

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kehadiran media pembelajaran sebagai perantara penyampaian informasi berperan penting dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena itulah pengembangan media pembelajaran harus terus dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa.<sup>1</sup> Di sisi lain Miftah mengungkapkan bahwa pengembangan media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>2</sup> Untuk itulah pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan minat belajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan guru saat ini menggunakan media konvensional. Nur'aini dalam penelitiannya menemukan bahwa berbagai media pembelajaran yang tersedia belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal.<sup>3</sup> Guru tetap menganggap bahwa papan tulis dan buku tetap menjadi hal yang sangat diperlukan dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata

---

<sup>1</sup> Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI* 3, No. 2 (Agustus 30, 2021): 312–325, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1373>, hlm. 234.

<sup>2</sup> M. Miftah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, No. 1 (Juni 24, 2014): 1–12, hal.9 <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/11>, hlm. 8.

<sup>3</sup> Mifta Nur'aini, "Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi (Studi Kasus di Kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar)," *BASASTRA* 3, No. 3 (2015), [https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs\\_indonesia/article/view/7809/](https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/7809/), hlm. 10.

pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Durenan juga didapati bahwa guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam menguasai teknologi masih terbatas. Guru juga masih kesulitan membagi tugas mengajarnya, tugas menyusun laporan mengajar, dan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Akibatnya pada pembelajaran guru akhirnya menggunakan media pembelajaran konvensional seadanya. Hal tersebut membuat siswa sering kali tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Guru tidak harus selalu menggunakan media pembelajaran yang sudah ada, tetapi para guru juga bisa memanfaatkan teknologi-teknologi lain dan menciptakan media pembelajaran baru.<sup>4</sup> Teknologi pada perkembangannya semakin pesat setiap harinya. Saat ini teknologi tidak dapat lagi dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi seakan sudah menjadi hal yang wajib saat ini. Hampir segala bidang tidak dapat dilepaskan dari penggunaan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi pekerjaan akan semakin mudah diselesaikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi sangat diperlukan kehadirannya. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan dapat berguna sebagai alat bantu pengolahan (data dan administrasi), penambah pengetahuan, dan alat

---

<sup>4</sup> Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi," *Diksi* 29, No. 2 (Oktober 1, 2021): 205–216, <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/36614>, hlm. 221.

pembelajaran.<sup>5</sup> Sebagai sebuah alat pembelajaran teknologi dapat digunakan untuk membantu menguasai suatu kompetensi.

Kurikulum merdeka memberikan sebuah pembelajaran dua arah. Guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjalin koneksi dengan siswa lainnya dalam pembelajaran. Untuk itulah diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang pembelajaran.<sup>6</sup> Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran. Sesuai dengan peran teknologi sebagai alat yang dapat membantu menguasai kompetensi pembelajaran tentunya pemanfaatan sebuah teknologi dalam media pembelajaran diperlukan. Salah satu contohnya yaitu memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, misalnya saja dengan menciptakan sebuah perangkat aplikasi berbasis android.<sup>7</sup>

Pembuatan media pembelajaran dapat menggunakan bantuan teknologi komputer, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam penerapan dari media pembelajaran tersebut.<sup>8</sup> Di era saat ini hampir dari setiap siswa memiliki gawai. Gawai sebagai produk dari perkembangan teknologi

---

<sup>5</sup> sudi Suryadi, "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan," *Jurnal Informatika* 3, No. 3 (Oktober 6, 2019): 9–19, <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/219/204>, hlm 13-14.

<sup>6</sup> Fir Tri Ajeng Oktavia et al., "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Matematika di SMK Negeri 2 Pacitan," *Jurnal Edumatic: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (Februari 23, 2023), <https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/edumatic/article/view/685>. hlm. 7.

<sup>7</sup> Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi", hlm. 221.

<sup>8</sup> Fifit Firmadani, "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, No. 1 (2020): 93–97, [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084), hlm. 93.

memiliki kegunaan yang mengarah ke arah negatif maupun positif. Gawai yang hanya digunakan untuk bermain gim yang tidak akan bermanfaat tentunya akan berdampak negatif. Memainkan gim daring secara berlebihan akan berdampak negatif berupa menguras waktu belajar siswa.<sup>9</sup> Saat ini gim yang dulunya hanya bisa dimainkan melalui konsol dan komputer kini dapat dimainkan lebih praktis dengan menggunakan gawai.

