

Zhafran Elian. 2025. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis RPG pada Materi Sketsa dan Ilustrasi untuk Siswa Kelas X DKV di SMKN 2 Sampang*. Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing: Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Materi Sketsa dan Ilustrasi memerlukan pemahaman konsep yang baik sebelum siswa dapat menguasai keterampilan praktik. Namun, siswa kelas X di SMKN 2 Sampang menunjukkan variasi pemahaman yang cukup signifikan, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional masih kurang efektif dalam menjangkau seluruh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis RPG yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, serta angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 87,27% dari dua ahli materi dan 88,57% dari satu ahli media, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba terhadap siswa juga menunjukkan hasil positif, dengan skor rata-rata 85,11% pada kelompok kecil dan 84,75% pada kelompok besar, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, *game* edukasi berbasis RPG ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman teori Sketsa dan Ilustrasi.

Kata kunci: *Game Edukasi, Role-Playing Game, Media Pembelajaran, Sketsa dan Ilustrasi, Model ADDIE*

Zhafran Elian. 2025. *Development of RPG-Based Educational Games on Sketch and Illustration Materials for Grade X DKV Students at SMKN 2 Sampang*. Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Sketching and Illustration material requires a good conceptual understanding before students can master practical skills. However, tenth-grade students at SMKN 2 Sampang showed significant variations in understanding, indicating that conventional learning is still ineffective in reaching all students. This study aims to develop a learning media in the form of an RPG-based educational game that can help students understand the material more interestingly. The development method used is the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection instruments included validation sheets from material experts and media experts, as well as student response questionnaires. The results showed that the developed learning media obtained an average feasibility score of 87.27% from two material experts and 88.57% from one media expert, which is included in the very feasible category. Trials on students also showed positive results, with an average score of 85.11% in small groups and 84.75% in large groups, both included in the very feasible category. Thus, this RPG-based educational game is declared very feasible to be used as an interactive learning media to improve understanding of Sketching and Illustration theory.

Keywords: *Educational Games, Role-Playing Games, Learning Media, Sketches and Illustrations, ADDIE Model.*