

PENGEMBANGAN GAME RPG “*THE ENGLISH KINGDOM*” PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU TAHUN PELAJARAN 2023/2024

SKRIPSI



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023



SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing I,
Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Pembimbing II,
Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Skripsi oleh Ketut Priadnyana Subakti ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal, 05 Februari 2024

Dewan Penguji,



Dr. I Komang Sudarma S.Pd., M. Pd.
NIP. 197204202001121001

(Penguji I)



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

(Penguji II)



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

(Penguji III)



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

(Penguji IV)


Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

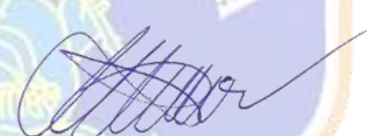
Pada
Hari : Senin
Tanggal : 05 Februari 2024

Mengetahui:

Ketua Ujian


Sekretaris Ujian


Prof. Dr. Kadek Suranata, M.Pd., Kons.
NIP 19820162008121002


Dr. I Kadek Suartama S.Pd., M.Pd.
NIP 198104142006041001



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,


Prof. Dr. I Wayan Widiana S.Pd., M.Pd.
NIP 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya sampaikan bahwa Karya Tulis yang berjudul "Pengembangan *Game RPG* "The English Kingdom" Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan-pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game RPG “The English Kingdom”* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik sekaligus sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan yang telah memberikan izin & kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini.
Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan beserta motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan petunjuk, motivasi, dan bimbingan yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan dan Pembimbing II yang telah banyak memberikan petunjuk, motivasi dan bimbingan yang sangat membantu selama penyusunan skripsi ini.
5. Staf dan dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia membantu penyediaan dokumen yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian.
6. I Ketut Riawan Giri, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 4 Busungbiu yang telah memberikan motivasi dan izin untuk melaksanakan penelitian

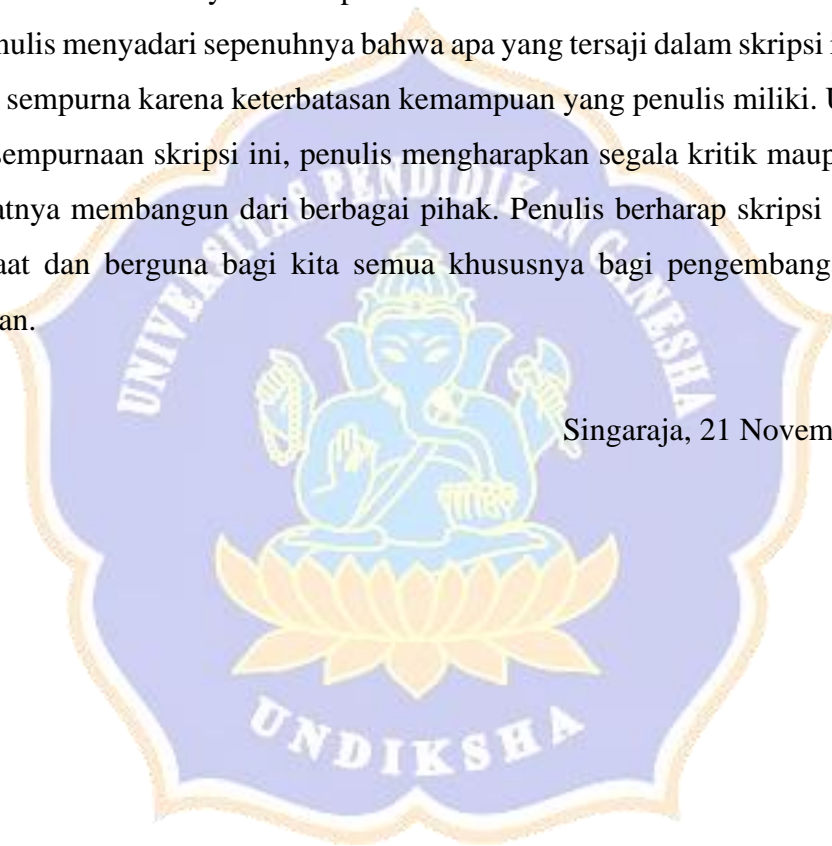
di sekolah yang dipimpinnya.

7. Ni Putu Dian Utami Dewi, S.Pd. selaku Guru Bahasa Inggris kelas VIII E di SMP Negeri 4 Busungbiu yang telah memberikan motivasi dan membantu dalam proses pelaksanaan penelitian ini.
8. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan bantuan moral dan emosional sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 21 November 2023

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.8 Pentingnya Pengembangan	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.10 Definisi Istilah.	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Pembelajaran.....	14
2.1.2 Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Inggris	15