Di era digital dengan arus perkembangan teknologi yang semakin pesat seorang guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan keinginan mereka. Ditambah dikeluarkannya kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan guru untuk memilih perangkat pembelajaran akan semakin mempermudah guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan platform gim sebagai media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran. Gim yang sering dipandang sebagai penghambat siswa dalam belajar justru dapat pula dimanfaatkan dengan baik dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran. Di sinilah peran guru untuk memanfaatkan teknologi di tangan mereka untuk membuat berbagai terobosan di bidang pendidikan.

Gim luring maupun daring kini banyak dimainkan oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Saat ini mudah menemukan siswa yang bermain gim daring seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, CODM, Wild

---

<sup>9</sup> Lengsi Manurung et al., "Peran Orang Tua untuk Mengurangi Dampak Gawai pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6, No. 1 (Januari 31, 2020): 203–207, <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1115>, hlm. 206.

Rift, Genshin Impact dan berbagai gim daring lainnya. Banyaknya siswa yang tertarik dengan gim di gawai mereka dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran. Hal ini dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis gim pada gawai. Dengan kehadiran gim yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran akan memberikan dampak positif dari perkembangan teknologi. Dari permasalahan di atas peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis gim di ponsel pintar.

Gim dibagi menjadi ke dalam beberapa genre. Genre gim yang saat ini sedang populer di kalangan anak remaja ialah genre *MOBA*, *FPS*, *TPS*, *RPG* dan *MMORPG*. Gim bergenre *MOBA* (*multiplayer online battle arena*) merupakan gim *real time strategy* (*RTS*) yang memungkinkan pemain untuk memainkan satu karakter yang memiliki kemampuan atau skil khusus untuk menghancurkan struktur khusus lawan.<sup>10</sup> *Mobile Legends*, *Wild Rift*, *DOTA 2*, dan *AoV* menjadi beberapa gim *MOBA* yang saat ini dimainkan di dunia. Genre gim *MOBA* dengan judul *DOTA 2* kini menjadi gim dengan gelaran *e-sport* yang memiliki total hadiah terbesar di dunia.<sup>11</sup>

Genre *FPS* (*first-person shooter*) dan *TPS* (*third-person shooter*) merupakan dua genre gim yang memiliki kesamaan berupa aksi tembakan-menembak antarpemain. Hal yang membedakannya ialah sudut pandang pemain. Genre *FPS* merupakan genre video game berpusat pada pertempuran

---

<sup>10</sup> Victor do Nascimento Silva dan Luiz Chaimowicz, "MOBA: a New Arena for Game AI" (2017): 1–8, <http://arxiv.org/abs/1705.10443>, hlm. 1-2.

<sup>11</sup> Radoslav Baltezarević dan Borivoje Baltezarević, "The Impact Of Video Games On The Esports Formation," *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport* 16, No. 1 (Juli 24, 2018): 137–147, <http://casopisi.junis.ni.ac.rs/index.php/FUPhysEdSport/article/view/2957>, hlm. 143.

berbasis senjata melalui sudut pandang orang pertama.<sup>12</sup> Sedangkan, genre *TPS* sudut pandang yang digunakan merupakan sudut pandang orang ketiga. Pada gim FPS hanya memperlihatkan sebagian karakter yang sedang kita jalankan (biasanya hanya memperlihatkan tangan). *TPS* memperlihatkan keseluruhan bagian karakter yang sedang kita jalankan.<sup>13</sup> Gim *FPS* dan *TPS* yang banyak dimainkan di Indonesia di antaranya *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *PUBG PC*, *CODM*, dan *Valorant*.

