ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gim RPG (Role Play Game) dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas X" ini ditulis oleh Ristu Wahyu Stiawan, NIM. 12210193102, pembimbing Rahmawati Mulyaningtyas, M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran, gim RPG, teks biografi

Gim kini kian mudah untuk dimainkan oleh siapa saja dan di mana saja. Gim kini tersedia di berbagai platform secara daring laupun luring. Bebagai genre gim dimainkan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Karena itulah media gim dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menarik siswa. Beberapa penenlitian terdahulu yang telah dilakukan, menunjukkan kurangnya ketertarikan siswa kepada materi pembelajaran karena kurangnya media yang menarik. Hal tersebut juga terjadi di SMAN 1 Durenan. Di sekolah tersebut media yang digunakan masih kurang menarik karena lebih sering menggunakan media konvensional berupa papan tulis dan buku ajar. Pada pembelajaran teks biografi siswa masih merasa bosan dengan penggunaan media yang kurang menarik. Dari permasalah tersebut peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis gim RPG pada materi teks biografi. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) menghasilkan media pembelajaran teks biografi berbasis gim RPG kelas X, 2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis game RPG kelas X.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan mengadaptasi langkah penelitian Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian ini meliputi; 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap pengembangan draf, 3) validasi ahli, 4) revisi produk, 5) uji coba terbatas, 6) revisi produk, 7) produk final. Dalam penelitian ini digunakan tiga instrumen berupa angket, wawancara, dan observasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan dua jenis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data verbal lisan maupun verbal tulis. Pada penelitian ini analisis data dengan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan Miles dan Huberman meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran tahap pertama mendapatkan skor 31 yang berarti "cukup baik". Hasil uji kelayakan media tahap kedua memperoleh skor 35 yang menunjukan kriteria "sangat baik". Uji kelayakan materi tahap pertama diperoleh skor 30 yang berarti materi dinyatakan "sangat baik Uji kelayakan materi tahap kedua memperoleh total skor 31 yang menyatakan bahwa materi memperoleh kriteria "sangat baik". Uji kelayakan oleh guru praktisi memperoleh total skor sebesar 27 yang menyatakan "sangat baik". Dengan kriteria sangat layak dari para validator media dapat di uji coba ke siswa. Hasil uji coba menghasilkan respon siswa dengan skor total uji sebesar 1223 yang menunjukan kriteria "cukup baik". Dari hasil uji kelayakan, angket respon siswa, dan *FGD* diperoleh saran revisi penambahan detail tampilan media, fungsi tombol, materi pembelajaran, dan suara latar. Setelah media direvisi sesuai dengan saran yang diperoleh, dilakukan disiminasi dengan melakukan *hosting* gim di Itch.io.

ABSTRACT

The thesis titled "Development of RPG (Role-Playing Game) Based Learning Media in Teaching Biographical Texts for Grade X" was written by Ristu Wahyu Stiawan, NIM. 12210193102, under the guidance of Rahmawati Mulyaningtyas, M.Pd.

Keywords: learning media, RPG game, biographical text

Games have become increasingly easy to play by anyone, anywhere. Games are now available on various online and offline platforms. Various game genres are played by children, teenagers, and adults alike. Therefore, game media can be utilized as a learning tool to engage students. Previous research studies have shown a lack of student interest in learning materials due to a lack of engaging media. The same issue exists at SMAN 1 Durenan, where the media used is still less appealing, mainly relying on conventional media such as chalkboards and textbooks. In the case of teaching biographical texts, students feel bored with the use of less engaging media. To address this problem, the researcher developed RPG-based learning media for biographical texts. This research aims to: 1) produce RPG-based learning media for Grade X biographical texts, 2) describe the feasibility of RPG-based learning media for Grade X.

This research used a development research method, adapting the steps of Borg and Gall's research. The research steps included: 1) needs analysis, 2) draft development, 3) expert validation, 4) product revision, 5) limited testing, 6) product revision, 7) final product. Three instruments were used in this research: questionnaires, interviews, and observations. Data analysis employed two types: qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. Qualitative descriptive analysis was used to process verbal and written data. In this research, the data were analyzed using qualitative descriptive analysis method with Miles and Huberman's approach, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results of the first feasibility test for the learning media obtained a score of 31, indicating "fairly good" feasibility. The results of the second feasibility test for the media obtained a score of 35, indicating "very good" feasibility. The first stage of material feasibility test obtained a score of 30, indicating "very good" material quality. The second stage of material feasibility test obtained a total score of 31, indicating "very good" material quality. The feasibility test conducted by practicing teachers obtained a total score of 27, indicating "very good" feasibility. With the highly feasible criteria from the media validators, the media was tested on students. The test results yielded a total score of 1223, indicating "fairly good" criteria according to the students' responses. Based on the feasibility test, student response questionnaires, and focus group discussions (FGD), suggestions for revisions included adding more detailed media display, button functions, learning materials, and background sound. After revising the media according to the obtained suggestions, the dissemination was conducted by hosting the game on Itch.io.