2.1.3	Media Pembelajaran	16
2.1.4	<i>Learning Loss</i>	17
2.1.5	Gamifikasi dalam Pendidikan.....	18
2.1.6	<i>Role Playing Game</i>	20
2.1.7	Model Penelitian Pengembangan	21
2.1.8	Model <i>ADDDIE</i>	24
2.2	Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	25
2.3	Kerangka Berpikir	31
 BAB III METODE PENELITIAN.....		33
3.1	Model Penelitian Pengembangan	33
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	33
3.3	Uji Coba Produk.....	37
3.3.1	Desain Uji Coba.....	37
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	38
3.3.3	Jenis Data.....	39
3.3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
 BAB IV METODE PENELITIAN		48
4.1	Hasil Penelitian	48
4.1.1	Penyajian Data Uji Coba	48
4.1.2	Hasil Analisis Data	83
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	89
4.2.1	Pembahasan Proses Pengembangan <i>Game RPG</i>	89
4.2.2	Validitas <i>Game RPG “The English Kingdom”</i>	92
4.3	Implikasi Penelitian.....	96
 BAB V PENUTUP.....		98
5.1	Rangkuman	98
5.2	Simpulan	101
5.3	Saran.....	102

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

PERNYATAAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran.....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	43
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.....	44
Tabel 3.5 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4.....	47
Tabel 4.1 Fasilitas Ruang Laboratorium SMP Negeri 4 Busungbiu.....	51
Tabel 4.2 Capaian Umum dan Capaian Elemen Pembelajaran.....	52
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Isi Pembelajaran.....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran	57
Tabel 4.6 Hasil <i>Review</i> Ahli Isi Pembelajaran.....	72
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Isi Pembelajaran.....	73
Tabel 4.8 Hasil <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran	74
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	75
Tabel 4.10 Hasil <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran	75
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran.....	77
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Perorangan	77
Tabel 4.13 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan.....	79
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	79
Tabel 4.15 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	81
Tabel 4.16 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Besar	82
Tabel 4.17 Persentase Hasil Uji Validitas Pengembangan <i>Game RPG</i>	83
Tabel 4.18 Revisi Ahli Isi Pembelajaran.....	84
Tabel 4.19 Revisi Ahli Desain Pembelajaran	85
Tabel 4.20 Revisi Ahli Media Pembelajaran	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 Flowchart <i>Game RPG “The English Kingdom”</i>	54
Gambar 4.2 Tampilan Layar Judul <i>Game RPG</i>	59
Gambar 4.3 Tampilan Beberapa Karakter <i>Game RPG</i>	60
Gambar 4.4 Tampilan Peta Ruangan <i>Game RPG</i>	61
Gambar 4.5 Tampilan Peta Wilayah <i>Game RPG</i>	61
Gambar 4.6 Tampilan Peta Dunia <i>Game RPG</i>	62
Gambar 4.7 Tampilan Tutorial <i>Game RPG</i>	63
Gambar 4.8 Tampilan Quest Menu <i>Game RPG</i>	63
Gambar 4.9 Tampilan Petunjuk Arah <i>Game RPG</i>	64
Gambar 4.10 Tampilan Pencapaian Siswa pada <i>Game RPG</i>	64
Gambar 4.11 Tampilan Menu Barang-Barang Koleksi <i>Game RPG</i>	65
Gambar 4.12 Tampilan Materi Utama <i>Game RPG</i>	66
Gambar 4.13 Tampilan Materi pada Objek <i>Game RPG</i>	66
Gambar 4.14 Tampilan Materi pada Percakapan <i>Game RPG</i>	67
Gambar 4.15 Tampilan Evaluasi <i>Game RPG</i>	67
Gambar 4.16 Tampilan Menu <i>Save/Load Game RPG</i>	68
Gambar 4.17 Tampilan Layar Papan Peringkat <i>Game RPG</i>	69
Gambar 4.18 Tampilan Layar Kredit <i>Game RPG</i>	70
Gambar 4.19 Perbaikan Spelling & Grammar pada Dialog <i>Game RPG</i>	85
Gambar 4.20 Penambahan Petunjuk pada Interface Awal <i>Game RPG</i>	86
Gambar 4.21 Perbaikan pada Progres Bar <i>Game RPG</i>	87
Gambar 4.22 Menambahkan Emot saat Berdialog dengan NPC	88
Gambar 4.23 Perbaikan map <i>Game RPG</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Observasi	108
Lampiran 2. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	109
Lampiran 3. Modul Ajar	110
Lampiran 4. Daftar Nama Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 4 Busungbiu	120
Lampiran 5. <i>Storyboard game RPG</i>	121
Lampiran 6. <i>Review</i> Uji Ahli Instrumen Penilaian	125
Lampiran 7. <i>Review</i> Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	128
Lampiran 8. <i>Review</i> Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	130
Lampiran 9. <i>Review</i> Uji Ahli Media Pembelajaran	132
Lampiran 10. <i>Review</i> Subjek Uji Coba Perorangan.....	134
Lampiran 11. <i>Review</i> Subjek Uji Coba Uji Coba Kelompok Kecil.....	138
Lampiran 12. <i>Review</i> Subjek Uji Coba Kelompok Besar	142
Lampiran 13. Dokumentasi Uji Coba Perorangan	146
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	147
Lampiran 15. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Besar	149
Lampiran 16. Tabel Uji Coba Kelompok Besar.....	150
Lampiran 17. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	152
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan	153
Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	154