Gim *RPG* (*role-playing game*) merupakan gim yang pemainnya berperan sebagai pahlawan atau karakter yang terlibat dalam petualangan yang digerakkan oleh cerita.<sup>14</sup> Genre gim ini mengharuskan pemain memerankan karakter tertentu untuk menyelesaikan misi yang ada. Dalam genre ini pemain dapat memilih pilihan mereka sendiri untuk menyelesaikan narasi cerita yang ada di dalam gim. *Final Fantasy*, *Zenonia*, *Dragon Age* dan *Eternium* merupakan beberapa jenis gim dari genre ini.<sup>15</sup> Genre *MMORPG* (*massively multiplayer online role-playing game*) merupakan gim *RPG* yang dimainkan secara daring, sehingga para pemain dapat berinteraksi di dunia maya untuk melakukan pertukaran barang-barang gim maupun untuk menyelesaikan misi bersama. *Genshin Impact*, *Honkai Impact*, dan *Ragnarok X* merupakan beberapa contoh gim *MMORPG*.

---

<sup>12</sup> By Edward Gose, Michael Menchaca, dan Chairperson Ellen Hoffman Curtis Ho Seungoh Paek Bill Wood, "What Video Game Genres Are Teaching Us" (2014), hlm. 76.

<sup>13</sup> Much Miftachur Rohman dan Maulana Rizqi, "Navigasi Karakter 3D Pada Game Shooter Dengan Menggunakan Voice Command Berbasis Android," *Journal of Animation and Games Studies* 7, No. 2 (2021), hlm. 73.

<sup>14</sup> Edward Gose, Menchaca, dan Ellen Hoffman Curtis Ho Seungoh Paek Bill Wood, "What Video Game Genres Are Teaching Us", hlm. 76.

<sup>15</sup> Ibid.

Berdasarkan beberapa pertimbangan peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gim *RPG*. Hal ini didasari pada *game play* dari gim *RPG* yang membawa sedikit adegan pertarungan daripada genre gim *MOBA*, *TPS*, dan *FPS*. Genre *RPG* juga dapat dimainkan secara luring sehingga akan lebih menghemat penggunaan data seluler oleh siswa. Gim *RPG* lebih mengutamakan petualangan pemain untuk menyelesaikan berbagai misi sesuai narasi cerita yang dibuat sehingga akan lebih memudahkan penyusunan algoritma materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Pembelajaran teks biografi merupakan salah satu cakupan materi Bahasa Indonesia kelas X (fase F). Teks biografi berisikan riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain.<sup>16</sup> Fuad dalam penelitiannya terhadap implementasi kurikulum merdeka materi teks biografi mendapati bahwa siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar materi teks biografi.<sup>17</sup> Hal serupa juga dikemukakan oleh Kusmayanti bahwa siswa kurang memiliki minat untuk menulis teks biografi sehingga perlu adanya media yang menarik.<sup>18</sup> Hal yang sama juga ditemukan berdasarkan observasi di SMAN 1 Durenan dimana guru hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Untuk itulah peneliti merasa

---

<sup>16</sup> Zulfikar Fuad, *The secret of biography: rahasia menulis biografi ala Ramadhan KH* (Akademia Permata, 2012), hlm. 8.

<sup>17</sup> Mutiatas Sholihah, Kundharu Saddhono, dan Atikah Anindyarini, "Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Dalam Dan Luar Negeri (Studi Kasus Pembelajaran Teks Biografi Di Sma Negeri 1 Surakarta Dan Sekolah Indonesia Singapura)," *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 6, No. 1 (2018), hlm. 195.

<sup>18</sup> Fitri Sugihanti Yanti Kusmayanti, "Pembelajaran Menulis Teks Biografi Dengan Media Film Pada Siswa Sma Merdeka Soreang Kelas X Ipa," *Parole IKIP SILIWANGI* Vol. 2 (2019); <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2086>, hlm. 180.

perlu mengembangkan media pembelajaran dengan menghadirkan pembaruan yang lebih menarik.

Media papan tulis dan buku ajar yang digunakan tidak dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Karena hal ini lah peneliti memilih untuk mengembangkan media berbasis gim *RPG* yang memiliki fitur umpan balik kepada siswa. Penggunaan media papan tulis akan lebih susah jika ingin menampilkan sebuah gambar, bagitupun dengan penggunaan media buku ajar yang memiliki keterbatasan dalam penampilan gambar. Berbeda dengan media gim *RPG* yang lebih mudah untuk menampilkan gambar dan ilustrasi yang dibutuhkan. Media papan tulis dan buku ajar memiliki keterbatasan untuk menampilkan animasi bergerak ataupun video, sedangkan media gim *RPG* memiliki kelebihan untuk melakukan hal tersebut.

