



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon/Fak: (0274) 540611, Dekan Telepon: (0274) 520094
Laman: uny.ac.id Email: humas_fip@uny.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 428.5/UN34.11/TU/2020

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, memberikan tugas kepada :

- Nama : Dr. Herwin, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198904032019031016
Pangkat/Gol : Penata/III/c
Tanggal : 28 November 2020
Keperluan : Sebagai Pembimbing Kegiatan Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional (LKTIN) dengan Tema "Optimalisasi Peran Intelektual Muda Sebagai Agent of Change untuk Menyongsong Indonesia Emas 2045 di Tengah Pandemi Covid 19" yang diselenggarakan oleh *Biology Learning Festival (BIOLEAF)* Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Siliwangi Periode 2020
Berdasarkan : Surat Rekomendasi Pembimbing LKTIN dari Sekretaris Pelaksana Kegiatan BIOLEAF, Nomor: 040/UN58.10.17/KM/XI/2020 tanggal 25 November 2020

Surat penugasan ini diberikan untuk dipergunakan dan dilaksanakan sebaik-baiknya dan setelah selesai melaksanakan tugas agar melaporkan hasilnya.

Yogyakarta, 27 November 2020

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,



Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama
2. Ketua Jurusan PSD
3. Sub Koordinator UKBMN

Dr. Sujiwo, M.Pd.

NIP. 196910302003121001



BIOLOGY LEARNING FESTIVAL
LOMBA KARYA TULIS ILMIAH NASIONAL
HIMPUNAN MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI



SERTIFIKAT

NO: 12/UN58.10.17/HIMAPBIO/XI/2020

diberikan kepada:

Dr. Herwin, S. Pd., M. Pd

sebagai

PEMBIMBING

Pada kegiatan Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional 2020 yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 28 November 2020 dengan tema “Optimalisasi Peran Intelektual Muda sebagai *Agent of Change* untuk Menyongsong Indonesia Emas 2045 di tengah Pandemi Covid-19”

Tasikmalaya, 10 Desember 2020

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Biologi

Dr. Purwati Kuswarini Suprpto, M.Si.

NIDN 0415046001

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Cucu Hidayat, M.Pd.
NIP. 19630409 198911 1 00 1

Ketua HIMAPBIO



Arif Hidayat
NPM 182154047



BIOLOGY LEARNING FESTIVAL
LOMBA KARYA TULIS ILMIAH NASIONAL
HIMPUNAN MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI



SERTIFIKAT

NO: 14/UN58.10.17/HIMAPBIO/XI/2020

diberikan kepada:

Kharunnisa Zulfa Alifah

sebagai

JUARA 2

Pada kegiatan Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional 2020 yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 28 November 2020 dengan tema “Optimalisasi Peran Intelektual Muda sebagai *Agent of Change* untuk Menyongsong Indonesia Emas 2045 di tengah Pandemi Covid-19”.

Tasikmalaya, 10 Desember 2020

Mengetahui

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Ketua Jurusan
Pendidikan Biologi

Ketua HIMAPBIO

Dr. H. Cucu Hidayat, M.Pd.
NIP. 19630409 198911 1 00 1

Dr. Purwati Kuswarini Suprpto, M.Si.
NIDN 0415046001

Arif Hidayat
NPM 182154047

LOMBA KARYA TULIS ILMIAH ONLINE

BIOLEAF 2020

**5MART: INOVASI GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS
ECONOMIC PROJECT UNTUK MEMBENTUK *AMAZING KIDS*
PRENEUR MENYONGSONG *GOLD GENERATION 2045***



Disusun Oleh :

Muhammad Izza Recka Putra	19537141018	2019
Khairunnisa Zulfa Alifah	19108241109	2019
Nur Raisah	19108241183	2019

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2020

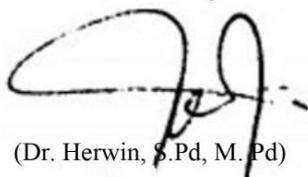
LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : SMART : Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbasis
: *Economic Project* untuk Membentuk *Amazing Kids*
: *Preneur Menyongsong Gold Generation 2045*
2. Sub Tema : Inovasi Pengembangan Strategi (media, model,
maupun metode) Pembelajaran Jarak Jauh
3. Biodata Ketua
- a. Nama Lengkap : Muhammad Izza Recka Putra
 - b. NIM : 19537141018
 - c. Jurusan/Fakultas : Teknologi Informasi/Fakultas Teknik
 - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Negeri Yogyakarta
 - e. Alamat : Ledoksari, 008/007, Kepek, Wonosari, GK, DIY
 - f. No. Telp/HP : 085155061132
 - g. E-mail : muhammadizza.2019@student.uny.ac.id
4. Nama Anggota/Jurusan/Angkatan : 1) Khairunnisa Zulfa Alifah
2) Nur Raisah
5. Dosen Pembimbing
- a. Nama Lengkap : Dr. Herwin, S.Pd, M. Pd
 - b. NIP : 198904032019031016
 - c. Alamat : Jalan Kaliurang KM 7 Babadan Baru No 6
 - d. No. Telp/HP : 082347789847
 - e. E-mai : herwin89@uny.ac.id

Yogyakarta, 22 Oktober 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



(Dr. Herwin, S.Pd, M. Pd)

NIP. 198904032019031016

Ketua Tim



(Muhammad Izza Recka Putra)

NIM. 19537141018

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS
LOMBA KARYA TULIS ILMIAH NASIONAL
BIOLEAF 2020

Nama Ketua : Muhammad Izza Recka Putra

Nama Anggota : 1) Khairunnisa Zulfa Alifah
2) Nur Raisah

Judul Karya Tulis : SMART : Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Economic Project* untuk Membentuk *Amazing Kids Preneur Menyongsong Gold Generation 2045*.

Dengan ini kami menyatakan bahwa karya tulis dengan judul “SMART : Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Economic Project* untuk Membentuk *Amazing Kids Preneur Menyongsong Gold Generation 2045*” adalah asli karya kami dan belum pernah diikutkan pada perlombaan manapun serta belum pernah dipublikasikan. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka kami bersedia didiskualifikasi dari kompetisi ini.

Demikian pernyataan ini dibuat sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 Oktober 2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



(Dr. Herwin, S.Pd, M.Pd)

NIP. 198904032019031016

Ketua Tim



(Muhammad Izza Recka Putra)

NIM. 19537141018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “**5SMART : Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Economic Project* untuk Membentuk *Amazing Kids Preneur Menyongsong Gold Generation 2045***” dengan lancar tanpa hambatan yang berarti.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, teman-teman, Bapak Dr. Drs. Anwar Senen, M.Pd. selaku Kepala Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Bapak Dr. Herwin, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah mendukung dan membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang membantu terselesaikannya karya tulis ini.

