

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

Oleh

Ketut Priadnyana Subakti, NIM 1811021022

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan proses perancangan *game RPG* dengan judul “*The English Kingdom*”, serta untuk mengetahui validitas *game RPG* pembelajaran menurut para pakar dan subjek uji coba. Proses perekaman data penelitian menggunakan dokumentasi dan angket kuesioner. Metode analisis data menerapkan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil analisis data penelitian menguraikan (1) pengembangan multimedia pembelajaran menerapkan model pengembangan ADDIE yaitu, analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). (2) *game RPG “The English Kingdom”* telah dinyatakan valid, sesuai standar validasi yang ditetapkan melalui proses: a) uji ahli isi pembelajaran dengan skor 95,45 sangat baik, b) uji ahli desain pembelajaran dengan skor 90,00 sangat baik c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan skor 93,75 sangat baik d) uji coba perorangan yang berjumlah 3 orang dengan skor 91,67 sangat baik e) uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang dengan skor 91,67 sangat baik f) uji coba kelompok besar yang diikuti seluruh siswa kelas VIII E dengan skor 84,47 sangat baik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *game RPG “The English Kingdom”* memiliki kualitas sangat baik sehingga valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil akhir penelitian yang sangat baik, produk *game RPG* ini juga menunjukkan adanya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, produk ini dinilai memiliki potensi untuk diintegrasikan secara berkelanjutan disekolah untuk dapat meningkatkan motivasi belajar mereka terkait materi yang disampaikan melalui sebuah *game RPG*.

Kata kunci: ADDIE, *game*, *role playing games*, gamifikasi.

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

Oleh

Ketut Priadnyana Subakti, NIM 1811021022

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

The study is intended to describe the process of designing RPG games with the title "The English Kingdom", as well as to find out the validity of learning RPG game according to the experts and test subjects. The process of extracting research data using documentation and questionnaire. Data analysis methods applies quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis techniques. Results of data analysis of the research describe (1) the development of the multimedia applied ADDIE development model i.e., analysis (analysis), design, development, implementation, and evaluation. (2) The RPG game “The English Kingdom” has been declared valid, in accordance with the validation standards established by: (a) the Learning Content testing with a score of 95.45 (excellent), (b) the Learning Designer testing with a score of 90.00 (excellent). (c) the Media testing results with a score of 93.75 (excellent). Overall, the results of the research show that the RPG "The English Kingdom" has a very good quality that is valid and deserves to be used in learning. With excellent results, this RPG game product also showed the enthusiasm of students in the learning process. Therefore, this product has been assessed as having the potential to be integrated sustainably in schools in order to be able to increase their learning motivation regarding the material presented through a RPG game.

Keywords : ADDIE, game, role playing games, gamification.