الملخص

البحث العلمي بعنوان "تطوير وسائط التعليم القائمة على لعبة لعب الأدوار في الفصل العاشر تعليم نصوص السيرة الذاتية "قدمه ريستو وهيو يتياوان، رقم القيد ١٢٢١١٠١٩٣١٠٢ .المشرف رحمواتي مليانيعتياس، الماجستير.

الكلمات المفتاحية :وسائط التعليم ، ألعاب تقمص الأدوار ، نصوص السيرة الذاتية

أصبحت الألعاب الآن أسهل من أي شخص وفي أي مكان .تتوفر الألعاب الآن على منصات مختلفة سواء عبر الإنترنت أو في وضع عدم الاتصال .يتم لعب أنواع مختلفة من الألعاب من قبل الأطفال والمراهقين والبالغين .لهذا السبب يمكن استخدام وسائط الألعاب كوسائط تعليمية لجذب الطلاب .تظهر العديد من الدراسات السابقة التي تم إجراؤها عدم اهتمام الطلاب بالمواد التعليمية بسبب نقص الوسائط الجذابة .حدث هذا أيضًا في المدرسة الثنوية الحكومية ١ دورينان .في هذه المدرسة، تعد الوسائط المستخدمة أقل جاذبية نظرًا لاستخدام الوسائط التقليدية في شكل السبورات والكتب المدرسية.

عند تعليم نصوص السيرة الذاتية ، لا يزال الطلاب يشعرون بالملل من استخدام وسائط أقل جاذبية .من هذه المشكلات طور الباحث وسائط تعليمية قائمة على ألعاب تقمص الأدوار على مواد نصية عن السيرة الذاتية. يهدف هذا البحث إلى :١ (إنتاج وسائط تعلم نصية للسيرة الذاتية بناءً على فئة ألعاب لعب الأدوار فصل عاشر ٢ (وصف جدوى وسائط التعلم بناءً على فئة ألعاب لعب الأدوار فصل عاشر.

تشمل *Borg and Gall*. تستخدم هذه الدراسة أساليب البحث التنموي من خلال تكييف خطوات بحث خطوات هذا البحث ؛ ١ (مرحلة تحليل الاحتياجات ، ٢ (مرحلة تطوير المسودة ، ٣ (التحقق من صحة الخبراء ، ٤ (مراجعة المنتج ، ٥ (تجربة محدودة ، ٦ (مراجعة المنتج ، ٧ (المنتج النهائي .في هذه الدراسة تم استخدام ثلاث أدوات في شكل استبيانات ومقابلات وملاحظات .تم تحليل البيانات في هذه الدراسة على ، نوعين ، هما التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي .تم استخدام التحليل الوصفي النوعي لمعالجة البيانات الشفهية والمكتوبة .في هذه الدراسة ، تم إجراء تحليل البيانات باستخدام طريقة وصفية نوعية باستخدام نهج *Miles and Huberman* ، بما في ذلك مراحل تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج.

نتائج اختبار الجدوى للمرحلة الأولى من وسائل الإعلام التعليمية تحصل على درجة ٣١ وهو ما يعني "جيد بما فيه الكفاية ."حصلت نتائج المرحلة الثانية من اختبار الجدوى الإعلامية على درجة ٣٥ تشير إلى معيار جيد جدًا ."حصلت المرحلة الأولى من اختبار جدوى المواد على درجة ٣٠ مما يعني أن المادة تم إعلانها" جيدة جدًا ."حصلت المرحلة الثانية من اختبار الجدوى المادية على مجموع درجات ٣١ والذي نص على" أن المادة حصلت على معيار "جيد جدًا".

حصل المعلمون الممارسون للعناية الواجبة على مجموع درجات ٢٧ والتي أشارت إلى "جيد جدًا ."مع وجود معايير لائقة جدًا من مدققي الوسائط ، يمكن اختبارها على الطلاب .أنتجت نتائج الاختبار استجابات الطلاب بمجموع درجات اختبار ١٢٢٣ مما يشير إلى معيار "جيد بما فيه الكفاية ."من نتائج العناية الواجبة واستبيانات استجابة الطلاب ، ونماذج النقاش المركزة ، تم الحصول على اقتراحات للمراجعات لإضافة ، تفاصيل حول عرض الوسائط ، ووظائف الأزرار ، والمواد التعليمية ، وصوت الخلفية .بعد مراجعة وسائل الإعلام وفقًا للاقتراحات التي تم الحصول عليها ، تم النشر من خلال استضافة اللعبة على *Itch.io*.