

RINGKASAN SKRIPSI

Diperlukan suatu terobosan baru dalam menarik perhatian siswa untuk belajar mandiri dengan cara yang berbeda, misalnya dengan mengembangkan *game* edukasi sebagai media belajar mandiri pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan serta keefektifan *game* edukasi media pembelajaran IPA berbasis RPG Maker Vx Ace sebagai media belajar mandiri pada materi ekskresi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. Data uji coba pada penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data validasi dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* dikembangkan dengan lima tahapan ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan, pada tahap desain dilakukan rancangan elemen pembentuk *game*, pada tahap pengembangan dilakukan realisasi tahap desain, pada tahap implementasi dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, serta uji coba kepada siswa, pada tahap evaluasi dilakukan pengolahan data serta klarifikasi semua data dengan kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Media yang dikembangkan dinyatakan valid yang dilihat dari hasil penilaian validator terhadap *game* edukasi media pembelajaran IPA dengan nilai rata-rata total validasi sebesar 3,19. Selain itu, media dinyatakan praktis yang dilihat berdasarkan penilaian validator bahwa media dapat digunakan di lapangan dengan revisi. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa media dinyatakan efektif yang dilihat dari respons siswa yang sangat kuat terhadap *game* edukasi media pembelajaran IPA dengan persentase respons sebesar 88,23%, serta persentase siswa yang tuntas dalam *game* edukasi media pembelajaran IPA sebesar 96,42% yang dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Game edukasi, RPG Maker Vx Ace