Riwayat hidup seseorang berisikan riwayat pendidikan, pekerjaan, berbagai perstasi, dan berbagai macam peristiwa yang dialami orang tersebut. Gim *RPG* sendiri berisikan *NPC* (*non player character*) atau karakter yang dijalankan oleh sistem. *NPC* dalam gim *RPG* kedudukannya sama dengan karakter utama yang dimainkan oleh pemain gim, hanya saja para *NPC* ini sudah dibekali dengan susunan algoritma peristiwa yang akan dilalui oleh karakter tersebut. Karena itulah teks biografi dirasa sesuai dengan media gim *RPG* yang akan dikembangkan. Para *NPC* dalam gim tersebut akan di setting untuk menceritakan atau menuliskan sebuah teks biografi.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Guru masih kesulitan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada.
- b. Siswa lebih banyak memanfaatkan gawai mereka untuk bermain gim daring.

Selain itu, penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal yang meliputi.

- a. Penelitian ini difokuskan kepada pengembangan media pembelajaran teks biografi kelas X.
- b. Terdapat dua tujuan pembelajaran (TP) yang dimuat dalam media ini sebagai berikut.
  1. Memahami dan menganalisis informasi berupa ide pokok serta ide penjelas dari teks biografi secara akurat dan kritis.
  2. Mengansalisis teks rekon untuk menemukan gagasan, pikiran, atau pesan yang tersurat dan tersirat.

### **2. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran teks biografi berbasis game *RPG (Role Play Game)* untuk siswa kelas X SMAN 1 Durenan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis game *RPG (Role Play Game)* dalam pembelajaran teks biografi kelas X SMAN 1 Durenan?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Menghasilkan prototipe media pembelajaran teks biografi berbasis game *RPG (Role Play Game)* untuk siswa kelas X SMAN 1 Durenan.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis game *RPG (Role Play Game)* dalam pembelajaran teks biografi kelas X SMAN 1 Durenan.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam kegiatan pembelajaran, baik itu manfaat secara teoretis maupun secara praktis.

#### 1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bentuk sumbangsih pemikiran bagi dunia pendidikan, khususnya pada aspek pengembangan media pembelajaran teks biografi kelas X.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi guru

Dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Selain itu, dapat menjadi referensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, sehingga tercipta pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik minat siswa.

b. Bagi siswa

Sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan. Selain itu, dapat menumbuhkan semangat belajar, motivasi, dan kesan belajar yang baik bagi siswa.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan salah satu rujukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, sehingga dapat menambah wawasan pengembangan media di sekolah.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil dan produk pada penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian serupa.

**E. Asumsi Pengembangan**

1. Media pembelajaran berbasis gim *RPG (Role Play Game)* untuk materi teks biografi akan membuat siswa lebih tertarik terhadap materi pembelajaran.
2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam bidangnya, sehingga akan menghasilkan akurasi hasil yang tinggi.
4. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

## F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis gim *RPG (Role Play Game)* pada platform android. Di dalam gim tersebut akan memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam permainan petualangan yang diperankan oleh seorang karakter utama. Karakter utama itulah yang nantinya akan dijalankan oleh siswa. Dalam permainan tersebut siswa akan menjalankan karakter untuk melakukan petualangan di dalam dunia virtual. Selain mendapatkan materi pembelajaran siswa juga akan mendapatkan evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk petualangan melawan berbagai monster dan melalui beberapa tantangan.

Pada dasarnya media ini seperti gim *RPG* pada umumnya. Terdapat alur narasi cerita berupa misi yang harus diselesaikan oleh pemain. Selama misi inilah akan dimasukkan materi pembelajaran teks biografi. Ada pula karakter *NPC* yang nantinya akan menyampaikan materi pembelajaran dan berbagai pertanyaan sebagai evaluasi pembelajaran. Pemain harus bisa menjawab berbagai pertanyaan dari *NPC* untuk melanjutkan dan menyelesaikan sebuah misi.

