

Fachrul Dhika Ardiansyah. 2023. *Perancangan Game Edukasi Tipe RPG Berbasis Android Sebagai Suplemen Pada Materi Anatomi Tumbuhan Di Sd Negeri Ngaglik 1 Bojonegoro*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRAK

Pemilihan metode dan perangkat pembelajaran yang kurang cocok membuat siswa SDN Ngaglik 1 cepat bosan ketika pembelajaran dilakukan terutama pada materi anatomi tumbuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis *role play game* pada materi anatomi tumbuhan kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan SPRINT yang mempunyai beberapa tahapan seperti *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype* dan *Validate*. Bertempat di SD Negeri Ngaglik 1 Bojonegoro dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV. Hasil dari penelitian ini memiliki klasifikasi sangat layak karena mendapatkan rata-rata 94.46% dari ISO 25010, 100% dari ahli materi dosen dan guru, 93.33% dari uji coba kelompok kecil, dan 91.86 % dari uji coba kelompok besar. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan game edukasi berbasis *role play game* pada materi anatomi tumbuhan sekolah dasar layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Anatomi Tumbuhan, Game Edukasi, ISO 25010, RPG, Sprint.

Fachrul Dhika Ardiansyah. 2023. *Designing an Android-based RPG-type Educational Game as a Supplement to Plant Anatomy Material at SD Negeri Ngaglik 1 Bojonegoro*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. SupervISOr Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRACT

Selection of learning methods and *devices* that are not suitable making the students of SD Negeri Ngaglik 1 quickly get bored when learning mainly on plant anatomy. This study aims to develop educational games based on *role play game* in class IV elementary school plant anatomy material. This study uses the SPRINT development research model which has several *stages* such as *Understand, Diverge, Decide, Prototype* and *Validate*. Located at SD Negeri Ngaglik 1 Bojonegoro with research subjects of class IV students. The results of this study have a very decent classification because they get an average of 94.46% from ISO 25010, 100% of lecturers and teachers material experts, 93.33% from small group trials, and 91.86 % from large group trials. It can be concluded that the development of educational games is based *role play game* in elementary school plant anatomy material is feasible to use and can improve student learning outcomes.

Keywords : Educational Games, ISO 25010, Plant Anatomy, RPG, Sprint.