Tak ada gading yang tak retak. Karya yang berjudul “5SMART : Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Economic Project* untuk Membentuk *Amazing Kids Preneur Menyongsong Gold Generation 2045*” masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan karya tulis ini.

Yogyakarta, 6 November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN	3
1.4 MANFAAT	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 GAMIFIKASI	5
2.2 EDUTAINMENT	5
2.3 PEMBELAJARAN JARAK JAUH	5
2.4 PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	6
2.5 KEWIRAUSAHAAN	6
2.6 GENERASI EMAS	6
BAB III METODE PENELITIAN.....	7
3.1 DIAGRAM ALIR.....	7
3.2 DESAIN PENULISAN	7
3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA	8
3.4 TEKNIK ANALISIS DAN PENGOLAHAN DATA.....	9
BAB IV PEMBAHASAN.....	11
4.1 DIAGRAM ALIR RANCANGAN PENGEMBANGAN PRODUK	11
4.2 DESAIN TAMPILAN.....	11
4.3 ANALISIS SWOT DAN KEUNGGULAN PRODUK	14
4.4 ANALISIS SMART MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL CANVAS.....	16

4.5	PREDIKSI DAN IMPLEMENTASI GAME EDUTAINMENT SMART 16	
4.6	PROYEKSI DAN KEBERLANJUTAN GAME EDUTAINMENT SMART	18
BAB V	19
PENUTUP	19
5.1	KESIMPULAN	19
5.2	SARAN	20
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	24

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3. 1 Diagram Alir Penulisan Karya Ilmiah</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 4. 1 Diagram Alir Rancangan Pengembangan Produk.....</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 4. 2 Tampilan Awal.....</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 4. 3 Halaman Siswa</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 4. 4 Halaman Siswa</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 4. 5 Level Map</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 4. 6 Rangking</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 4. 7 Fitur Preneur</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 4. 8 Halaman Guru</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 4. 9 Halaman Guru</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 4. 10 Analisis SWOT</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 4. 11 Analisis SWOT</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 4. 12 Analisis SWOT</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 4. 13 Business Model Canvas SMART.....</i>	<i>16</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 4. 1 Perbandingan SMART dengan Platform</i>	16
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 : Prototype Design</i>	25
<i>Lampiran 2 : Biodata Penulis</i>	27
<i>Lampiran 4 : Kisi-Kisi Instrumen Angket Wali Siswa</i>	28

**Inovasi Pengembangan Strategi (media, model, maupun metode)
Pembelajaran Jarak Jauh**

**SMART : INOVASI GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS
ECONOMIC PROJECT UNTUK MEMBENTUK *AMAZING KIDS*
*PRENEUR MENYONGSONG GOLD GENERATION 2045***

(Muhammad Izza Recka Putra, Khairunnisa Zulfa Alifah, Nur Raisah)
(Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta)
(muhammadizza.2019@student.uny.ac.id)

ABSTRAK

Pemuda sebagai generasi yang memiliki idealisme serta semangat tinggi menjadi harapan besar bagi terwujudnya *golden generation* 2045. Mengingat pemuda sebagai *agent of change* dalam sebuah perubahan, tentu harus memiliki solusi ketika dihadapkan dengan berbagai perkembangan yang cepat. Pandemi Covid - 19 menjadi tantangan tersendiri bagi pemuda untuk menghasilkan ide-ide cemerlang guna menyelesaikan permasalahan dalam berbagai disiplin ilmu, salah satunya terkait pembentukan karakter kewirausahaan sejak dini. Pendidikan kewirausahaan bertujuan mengembangkan sikap, jiwa, dan kemampuan menciptakan sesuatu yang bernilai bagi diri sendiri dan orang lain. Arus globalisasi yang tinggi menjadi permasalahan bagi siswa sekolah dasar untuk mampu menghadapi tantangan ekonomi. Nilai-nilai kewirausahaan menjadi pokok penting untuk diajarkan sejak dini guna menunjang terbentuknya *lifskill*, pandai mengelola keuangan, pantang menyerah, mandiri, *leadership*, kreatif, dan inovatif. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis memiliki gagasan berupa “**SMART : Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Economic Project* untuk Membentukn *Amazing Kids Preneur Menyongsong Gold Generation 2045*”**. SMART merupakan sebuah inovasi pembelajaran kewirausahaan yang dikemas dalam sebuah *game* edutainment. Bentuk permainan dalam SMART diarahkan pada kegiatan-kegiatan pembelajaran berbasis proyek kewirausahaan. Adapun metode penelitian yang digunakan yakni *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi model Dick & Carey dalam 4 tahap : 1) analisis kebutuhan, 2) desain produk, 3) validasi dan evaluasi, dan 4) produk akhir. Adanya SMART ini diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang asik, menyenangkan, serta mampu mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di era pandemi *Covid-19* sebagai upaya mewujudkan *Indonesian Gold Generation 2045*.

Kata Kunci : *gold generation, kewirausahaan, pembelajaran, sekolah dasar*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS) 2015, jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2045 diprediksi mencapai 318,96 juta jiwa. Sementara jumlah penduduk tahun 2019 sudah mencapai 266,91 juta jiwa, yang berarti akan bertambah 52,05 juta jiwa dalam 26 tahun ke depan. Hal ini berdampak pada *problem* yang semakin marak terjadi. Berdasarkan survey KPAI tahun 2018 tercatat 4.886 kasus pelanggaran hak anak. Kasus anak berhadapan dengan hukum 1.434 kasus, keluarga dan pengasuhan anak sebanyak 857 kasus, 451 diantaranya adalah kasus pendidikan (KPAI, 2019). Bertambahnya jumlah penduduk sekaligus kasus pendidikan yang semakin merebak, menjadi tantangan bangkitnya generasi emas 2045 sehingga pendidikan dalam perspektif masa depan harus terus digalakkan. Hal ini dilaksanakan demi terwujudnya masyarakat Indonesia yang berkualitas, maju, mandiri, modern, dan meningkatkan harkat dan martabat bangsa menyongsong ketercapaian generasi emas 2045.

Indonesia harus bersinergi untuk mewujudkan ketercapaian generasi emas 2045 salah satunya melalui pendidikan. Disisi lain, tantangan adanya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) yang menuntut tenaga kerja harus mampu bersaing dengan tenaga kerja dari luar khususnya dari negara-negara ASEAN. Sampai saat ini pemerintah terus mengupayakan agar tenaga Indonesia mampu bersaing dengan tenaga luar negeri. Beberapa kasus yang terjadi, perusahaan lokal banyak yang menerima tenaga luar negeri karena dianggap lebih terampil dan kompeten. Melihat hal tersebut, maka diperlukan pendidikan yang berkualitas dan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi. Salah satunya melalui pendidikan *entrepreneurship*, yaitu jiwa yang berani, kreatif, berkualitas, dan mandiri dalam mengatasi suatu *problem*. Siswa SD merupakan sasaran yang tepat untuk dikenalkan jiwa *entrepreneurship* karena karakter yang mereka miliki yakni daya kreativitas tinggi, keingintahuan yang besar, dan senang berkreasi. Anak-anak perlu dibekali nilai-nilai

kewirausahaan sejak dini agar memiliki jiwa mandiri, kreatif, inovatif, terampil, dan pantang menyerah.

