Nomor : 99/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2026

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI RPG MAKER PADA MATERI LEMPENG BUMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 AWIRARANGAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

FAJAR SIDIQ

NIM 20221510194

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI RPG MAKER PADA MATERI LEMPENG BUMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 AWIRARANGAN

Oleh :

FAJAR SIDIQ
20221510194

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 12 Mei 2026 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Dr. Arrofa Acesta, M.Pd.	**Isnaini Wulandari, M.Pd.**	**Febby Fajar Nugraha, M.Pd.**
NIK. 410101690137	**NIK. 410112880198**	**NIK. 410102920225**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI RPG MAKER PADA MATERI LEMPENG BUMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 AWIRARANGAN

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, 17 Juni 2026

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Isnaini Wulandari, M.Pd.	**Pajar Anugrah Prasetio, S.Si., M.Pd.**
NIK. 410112880198	**NIK. 410102920223**

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd.	**Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.**
NIK. 41038091314	**NIK. 410110890202**

PERTANYAAN OTENTISITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Sidiq

NIM : 20221510194

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker Pada Materi Lempeng Bumi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Awirarangan". Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku pada masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang diajukan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini.

Kuningan, 12 Mei 2026

Yang membuat pernyataan



Fajar Sidiq

NIM. 20221510194

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Sabar, kerjakan dan ikhlas menjalankan sesuatu karena suatu hal baik yang kamu kerjakan akan berguna bagi dirimu atau orang lain maupun Tuhan ”

~Peneliti

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang telah mendukung dan mensuport saya dari kecil hingga sampai pada titik ini. Selain itu skripsi ini saya persembahkan juga kepada kakak saya yang telah mendukung dan menjadi panutan bagi saya dalam menjalankan kehidupan ini. Saya ucapkan terima kasih kepada mereka yang telah memberikan dukungan serta segalanya kepada saya dan keberhasilan ini merupakan keberhasilan mereka.

ABSTRAK

Fajar Sidiq. 20221510194. "Pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker Pada Materi Lempeng Bumi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V SDN 1 Awirarangan". Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. Skripsi 2026. Pembimbing I: Isnaini Wulandari, M.Pd.; Pembimbing II: Pajar Anugrah Prasetio, M.Pd.

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi RPG Maker untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VA SDN 1 Awirarangan yang layak dan efektif. Jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang mengacu pada model ADDIE, yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Subjek dari uji terbatas terdiri dari dua validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi, sementara subjek dari uji utama adalah 23 peserta didik kelas VA SDN 1 Awirarangan, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Instrumen pengumpulan data meliputi, angket penilaian produk oleh validator ahli materi, ahli media, angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik serta lembar observasi. Teknik analisis data hasil penilaian validator menggunakan uji Aiken's V, sedangkan uji efektivitas produk diuji dengan hasil observasi peserta didik dan diuji *Paired Sample T-Test*. Hasil uji terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi RPG Maker untuk meningkatkan motivasi belajar dikategorikan sangat layak digunakan, dengan rerata skor Aiken's V sebesar 0.95 yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi RPG Maker ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibuktikan dengan nilai t_{hitung} 25,27 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,07. Kesimpulannya media pembelajaran *game* edukasi RPG Maker untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, IPAS, Motivasi Belajar, RPG Maker, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Fajar Sidiq. 20221510194. "Developing an RPG Maker Educational Game on Earth's Plates to Improve Learning Motivation for Grade V Students at SDN 1 Awirarangan ". Primary Teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education. Kuningan University. Thesis 2026. Supervisor I: Isnaini Wulandari, M.Pd.; Supervisor II: Pajar Anugrah Prasetio, M.Pd

This research is driven by the low level of student learning motivation, resulting from a lack of teacher innovation in utilizing digital-based learning media. The purpose of this study is to develop a feasible and effective educational game using RPG Maker to enhance the learning motivation of 5th-grade students at SDN 1 Awirarangan. This study employs the Research and Development (R&D) method, following the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects for the limited trial included two expert validators media and material experts, while the subjects for the field trial consisted of 23 students from class VA at SDN 1 Awirarangan, Kuningan Regency, West Java. Data collection instruments included product assessment questionnaires for experts, teacher and student response questionnaires, and observation sheets. Data analysis was conducted using Aiken's V to evaluate validity, while the product's effectiveness was measured through student observations and a Paired Sample T-Test.The results of the limited trial indicate that the RPG Maker educational game is categorized as "highly feasible" for use, with an average Aiken's V score of 0.95 very high category. The effectiveness test results demonstrate that the media significantly improves student motivation, as evidenced by a t_count of 25.27, which is greater than the t_table of 2.07. In conclusion, the developed RPG Maker educational game is highly feasible and effective in increasing student learning motivation.