Pada bagian menu utama ditampilkan 3 pilihan yaitu *new game*, *continue*, dan *options*. Pada menu utama ini siswa dapat memilih menu *new game* untuk memulai permainan. Pada skenario pertama karakter utama bangun dari tidur kemudian bercakap-cakap dengan karakter Ibu. Dari skenario pertama inilah misi akan diberikan kepada karakter utama. Karakter utama harus membawakan bubuk ajaib untuk menyelesaikan misi tersebut. Skenario

kedua merupakan pengisian nama pemain yang dilakukan pada saat adegan percakapan dengan pandai besi. Pada skenario-skenario setelahnya pemain akan menyelesaikan berbagai misi untuk mendapatkan bubuk ajaib. Pada misi-misi inilah akan dimasukkan materi teks biografi sesuai dengan TP yang telah ditentukan. Gim akan berakhir apabila karakter utama telah menyelesaikan semua misi dan mendapatkan bubuk ajaib yang diserahkan kepada karakter Ibu.

## **G. Penegasan Istilah**

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu dari perangkat pembelajaran yang harus ada untuk mendukung terlaksananya pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke siswa. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa.<sup>19</sup>

#### b. Teks Biografi

Teks biografi adalah prosa nonfiksi yang berisikan riwayat hidup atau cerita seseorang yang ditulis oleh orang lain. Penulis teks biografi perlu mengumpulkan data-data fakta mengenai tokoh yang akan ditulis dari berbagai sumber untuk menulis sebuah teks biografi. Karya

---

<sup>19</sup>Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 4.

biografi biasanya menyangkut tokoh-tokoh penting dalam masyarakat atau sejarah.<sup>20</sup>

c. Gim *RPG (Role Play Game)*

Gim *RPG (Role Play Game)* adalah permainan gim secara individu untuk membuat, memberlakukan, mengatur tindakan karakter, menentukan dan mengejar tujuan mereka sendiri dengan banyak pilihan dalam tindakan yang sudah diatur oleh sistem komputer atau manusia.<sup>21</sup>

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perangkat perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk dari apapun entah itu konvensional maupun digital.

b. Teks Biografi

Teks biografi adalah salah satu kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk memahami, menceritakan kembali, dan meneladani tokoh dalam sebuah teks biografi.

c. Gim *RPG (Role Play Game)*

Gim *RPG (Role Play Game)* atau permainan peran merupakan permainan dimana pemainnya memainkan karakter berlatar fiksi untuk

---

<sup>20</sup> Sri Widayati, *Pengkajian Prosa Fiksi* (Baubau: LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press, 2017), hlm. 9.

<sup>21</sup> José P. Zagal dan Christoph Sebastian Deterding, "Definitions of Role-Playing Games" (April 18, 2018), <https://eprints.whiterose.ac.uk/131407/>, hlm. 35

menyelesaikan berbagai tantangan. Di dalam permainan tersebut pemain akan melakukan petualangan sesuai narasi atau cerita yang ada.

## H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran teks biografi berbasis gim *RPG (Role Play Game)*. Berikut merupakan pemaparan mengenai pembahasan dalam penelitian ini.

### 1. Bagian Awal

Pada bagian awal penelitian ini memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lembaga dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

### 2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari **BAB I**, **BAB II**, **BAB III**, **BAB IV**, dan **BAB V**. adapun penguraiannya adalah sebagai berikut:

- a. **BAB I** Pendahuluan, berisi bagian yang menguraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, sistematika pembahasan.
- b. **BAB II** Landasan Teori, berisi pembahasan berbagai teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini. Selain itu, pada bab ini juga dibahas mengenai kerangka berpikir dan penelitian terdahulu yang relevan.

- c. BAB III Metode Penelitian, berisi tujuh hal yaitu (1) jenis penelitian (2) model pengembangan (3) prosedur pengembangan (4) uji coba (5) instrumen pengumpulan data (6) teknik analisis data (7) prosedur penelitian.
  - d. BAB IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan, berisikan penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.
  - e. BAB V Penutup, berisikan dua hal yaitu (1) kajian produk yang telah direvisi (2) saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.
3. Bagian akhir

Pada bagian akhir terdiri dari hal-hal yang pendukung yang berkaitan dengan dengan bagian inti seperti daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.