

PETUALANG MATEMATIKA : PENGEMBANGAN *GAME* TIPE *ROLE PLAYING GAME* (RPG) BERBASIS *EDUTAINMENT* PADA PEMBELAJARAN PECAHAN SISWA KELAS 4 SD

Oleh

Ni Putu Ela Handayani, NIM 1613011047

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* tipe *role playing game* (RPG) berbasis *edutainment* serta untuk mengetahui kevaliditasan dari media yang dikembangkan. Adapun judul dari pengembangan *game* ini adalah “Petualang Matematika”. *Game* “Petualang Matematika” ini adalah sebuah media pembelajaran yang diaplikasikan pada saat pembelajaran materi pecahan untuk kelas IV SD. Adapun prosedur dari pengembangan *game* ini adalah sebagian dari langkah-langkah 4D model, diantaranya *define*, *design*, dan *development*. *Game* ini terdiri atas dua level yang berbeda, dengan pembedanya terletak pada materi yang termuat. Pengembangan media ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap validitas media dengan menggunakan angket. Adapun hasil uji validitas *game* “petualang Matematika” diperoleh skor valid sebesar 2,725 yang termasuk kedalam kriteria “layak”. Luaran yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *game* ini adalah menambah literasi digital sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan. Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah pelaksanaannya hanya sampai pada tahap validitas mengingat kondisi pandemi ini sehingga tidak dapat diujicobakan pada siswa.

Kata kunci: petualang matematika, *edutainment*, *game* RPG, pecahan

ABSTRACT

This research aims to develop learning media in the form of edutainment-based role playing game (RPG) types and to determine the validity of the developed media. The title of this game is "Petualang Matematika". This game is a learning media that is applied when learning fraction for grade IV elementary school. In the process of running this game, player will find a lot of obstacles. In these obstacles that the player must pass that will contain fraction theory. The procedure of developing this game is part of the 4D model steps, including defining, design, and development. This game consists of two different levels, with the difference lies in the material contained. The development of this media is carried out only to the stage of media validity. The results of the validity test of the game "Petualang Matematika" obtained a valid score of 2.725 which is included in the "feasible" criteria. The expected outcome of the development of instructional media in the form of this game is training the ability of students in learning mathematics, especially on fraction material.

Keyword: petualang matematika, *edutainment*, *game* RPG, fraction