Keywords **: *Educational Game, IPAS, Learning Motivation, RPG Maker, Elementary School***

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker Pada Materi Lempeng Bumi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Awirarangan". Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Kuningan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada:

1. Ibu Isnaini Wulandari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.
2. Bapak Pajar Anugrah Prasetio, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.
3. Seluruh staf di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Kuningan, 12 Mei 2026
Peneliti

Fajar Sidiq
20221510194

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan yang baik ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT dengan segala nikmat rahmat serta karunia kepada peneliti. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini hingga dapat selesai tepat pada waktunya, serta kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak ilmu pendidikan, nasihat, motivasi serta dorongan semangat, khususnya :

1. Allah SWT dengan segala nikmat rahmat serta karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas ini.
2. Ibu Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si. sebagai Rektor Universitas Kuningan.
3. Bapak Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
4. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd. sebagai Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kuningan
5. Ibu Isnaini Wulandari, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan sangat teliti, memotivasi dan sabar agar senantiasa dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Pajar Anugrah Prasetio, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan kepada peneliti sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen beserta Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kuningan.
8. Bapak Dr. Arrofa Acesta, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik sehingga saya bisa menyelesaikan tugas ini.
9. Bapak Sahroni, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Awirarangan yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan skripsi.
10. Ibu Elvi Susanthy, S.Pd. selaku Guru Wali kelas VA SDN 1 Awirarangan yang telah mengizinkan kelasnya menjadi tempat penelitian.
11. Ibu Kurniawati dan Bapak Yoyo Maryo, selaku orang tua saya yang selalu memberikan do’a, semangat dan dukungannya kepada saya.

12. Teman-teman PGSD angkatan 2022 yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi, dan inspirasinya.
13. Terima kasih pula kepada semua pihak yang terlibat dalam setiap proses pembuatan skripsi ini.

Semoga kebaikan semua pihak terkait mendapatkan balasan yang dari Allah SWT yang berlipat ganda, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Kuningan, 12 Mei 2026

Peneliti

Fajar Sidiq

NIM 20221510194

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING
PERTANYAAN OTENTISITAS
MOTTO DAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
***ABSTRACT* ..... ii**
KATA PENGANTAR iii
UCAPAN TERIMA KASIH iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Pengembangan 7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 7
G. Manfaat Pengembangan 8
H. Asumsi Pengembangan 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
A. Landasan Teori 10
1. Media Pembelajaran 10
2. *Game* Edukasi 16
3. RPG Maker 19
4. Motivasi Belajar 31
5. Mata Pelajaran IPAS 36
B. Penelitian Relevan 40

C. Kerangka Pemikiran 48
D. Pertanyaan Penelitian 51
BAB III METODE PENELITIAN 52
A. Model Pengembangan 52
B. Prosedur Pengembangan 52
1. Tahap Analisis (*Analysis*) 53
2. Tahap perancangan (*Design*) 54
3. Tahap Pengembangan (*Development*) 54
4. Tahap Implementasi (*Implementation*) 55
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 55
C. Desain Uji Coba Produk 57
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data 58
E. Teknik Analisis Data 69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 72
A. Hasil Pengembangan 72
1. Tahap Analisis (*Analysis*) 72
2. Tahap Perancangan (*Design*) 76
3. Tahap Pengembangan (*Development*) 86
4. Tahap Implementasi (*Implementation*) 94
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 95
B. Kajian Produk 100
C. Pembahasan 107
D. Keterbatasan Penelitian 119
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 120
A. Simpulan 120
B. Saran 120
DAFTAR PUSTAKA 123
LAMPIRAN-LAMPIRAN 137
RIWAYAT HIDUP 207