Tantangan pencapaian terwujudnya pendidikan kewirausahaan di SD tentunya sulit dilaksanakan dengan adanya pandemi *Covid-19* yang mulai merebak di Indonesia sejak diumumkannya kasus pertama pada 2 Maret 2020 hingga per 4 Oktober 2020 jumlah kasus positif mencapai 303.498 kasus (Satuan Tugas Penanganan *Covid-19*, 2020). Akibat pandemi ini, membuat Pemerintah Indonesia memutuskan untuk menghentikan sementara aktivitas pembelajaran secara tatap muka, baik dari Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi untuk mengurangi kontak langsung secara massif (Prakoso, 2020) dan mengharuskan peserta didik melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada tataran pendidikan sekolah dasar menimbulkan ragam permasalahan baik dari siswa maupun guru. Guru sebagai pihak utama *transfer of knowledge* dalam menentukan keberhasilan peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang relevan dengan keadaan. Kegiatan *market day*, kunjungan ke perusahaan, dan kunjungan ke pasar sebagai penunjang pendidikan kewirausahaan pun tidak dapat dilaksanakan. Siswa selama pembelajaran jarak jauh merasa tidak mendapat pengalaman bermakna terlebih dalam materi ekonomi atau kewirausahaan karena guru hanya memberi tugas secara monoton.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan gagasan solusi yang kami beri nama **5MART: Inovasi Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Economic Project* untuk Membentuk *Amazing Kids Preneur* Menyongsong *Gold Generation 2045***. 5MART merupakan sebuah inovasi pembelajaran kewirausahaan yang dikemas dalam sebuah *game* edutainment. Bentuk permainan dalam 5MART berupa penyelesaian misi agar dapat merancang ide dan konsep, membuat produk, memasarkan produk, dan menjualkan produk kepada teman-temannya melalui aplikasi 5MART. 5MART memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi menjadi yang terbaik. Kesempatan berkompetisi inilah yang dapat membentuk *amazing kids preneur* siswa Sekolah Dasar. Bentuk pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan-kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat membentuk kemampuan berpikir

kritis siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Adanya 5SMART diharapkan terwujud pembelajaran yang asyik, menyenangkan, serta mampu mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran jarak jauh di era pandemi *Covid-19* sebagai upaya mewujudkan *Indonesian Gold Generation 2045*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan 5SMART sebagai inovasi pembelajaran berbasis *economic project* untuk membentuk *amazing kids preneur*?
2. Bagaimana analisis SWOT dan keunggulan 5SMART sebagai inovasi pembelajaran berbasis *economic project* untuk membentuk *amazing kids preneur*?
3. Bagaimana prediksi implementasi 5SMART sebagai inovasi pembelajaran berbasis *economic project* untuk membentuk *amazing kids preneur*?
4. Bagaimana proyeksi dan keberlanjutan produk 5SMART untuk membentuk *amazing kids preneur*?

1.3 TUJUAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai yakni sebagai berikut:

1. Mengetahui rancangan dan pengembangan 5SMART sebagai inovasi pembelajaran berbasis *economic project* untuk membentuk *amazing kids preneur*.
2. Mengetahui analisis SWOT dan keunggulan 5SMART sebagai inovasi pembelajaran berbasis *economic project* untuk membentuk *amazing kids preneur*.
3. Mengetahui prediksi implementasi 5SMART sebagai inovasi pembelajaran berbasis *economic project* untuk membentuk *amazing kids preneur*.

4. Mengetahui proyeksi dan keberlanjutan 5SMART sebagai inovasi pembelajaran berbasis *economic project* untuk membentuk *amazing kids preneur*.

1.4 MANFAAT

Hasil dari menciptakan 5SMART tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan keilmuan pembelajaran kewirausahaan dalam pembelajaran jarak jauh berbasis proyek (*project-based distance learning*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui pembelajaran menggunakan *platform* 5SMART siswa akan dihadapkan pada kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan memunculkan daya kreativitas. 5SMART telah disusun sedemikian rupa dengan kegiatan yang dapat merangsang kemandirian kemampuan berpikir kritis.

b. Bagi Guru

5SMART dapat menjadi sebuah alternatif pembelajaran pendidikan kewirausahaan jarak jauh yang modern, mudah diakses, memahamkan dan menyenangkan dalam satu aplikasi.

c. Bagi Pemerintah

5SMART dapat menjadi jawaban atas permasalahan pendidikan kewirausahaan yang terhambat karena pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 GAMIFIKASI

Gamifikasi secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan elemen desain *game* dalam konteks bukan *game* seperti yang disampaikan oleh Deterding dkk pada tahun 2011. Gamifikasi mengacu pada penerapan mekanika dan dinamika yang digunakan untuk meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan pengguna (Botra dkk, 2014). Gamifikasi juga diungkapkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan *game* atau *video game* sehingga dapat memotivasi, memberikan perasaan *enjoy* dan *engagement*; serta menarik minat belajar peserta didik (Jusuf, 2016).

2.2 EDUTAINMENT

Edutainment adalah proses penggunaan teknologi interaktif untuk menghibur dan mendidik secara bersamaan. Pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, bukan sebaliknya yang justru membosankan dan dalam kondisi tertekan (Fadlillah, 2014). Menurut Shodiqin (2016) edutainment adalah sebuah model yang menekankan pada beberapa metode, taktik, dan strategi. Cara dan daya yang dilakukan untuk menghadapi kondisi dan sasaran tertentu disebut taktik, sedangkan strategi memiliki kaitan dengan taktik supaya menghasilkan sesuatu yang maksimal sesuai dengan harapan. Dalam bidang pendidikan, yang sering digunakan adalah metode dengan teknik.

2.3 PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Pembelajaran Jarak Jauh diartikan dengan pembelajaran yang bersifat mandiri yang digunakan untuk mengembangkan peserta didik melalui metode dan teknik yang mendukung dalam proses yang tidak memperhitungkan ruang dan waktu (Iskenderoglu & Palaci, 2011). Pembelajaran jarak jauh juga diungkapkan oleh Buselic pada tahun 2012 yang mana PJJ merupakan bidang

pendidikan yang berfokus pada teknologi dan metode mengajar yang bertujuan menyampaikan pembelajaran tradisional.

