Penguatan Pemahaman Produk Lokal melalui Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran</i> ", LoA diterima |
| 7 | Video Kegiatan | Video penelitian diupload pada kanal youtube Prodi Pendidikan IPS FKIP ULM dengan link " https://youtu.be/6zjCdgUVTBc " |
| 8 | Poster Hasil Penelitian | Dilampirkan |
| 9 | Pendaftaran Paten/Naskah Akademik | Proses pendaftaran |

BAB VII

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan produk game edukasi berbasis android memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Secara khusus game ini dikembangkan untuk pembelajaran kewirausahaan. Game edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Game edukasi ini merupakan game edukasi berbasis android sehingga lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja karena mayoritas mahasiswa memiliki dan mampu mengoperasikan android. Game edukasi berbasis android dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bagi pendidik untuk dapat memberikan inovasi baru dalam memberikan pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pengajaran. Pengembangan produk yang diawali dengan tahap pengembangan desain produk media pembelajaran game edukasi berbasis android. Pengembangan produk memanfaatkan software aplikasi bernama Smart Apps creator serta software pendukung untuk desain aplikasi yaitu Canva sebagai penunjang dalam membuka aplikasi yang dibuat. Pada pengembangan game, alur permainan dibuat terlebih dahulu dalam alur *flowchart* yaitu perancangan setiap langkah instruksi dalam alur permainan. Berdasarkan hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sebelum perlakuan (pretest) dari 123 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 95,63 dengan simpangan baku sebesar 13,798. Pasca diberikan perlakuan media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin diperoleh hasil deskripsi keterampilan berpikir kreatif sesudah perlakuan (posttest) dari 123 orang mahasiswa diperoleh rata-rata sebesar 118,23 dengan simpangan baku sebesar 9,208. Hasil pengujian statistik menggunakan *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) sehingga dinyatakan bahwa terdapat peningkatan signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dengan pemberian media pembelajaran game edukasi android di Kampung Tematik Kota Banjarmasin. Adapun limitasi dari penelitian ini adalah belum dilakukan tahapan desiminasi pada mata kuliah sejenis lintas fakultas. Sehingga pada penelitian lanjutan hal ini bisa dijadikan sebagai perhatian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2013). *Mewacanakan Pendidikan IPS*. Bandung: Wahana Jaya Abadi.
- Abbas, E. W. (2018). *Penguatan Pendidikan IPS Di Tengah Isu-Isu Global*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS.
- Abbas, E. W. (2020). *Menulis Artikel Konferensi Internasional*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS.
- Addis, M. (2005). New technologies and cultural consumption—edutainment is born! *European Journal of marketing*.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Begg, M., Dewhurst, D., & Macleod, H. (2005). Game-informed learning: Applying computer game processes to higher education. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6).
- Coller, B. D., & Shernoff, D. J. (2009). Video game-based education in mechanical engineering: A look at student engagement. *International Journal of Engineering Education*, 25(2).
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danusaputro, M. (1981). *Hukum Lingkungan*. Bandung: Binacipta.
- Heryanto, A. (2012). *Budaya populer di indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Lusianti, L. P., & Rani, F. (2012). Model Diplomasi Indonesia Terhadap UNESCO Dalam Mematenkan Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia Tahun 2009. *Transnasional*, 3(02).
- Moleong, J. L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosdakarya.
- Murray, J., Bogost, I., Mateas, M., & Nitsche, M. (2006). Game design education: Integrating computation and culture. *Computer*, 39(6), 43-51.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? *British journal of educational technology*, 34(3), 255-264.
- Panggayudi, D. S. (2017). Media game edukasi berbasis budaya untuk pembelajaran pengenalan bilangan pada anak usia dini. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 255-266.
- Pidarta, M. (2004). *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-104.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Cipta.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sihombing, S. O., & Pongtuluran, F. D. (2013). Pengidentifikasian dimensi-dimensi budaya Indonesia: pengembangan skala dan validasi. *Sustainable Competitive Advantage (SCA)*, 1(1).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2014). *Pendidikan IPS: Perspektif Filosofi, Kurikulum, dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Surahman, S. (2013). Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni dan Budaya Indonesia. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS; Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.
- Thiagarajan et.al, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.
- Tilaar, H. A. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

LAMPIRAN

| No | Keterangan |
|-----------|--|
| 1 | Dokumentasi Penelitian |
| 2 | Produk Game Edukasi Berbasis Android |
| 3 | Analisis Data |
| 4 | Naskas International Journal Humanities and Social Sciences Letters Q4 dengan judul “Social Capital As A Model of Starting Up Capital in Indonesian Informal Sector Entrepreneurs” |
| 5 | LoA Jurnal Al-Islah Terindeks Sinta 2 Dengan Judul “Exploring Local Products as Learning Resources in Entrepreneurship Education” |
| 6 | Naskah The Innovation of Social Studies Journal Terindeks Sinta 4 dengan judul “Community Economic Empowerment Through the Existence of Thematic Village” |
| 7 | Cover Buku Ajar “Teori dan Aplikasi Kewirausahaan” |
| 8 | Poster Penelitian |

1. Dokumentasi Penelitian







UJI BATAS DAN LUAS PRODUK PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN