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Persentase Masing – Masing Indikator Motivasi Belajar 3
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan 40
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Media 61
Tabel 3. 2 Pedoman Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Media 61
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Materi oleh Ahli Materi 63
Tabel 3. 4 Pedoman Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Materi 63
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media oleh Guru 65
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Kualitas Media oleh Guru 65
Tabel 3. 7 Kisi Kisi Instrumen Tanggapan Media oleh Peserta Didik 67
Tabel 3. 8 Pedoman Tanggapan Media oleh Peserta Didik 67
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Penilaian Observasi Peserta Didik 69
Tabel 3. 10 Kriteria Validitas 70
Tabel 4. 1 Tahap Pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker 73
Tabel 4. 2 Tahap Pengembangan *Game* Edukasi RPG Maker 86
Tabel 4. 3 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* 100
Tabel 4. 4 Tahap Revisi Aplikasi *Game* Edukasi RPG Maker 104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Proyek Baru 23
Gambar 2. 2 Pengaturan *Map*..... 24
Gambar 2. 3 Fitur *Tileset Mode* 24
Gambar 2. 4 Fitur *Drawing Brush* 24
Gambar 2. 5 Tampilan *Fitur Tileset*..... 25
Gambar 2. 6 Tampilan *Map* 25
Gambar 2. 7 Membuat Folder Baru 25
Gambar 2. 8 Mengatur Lingkungan Permainan..... 26
Gambar 2. 9 Menambah *Map*..... 26
Gambar 2. 10 Mengganti dan Menambahkan Karakter..... 27
Gambar 2. 11 Menambahkan Elemen Pada *Map*..... 28
Gambar 2. 12 Menambah Teks untuk Karakter Berbicara 28
Gambar 2. 13 *Transfer* Karakter..... 29
Gambar 2. 14 Kerangka Berpikir..... 50
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE..... 53
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan 56
Gambar 4. 1 Tampilan *Loading Game*..... 79
Gambar 4. 2 Tampilan *Menu* Utama..... 79
Gambar 4. 3 Tampilan *Continue*..... 80
Gambar 4. 4 Tampilan *Options*..... 80
Gambar 4. 5 Tampilan Pendahuluan *Game* 81
Gambar 4. 6 Tampilan Sistem..... 81
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Dalam *Game*..... 82
Gambar 4. 8 Tampilan Berinteraksi Dengan NPC Sekaligus Materi..... 82
Gambar 4. 9 Tampilan Materi Utama Dalam Bentuk Video 83
Gambar 4. 10 Tampilan Membayar 83
Gambar 4. 11 Tampilan *Battle*..... 84
Gambar 4. 12 Tampilan *Save Game* 84
Gambar 4. 13 Tampilan Soal Evaluasi..... 85

Gambar 4. 14 Tampilan Skor Hasil Evaluasi 85
Gambar 4. 15 Tampilan Penutup *Game* 86
Gambar 4. 16 Diagram Skor Aiken's V Masing - Masing Indikator 93
Gambar 4. 17 Diagram Nilai Tanggapan Guru 96
Gambar 4. 18 Diagram Nilai Tanggapan Peserta Didik 98
Gambar 4. 19 Tampilan Fitur *Deployment* RPG Maker MV 101
Gambar 4. 20 Tahapan ADDIE 108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Surat Keputusan Skripsi 139
Lampiran A. 2 Berita Acara Bimbingan 140
Lampiran A. 3 Surat Izin Penelitian..... 141
Lampiran A. 4 Surat Keterangan Penelitian 142
Lampiran B. 1 Lembar Hasil Validasi Ahli 1 144
Lampiran B. 2 Lembar Hasil Validasi Ahli 2 149
Lampiran B. 3 Hasil Tanggapan Guru 153
Lampiran B. 4 Lembar Hasil Validasi Lembar Observasi Motivasi Belajar 158
Lampiran C. 1 Hasil Tanggapan Guru 162
Lampiran C. 2 Hasil Tanggapan Peserta Didik..... 164
Lampiran C. 3 Hasil Observasi Awal 166
Lampiran C. 4 Hasil Observasi Akhir..... 168
Lampiran C. 5 Hasil Evaluasi Peserta Didik..... 170
Lampiran D. 1 Validitas *Aiken's V*..... 173
Lampiran D. 2 Uji Perbedaan (Uji *Paired Sample T-Test*)..... 175
Lampiran E. 1 *Soft File* Aplikasi *Game* Edukasi RPG Maker..... 177
Lampiran E. 2 Dokumentasi 178
Lampiran F. 1 Dokumentasi Lembar Tanggapan Peserta Didik..... 181
Lampiran F. 2 Dokumentasi Lembar Observasi Awal..... 183
Lampiran F. 3 Dokumentasi Lembar Observasi Akhir..... 185
Lampiran F. 4 Dokumentasi Lembar Evaluasi Hari Pertama 186
Lampiran F. 5 Dokumentasi Lembar Evaluasi Hari Kedua..... 187
Lampiran F. 6 Dokumentasi Lembar Evaluasi Hari Ketiga..... 188
Lampiran F. 7 Modul Ajar 189