2.4 PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah pembelajaran yang mengaitkan teknologi dengan masalah sehari-hari yang kerap dijumpai siswa (Titu, 2015). Pembelajaran berbasis proyek dapat membuat pengalaman belajar menjadi menarik, menantang, serta memberikan manfaat bagi peserta didik (Trianto, 2011). Pembelajaran berbasis proyek merupakan tipe pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik berpikir kritis melalui proyek dan permasalahan yang diberikan (Ledward & Hirata, 2011).

2.5 KEWIRAUSAHAAN

Kewirausahaan sering dikaitkan dengan proses, pembentukan atau pertumbuhan suatu bisnis baru yang berorientasi pada pemerolehan keuntungan, penciptaan nilai, dan pembentukan produk atau jasa baru yang unik dan inovatif (Coulter dalam Suryana & Bayu, 2011). Menurut Schumpeter dalam Alma (2011) wirausaha adalah orang yang mendobrak sistem ekonomi yang ada dengan memperkenalkan barang dan jasa yang baru dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru.

2.6 GENERASI EMAS

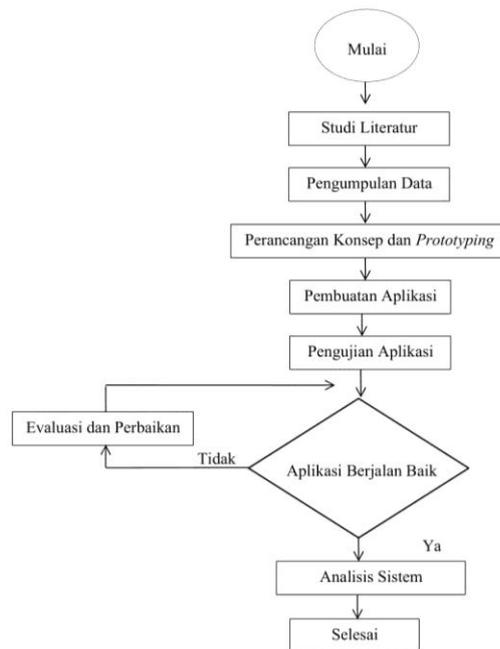
Indonesia pada abad 21 ini menyongsong bangkitnya generasi emas pada usia emas. Generasi emas yang dicita-citakan bangsa Indonesia adalah insan yang berkarakter, berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan kompetitif. Melimpahnya penduduk usia produktif tahun 2045 dapat menjadi bonus demografi (*demographic dividend*) yang sangat berharga, namun dapat juga menjadi bencana demografi atau (*demographic disaster*) bila kita tidak dapat mengelolanya dengan baik (Darman, 2017).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 DIAGRAM ALIR

Tahapan proses yang akan dilakukan dalam penelitian ini digambarkan dalam diagram alir pada gambar sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penulisan Karya Ilmiah

3.2 DESAIN PENULISAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yakni metode penelitian yang digunakan untuk membuat atau menggabungkan suatu produk serta untuk menguji keefektifan dari produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian SMART, penulis mengadaptasi langkah-langkah pengembangan Dick & Carey (2018) yakni : 1) identifikasi tujuan pembelajaran; 2) analisis pembelajaran; 3) analisis pembelajaran dan konteks; 4) menentukan tujuan pembelajaran; 5) mengembangkan instrument penilaian; 6) mengembangkan strategi pembelajaran; 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; 8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif; 9) revisi; dan 10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.

3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam karya tulis ini yaitu :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kajian teoritis dan referensi lain yang berhubungan dengan data yang diperoleh dari sumber yang relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti menggunakan studi pustaka lainnya seperti buku, jurnal, artikel, peneliti terdahulu (Sugiyono, 2016 : 291). Teknik ini digunakan untuk memperoleh data-data terkait pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis proyek, dan pengembangan *game* edutainment secara teoritis.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penyebaran angket ini dilakukan kepada beberapa sampel yang merupakan bagian dari penelitian. Sampel dipilih berdasarkan keterlibatannya dalam pembelajaran jarak jauh di SD. Terdapat sampel yang menjadi uji penelitian yakni dari berbagai sekolah dasar di Yogyakarta guna memperoleh informasi yang lebih detail terkait permasalahan pembelajaran jarak jauh. Selain itu juga untuk mendapatkan respon tentang kebutuhan akan *game* edutainment SMART.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan guna mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen tulisan angka dan gambar berupa laporan, serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015). Dokumentasi data yang dikumpulkan kemudian ditelaah dan diinterpretasi. Dokumentasi data yang digunakan meliputi kurikulum, standar isi dan standar kompetensi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran jarak jauh.

3.4 TEKNIK ANALISIS DAN PENGOLAHAN DATA

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi atau *content analysis*. Menurut Berelson & Kerlinger dalam Krisyanto (2010), analisis isi merupakan suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak. Data yang diperoleh ini akan dibandingkan dengan objektif. Berikut merupakan langkah-langkah dalam pengolahan data yang dilakukan, antara lain :

1. Menganalisis Data yang Diperoleh

Data yang diperoleh dari menyebar angket kepada 75 responden siswa kelas V Sekolah Dasar selanjutnya dianalisis untuk mengetahui permasalahan pembelajaran jarak jauh serta kebutuhan-kebutuhan siswa terhadap konten dan fitur *game* edutainment. Adapun hasil dari angket adalah sebagai berikut: 1) 64,4% responden menginginkan pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan, 2) 88,9% responden menginginkan kegiatan pembelajaran yang mengasah kemandirian, 3) 60% responden menginginkan pembelajaran berbasis proyek, 4) 66,7% responden menyatakan tidak puas dengan kualitas pendidikan digital saat ini, 5) 84,4% responden menyatakan pembelajaran berbasis proyek ekonomi sangat diperlukan untuk anak saat ini, 6) 100% responden menyatakan pendidikan kewirausahaan sangat diperlukan guna menyongsong generasi emas 2045, 7) 100% responden menyatakan pendidikan kewirausahaan sangat penting dikenalkan sejak dini, 8) 86,7% responden menyatakan tertarik dengan pembelajaran berbasis *game* edutainment.

2. Menentukan Solusi yang Tepat

Berdasarkan hasil data terkait kebutuhan responden tersebut, maka SMART dihadirkan sebagai alternatif solusi inovasi pembelajaran jarak jauh terkait pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek yang disajikan dalam bentuk *game* edutainment.

3. Menentukan Cara Pembuatan

Ada cara pembuatan 5MART mengikuti langkah-langkah berikut.

1) Desain Sistem

Desain sistem merupakan tahap penuangan ide dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat permodelan sistem.

2) Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer yang dilakukan oleh *programmer*. Setelah pengkodean selesai maka dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat yang bertujuan untuk menemukan kesalahan terhadap sistem dan kemudian bisa diperbaiki.

3) Pengujian Program

Pengujian program merupakan tahap ketika sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya. Pengujian inilah yang nantinya akan memberikan jaminan bahwa program telah memenuhi semua persyaratan fungsional, tingkah laku, dan kinerja.

4) Pengimplementasian

Pada tahap ini nantinya produk 5MART yang telah jadi akan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh oleh siswa kelas V SD.

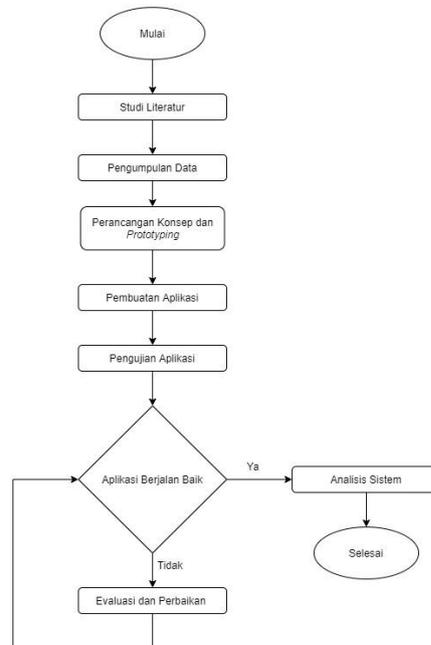
5) Evaluasi dan Perbaikan

Evaluasi dilakukan dengan meminta kepada ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan kepada *user* 5MART, siswa kelas V Sekolah Dasar didampingi wali untuk mengisi angket terkait kritik dan saran terhadap 5MART. Kritik dan saran ini digunakan untuk perbaikan sistem dengan mengikuti langkah-langkah pembuatan yang telah ditetapkan sebelumnya.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 DIAGRAM ALIR RANCANGAN PENGEMBANGAN PRODUK



Gambar 4. 1 Diagram Alir Rancangan Pengembangan Produk

4.2 DESAIN TAMPILAN

1. Tampilan Awal



Gambar 4. 2 Tampilan Awal

Pada tampilan awal, kami tampilkan pilihan masuk sebagai guru atau

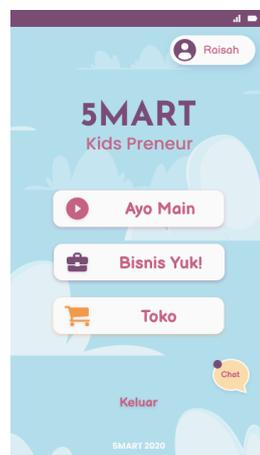
murid mengetahui bahwa pada aplikasi ini kami memiliki dua jenis *user* yaitu pelajar sebagai murid dan pengampu kelas sebagai guru.

2. Halaman Siswa



Gambar 4. 3 Halaman Siswa

Apabila *login* sebagai murid maka aplikasi akan meminta *user* untuk memasukkan nama *user* dan kode kelas dari guru. Konsep *login* seperti ini memudahkan murid mengakses materi belajar.



Gambar 4. 4 Halaman Siswa

Setelah memasukkan nama dan kode kelas dengan benar, murid akan dialihkan ke laman beranda, murid dapat mulai mempelajari materi kelas, materi bisnis, dan dapat membuka toko yang berisi produk-

produk hasil pembelajaran dengan aplikasi 5MART.

3. Materi



Gambar 4. 5 Level Map

Pada menu “Ayo Main” murid akan dihadapkan kepada materi pembelajaran dalam level pengerjaan.



Gambar 4. 6 Ranging

Pada akhir tiap level, kami tampilkan *ranking* murid dengan perolehan *point* yang didapat dari pembelajaran materi/ level yang dikerjakan.

4. Fitur Preneur



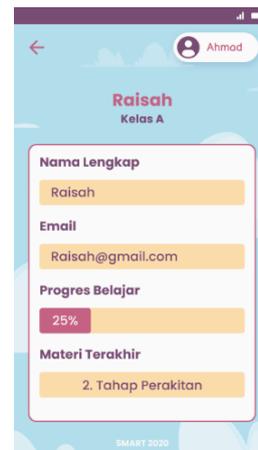
Gambar 4. 7 Fitur Preneur

Tak lupa kami selipkan materi *preneur* sebagai pengayaan dari materi dasar yang akan dipelajari murid. adanya fitur ini, kami harap murid dapat memahami dunia *preneur* lebih luas.

5. Halaman Admin (Pendidik)



Gambar 4. 9 Halaman Guru



Gambar 4. 8 Halaman Guru

Pada halaman beranda guru, kami sajikan beberapa fitur seperti *Track Record*, *Chat* dan masukan yang akan memudahkan guru atau pembimbing dalam memonitor para muridnya.

4.3 ANALISIS SWOT DAN KEUNGGULAN PRODUK

Berikut adalah analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) pada *game* edutainment SMART.

Matriks SWOT	Strengths (s)	Weaknesses (w)			
	<ul style="list-style-type: none"> Menciptakan pembelajaran yang mudah, inovatif, <i>fun</i> menyenangkan bagi siswa dalam bentuk <i>game edutainment</i>. Hal ini sesuai dalam konsep <i>edutainment</i> yang dapat menciptakan pembelajaran yang <i>fun, interesting, creative, and edutainment learning concept</i>. (Santoso, 2018) Tantangan dalam <i>game edutainment</i> didesain berdasarkan pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek yang dapat meningkatkan kemandirian dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Trianto (2011) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat membuat pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, serta memberikan manfaat bagi peserta didik. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Game edutainment SMART</i> belum dikenal secara luas. Biaya pembuatan yang cukup besar. 			<ul style="list-style-type: none"> Konsep permainan dalam <i>game</i> memvariasikan berbagai media sehingga adaptif terhadap ragam gaya belajar siswa.
			Opportunities (o)	Strategi S-O	Strategi W-O
			<ul style="list-style-type: none"> Kondisi riil dimana pembelajaran jarak jauh dilaksanakan dengan berbagai <i>platform</i> dan dikeluhkan oleh siswa dan orangtua. Kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kemandirian dan kemampuan berpikir kritis. Pengoperasian <i>game</i> berbasis proyek yang mudah, instruksi yang jelas, serta permainan yang menarik. Penjelasan materi kewirausahaan yang mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>game edutainment</i> dengan desain yang menarik, materi dan bahan evaluasi yang <i>up to date</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kondisi pandemi <i>Covid-19</i> Menjalin hubungan antar Sekolah Dasar, pakar kurikulum, dan media pembelajaran dalam penyempurnaan muatan <i>game edutainment SMART</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Bermitra dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta <i>start-up</i> teknologi dalam perancangan <i>game edutainment</i>. Melakukan pemasaran dan periklanan melalui website Sekolah Dasar. Menjalin kemitraan dengan Sekolah Dasar serta para akademisi .

4.10 Analisis SWOT SMART

4.11 Analisis SWOT SMART

Threats (T)	Strategi S-T	Strategi W-T
<ul style="list-style-type: none"> Berbagai <i>platform</i> pembelajaran jarak jauh yang telah terkenal seperti ruang guru, khan academy, dan quizizz. Siswa di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar) yang dimungkinkan memiliki kendala perangkat, sinyal, dan paket data. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan <i>user manual</i> secara detail yang mudah dipahami pengguna. Menyesuaikan fitur-fitur <i>game</i> sesuai dengan perkembangan dunia <i>gaming</i> dan selalu meng-<i>upgrade</i> konten pembelajaran yang diangkat. Dalam jangka panjang membuat SMART versi <i>game offline</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Penguatan <i>brand SMART</i> sebagai inovasi gamifikasi yang mampu meningkatkan jiwa kewirausahaan, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Menjalin kerjasama dengan perusahaan telekomunikasi terkait dengan pengadaan perangkat pendukung SMART di daerah 3T.

4.12 Analisis SWOT SMART

Berikut merupakan keunggulan 5MART dibandingkan platform pembelajaran jarak jauh lainnya, yakni *Khan Academy*, *Google Classroom*, Ruang Guru, dan *Quizizz*.

a. 5MART

Aplikasi 5MART menyediakan penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk tulisan atau video. Penyajian materi yang mengandung *preneur* di dalam *game edutainment* ini berdasarkan tingkat kesulitan melalui tantangan level. Pembelajaran di 5MART berlangsung secara *economic* proyek kemudian ditunjukkan melalui toko karya produk.

b. Khan Academy

Khan Academy adalah platform layanan pendidikan virtual kelas dunia berbasis web yang dapat diakses secara gratis oleh siapa pun dan di mana pun. Situs webnya menyediakan berbagai video pembelajaran yang tersimpan di YouTube.

c. Google Classroom

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu aplikasi pembelajaran campuran secara *online*. Pendidik dapat membuat kelas sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. Guru dapat menyampaikan materi dalam bentuk dokumen ataupun video, kemudian siswa dapat mengakses lalu memberikan *comment* pada kolom yang telah disediakan.

d. Ruang Guru

Ruang guru merupakan platform layanan kelas virtual yang menyediakan video belajar, ujian, les privat, dan konten-konten pendidikan yang dapat diakses melalui web dan aplikasi ruang guru.

e. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web *tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas. Kuis dibuat oleh guru yang kemudian dibagikan kepada siswa melalui digit yang dihasilkan ketika pembuatan kuis selesai.

No.	Indikator Pemanding	SMART	Ruang Guru	Khan Academy	Quizizz
1	Penyampaian materi pembelajaran kewirausahaan	✓	✗	✗	✗
2	Evaluasi materi pembelajaran dalam bentuk game interaktif	✓	✗	✗	✓
3	Level penyajian materi berdasarkan tingkat kesulitan	✓	✗	✗	✗
4	Pembelajaran berbasis proyek	✓	✗	✗	✗
5	Mendorong kemandirian dan berpikir kritis	✓	✓	✓	✓
6	Adanya umpan balik berupa pemeringkatan hasil prestasi belajar	✓	✗	✗	✓

Tabel 4. 1 Perbandingan SMART dengan Platform Sejenis

4.4 ANALISIS SMART MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL CANVAS

Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationship	Customer Segment
<ul style="list-style-type: none"> ○ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ○ Pihak Telekomunikasi ○ Sekolah-Sekolah Dasar ○ Ahli Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran ○ Startup Teknologi Spesialisasi game creator 	<ul style="list-style-type: none"> ○ SMART berbasis cross-platform ○ Pengembangan SMART mode offline dan online ○ Upgrading fitur dengan mengembangkan desain yang sudah ada 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Easy to use ○ Fitur pembelajaran yang disajikan lengkap dan kolaboratif ○ Kombinasi pembelajaran kognitif dengan entrepreneurship ○ Game Interaktif penambah wawasan dan penguat materi ○ Student Progress Result Check 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Personal Newsletter ○ After sales support 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Peserta didik Sekolah dasar
	Key Resources		Channel	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Platform e-learning support ○ Artificial Intelligence Machine Learning 		<ul style="list-style-type: none"> ○ Media Sosial ○ Web Pendidikan ○ Perusahaan startup pendidikan 	
Cost Structure			Revenue Streams	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Upgrading fitur ○ Marketing 			<ul style="list-style-type: none"> ○ User Active

Gambar 4. 13 Business Model Canvas SMART

4.5 PREDIKSI DAN IMPLEMENTASI GAME EDUTAINMENT SMART

SMART dikembangkan dalam bentuk android yang akan memudahkan

akses pengguna karena banyak aksesibilitas yang ditawarkan. Pengguna siswa dapat login dengan nama dan kode pendamping sedangkan guru dapat *login* menggunakan akun *Google, Facebook*, atau pun nomor HP. Desain tampilan *game* edutainment 5SMART yang *colorfull*, sederhana, menarik, dan mudah dioperasikan.

Keberhasilan dalam pengimplementasian *game* edutainment 5SMART memerlukan peran dan sinergisme dari pihak-pihak sebagai berikut.

1. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Kemendikbud berperan untuk mendukung secara penuh dan memfasilitasi penggunaan *game* edutainment 5SMART secara luas bagi siswa SD di Indonesia. Pihak ini juga berperan dalam mengkampanyekan 5SMART dan mengedukasi kepada siswa, guru SD dan khususnya di daerah 3T.

2. Perusahaan Telekomunikasi

Pihak telekomunikasi berperan sebagai mitra dari 5SMART dalam membantu penyediaan perangkat android, komputer, laptop untuk siswa 3T yang mengalami kendala dalam hal perangkat dan keterbatasan tersedianya paket data internet untuk akses *game* edutainment 5SMART.

3. Sekolah Dasar

Sekolah Dasar berperan dalam mengedukasi dan mensosialisasikan penggunaan *game* edutainment 5SMART dalam pembelajaran jarak jauh terkait pembelajaran kewirausahaan kepada guru dan siswa. Sekolah Dasar juga memiliki peran dalam memberikan evaluasi, kritik, dan saran untuk perbaikan serta penyempurnaan 5SMART.

4. Ahli Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran

Pihak ini berperan sebagai validator *game* edutainment 5SMART dalam beberapa tahapan diantaranya: tahap validasi desain, ahli kurikulum akan menelaah kesesuaian substansi materi pembelajaran yang disajikan 5SMART dengan kurikulum. Ahli

teknologi pembelajaran berperan dalam menelaah terkait teknis *game* edutainment, mulai dari *user interface*, tampilan gambar, kejelasan intruksi, dan pengoperasian. Setelah melakukan penelaahan, ahli kurikulum dan teknologi pembelajaran akan memberikan evaluasi atas *game* edutainment 5MART selanjutnya dilaksanakan perbaikan.

5. *Startup* Teknologi Spesialisasi Kreator *Game*

Pihak ini berperan sebagai mitra dalam perancangan dan mengatasi permasalahan teknis pada saat 5MART digunakan dan melakukan riset terkait perkembangan dunia *gaming* pembelajaran sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan fitur.

4.6 PROYEKSI DAN KEBERLANJUTAN GAME EDUTAINMENT 5MART

Game edutainment 5MART akan terus mengalami perbaikan baik dari segi fitur maupun materi agar dapat memperbaiki dan menyempurnakan desain. 5MART diproyeksikan untuk dapat menambah fitur-fitur *games* yang lebih menarik, materi tidak hanya untuk kelas V tetapi dikembangkan untuk seluruh jenjang SD di Indonesia, tidak hanya mengembangkan sisi kognitif, ketercapaian *kids financial literacy*, tetapi mengarah pada *output* karakter *preneur* yang semakin berkembang dan kompeten, serta dapat menjangkau daerah luas termasuk daerah 3T dengan mengembangkan produk 5MART secara *offline* agar memudahkan akses. Kedepannya produk ini mampu digunakan seluruh siswa Sekolah Dasar di Indonesia dan menambah jumlah pengguna sebanyak 12,6 juta jiwa dari jumlah keseluruhan siswa Sekolah Dasar di Indonesia sebanyak 25,2 juta jiwa.

Produk pendanaan *game* edutainment 5MART untuk meningkatkan produktivitas siswa Sekolah Dasar dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi, kedepannya akan tetap berlanjut. 5MART menjadi solusi dan jawaban dari kesulitan pembelajaran jarak jauh sehingga keberlanjutan dari *game* edutainment 5MART disaat pandemi *Covid-19* nanti telah berakhir, 5MART tetap dapat dimanfaatkan dan diakses dengan menyesuaikan perkembangan kurikulum yang berlaku.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sebagai salah satu efek domino dari pandemi *Covid-19* menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh bangsa Indonesia. Kondisi saat ini menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh khususnya pada pendidikan SD menimbulkan berbagai permasalahan baik dari siswa maupun tenaga pendidik. Oleh karena itu inovasi untuk menciptakan pembelajaran jarak jauh yang mampu meningkatkan kemandirian, *finacial literacy*, dan kemampuan berpikir kritis siswa SD sebagai perwujudan dari *golden generation 2045* yang dicanangkan pemerintah sekaligus menghadapi era *society 5.0*, salah satunya melalui penciptaan *game edutainment SMART*.

SMART merupakan sebuah *game* edukatif yang mengadopsi permainan dalam penyampaian pembelajaran. Bentuk permainan dalam *SMART* diarahkan pada kegiatan pembelajaran berbasis *economic project* yang mendorong kemandirian dan kemampuan berpikir kritis. Pada akhir tiap level permainan, siswa dapat melihat urutan nilai dan *reward* yang diterima, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar untuk berkompetisi menjadi yang terbaik. *Game edutainment SMART* diharapkan memiliki rencana pengembangan dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek, *SMART* akan dikembangkan berbasis *online*. Sedangkan dalam jangka panjang akan dikembangkan versi *online* dan *offline* untuk mengantisipasi hambatan akses *game SMART* di daerah 3T. Kedepannya *SMART* akan dirancang pula untuk kelas satu sampai dengan kelas enam Sekolah Dasar melalui penyesuaian kurikulum pembelajaran lintas kelas. Implementasi *SMART* memerlukan peranan dan sinergisme dari Kemendikbud, perusahaan telekomunikasi, sekolah-sekolah dasar, ahli kurikulum dan teknologi pembelajaran, dan *startup* teknologi spesialisasi *game creator*.

5.2 SARAN

Saran penulis dalam pengembangan aplikasi 5MART yakni:

1. Kemendikbud, sekolah-sekolah dasar, guru, dan siswa saling bersinergi dalam mendukung dan membantu pengimplementasian inovasi pembelajaran 5MART sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan serta mampu meningkatkan kemandirian, *finacial literacy* dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.
2. Dapat mengembangkan konsep dengan menggabungkan gagasan pengembangan yang lebih baik untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. (2011). *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Pusat Statistik. (2015, November 30). *Penduduk Indonesia Hasil SUPAS 2015*. Retrieved from <https://covid19.go.id/p/berita/analisis-data-Covid-19-indonesia-update-04-oktober-2020>.
- Buselic, M. (2012). Distance Learning - Concept and Contributions. *Oeconomica Jadertina I*, 23-34.
- Darman, R.A. (2017). Mempersiapkan *Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas*. *Edik Informatika*, 3(2), 73-87.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamesfulness: Defining Gamification. *Mindrek*, 9-15.
- Fadlillah, M. dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Edisi 1. Kencana. Jakarta.
- Iskenderoglu, M., Iskenderoglu, T. A., & Palanci, M. (2012). Opinion of Teaching Staff in Distance Education Systems, Regarding the Assessment and Evaluation Process. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 4661-4665.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6.
- KPAI. (2019, Januari 08). *KPAI: 4.885 Kasus Pelanggaran Hak Anak, Terbanyak ABH*. Retrieved from <https://www.kpai.go.id/berita/kpai-4-885-kasus-pelanggaran-hak-anak-terbanyak-abh>.
- Ledward, B. C., & Hirata, D. (2011). *An Overview Of 21st Century Skills. Summary of 21st Century Skills For Students And Teachers, Pacific Policy Research Center*. Honolulu: Kamehameha Schools–Research & Evaluation.

- Mahanal, S. (2014). *Peran Guru dalam Melahirkan Generasi Emas dengan Keterampilan Abad 21*. In Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo (pp. 1-16).
- Nastiti, F. E., & 'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Prakoso, R. (2020, Maret 6). *Virus Corona: Sekolah, Universitas Meniadakan Kelas, Pemerintah Indonesia Belum Resmi Liburkan Sekolah*. Retrieved from BBC News Indonesia: <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-51769074>
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2020, Oktober 04). *Analisis Data COVID-19 di Indonesia*. Retrieved from <https://covid19.go.id/p/berita/analisis-data-Covid-19-indonesia-update-04-oktober-2020>.
- sdg2030indonesia.org. (2017). *Apa itu SDGs*. Retrieved from Sustainable Development Goals: <https://www.sdg2030indonesia.org/page/8-apa-itu>
- Shodiqin, R. (2016). *Pembelajaran berbasis edutainment*. *Jurnal Al Maqayis*, 4(1), 36- 52.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri. (2012). *Pengaruh Kecerdasan Matematika-Logi, Rasa Percaya Diri, dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Formatif Universitas Indraprasta PGRI*, 20.
- Suryana, Yuyus dan Kartib Bayu. (2011). *Kewirausahaan Pendoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.

Titu, M. A. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Materi Konsep Masalah Ekonomi*. Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015 (pp. 176-187). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

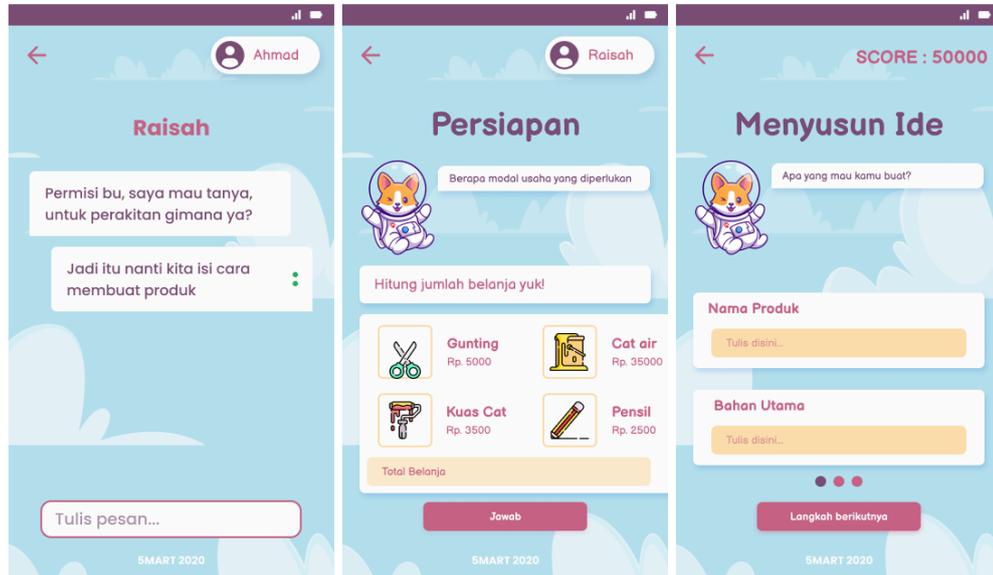
Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B., & Tanaka, S. (2014). *Gamification Inc. Recreating Companies Through Games*. Rio de Janeiro: MJV Technologia Ltda.

Zubaidah, S. (2018). *Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Seminar 2nd Science Education National Conference (pp. 1-18). Madura: Universitas Trunojoyo.

LAMPIRAN

Lampiran I

PROTOTYPE DESIGN SMART



Fitur Chat dengan Guru

Level Map I

Level Map II



Level Map III

Fitur Masukan

Materi dan Time Sharing

*Lampiran II***IDENTITAS PENULIS****Ketua**

1	Nama Lengkap	Muhammad Izza Recka Putra
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Alamat	Ledoksari, 008/007, Kepek, Wonosari, Gunungkidul, DIY
4	Asal Universitas	Universitas Negeri Yogyakarta
5	Program Studi	Teknologi Informasi
6	NIM	19537141018
7	Tempat tanggal lahir	Gunungkidul, 13 September 2000
8	E-mail	muhammadizza.2019@student.uny.ac.id
9	Nomor telpon/HP	085155061132
10	Penghargaan	

Anggota 1

1	Nama Lengkap	Khairunnisa Zulfa Alifah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Alamat	Tenggaran, 004/002, Gedangrejo, Karangmojo, Gunungkidul, DIY, 55891
4	Asal Universitas	Universitas Negeri Yogyakarta
5	Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6	NIM	19108241109
7	Tempat tanggal lahir	Gunungkidul, 11 Agustus 2000
8	E-mail	khairunnisazulfa.2019@student.uny.ac.id
9	Nomor telpon/HP	088220225872
10	Penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Medali Emas Walikota Cup 2018 2) Medali Perunggu Walikota Cup 2019 3) Juara 1 Nasional Musikalisasi Puisi Muslimah Studio 4) Juara II Nasional Cartesion 2020 5) Juara I Nasional UNS Seloka 2020

Anggota 2

1	Nama Lengkap	Nur Raisah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Alamat	Gumuk RT 02 Ringinharjo Bantul, Bantul, DIY, 55712
4	Asal Universitas	Universitas Negeri Yogyakarta
5	Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6	NIM	19108241183
7	Tempat tanggal lahir	Bantul, 15 Juni 1999
8	E-mail	nurraisah.2019@student.uny.ac.id
9	Nomor telpon/HP	085876929350
10	Penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Juara I Nasional UNS Seloka 2020 2) Juara II Nasional Lomba Inovasi pembelajaran UNY National Cartesian 2020 3) Juara I Nasional Musikalisasi Puisi Sholihah Studio 2020

Lampiran III

KISI-KISI INSTRUMEN ANGGKET WALI SISWA

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Jarak Jauh	Platform yang sering digunakan dalam pembelajaran.
		Anak saya menyukai pembelajaran yang mengasah kemandirian.
		Anak saya menyukai pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan.
		Saya menginginkan anak saya dapat menguasai pembelajaran berbasis proyek. Pendidikan jarak jauh membuat anak saya stress dan bosan
		Saya merasa puas dengan kualitas pendidikan digital saat ini.
2.	Game Edutainment	Saya pernah mendengar/mengetahui tentang <i>game</i> edutainment.
		Anak saya menyukai pembelajaran berbasis <i>game</i> edutainment.
		Media pembelajaran yang menarik mempengaruhi minat belajar anak saya.
		Pembelajaran berbasis <i>game</i> adalah salah satu media yang menarik
		Sekolah anak saya belum menerapkan pembelajaran jarak jauh berbasis <i>game</i>
3.	Economic Project	Pembelajaran berbasis proyek ekonomi sangat diperlukan untuk anak saya saat ini.
		Pendidikan kewirausahaan sangat diperlukan guna menyongsong generasi emas 2045
		Pendidikan kewirausahaan sangat penting dikenalkan sejak dini
		Pendidikan kewirausahaan sejak dini akan membentuk karakter kritis, mandiri, dan percaya diri anak
		Menanamkan pendidikan kewirausahaan sejak dini adalah salah satu upaya menyiapkan generasi muda yang berkualitas
		Selama pandemi <i>Covid-19</i> sekolah tetap mengembangkan pendidikan karakter kewirausahaan dengan melaksanakan pembelajaran <i>market day</i> (parktek jual-beli) online