

Nomor : 074/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2024

**PENGEMBANGAN *GAME EDUTAINMENT* BERBASIS RPG MAKER
UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PADA MATERI
BELAJAR BERWIRAUSAHA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS V SDN MALEBER**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh:

LUGINA PANGESTU

NIM. 20201510089

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGEMBANGAN *GAME EDUTAINMENT* BERBASIS RPG MAKER
UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PADA MATERI
BELAJAR BERWIRUSAHA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS V SDN MALEBER**

Oleh

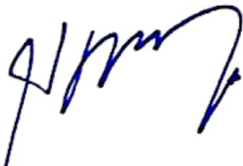
LUGINA PANGESTU

20201510089

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 24 Juni 2024 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



Dr. Ilah Nurlaelah, M.Si.
NIK. 41038032145

Penguji II



Isnaini Wulandari, M.Pd.
NIK. 410112880198

Penguji III



Gilang Kripsiyadi Praramdana, M.Pd
NIK. 410103900224

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN *GAME EDUTAINMENT* BERBASIS RPG MAKER
UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PADA MATERI
BELAJAR BERWIRAUSAHA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS V SDN MALEBER**

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, 24 Juni 2024

Pembimbing I,



Isnaini Wulandari, M.Pd
NIK. 410112880198

Pembimbing II,



Pajar Anugrah Prasetyo, S.Si., M.Pd.
NIK. 410102920223

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Asep Jejen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

PERNYATAAN OTENSITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lugina Pangestu

NIM : 20201510089

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan *Game Edutainment* Berbasis RPG Maker Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Pada Materi Belajar Berwirausa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Maleber

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan *Game Edutainment* Berbasis RPG Maker Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Pada Materi Belajar Berwirausaha Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Maleber” ini benar seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap bertanggung jawab apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Kuningan, 24 Juni 2024

Yang menyatakan,



Lugina Pangestu

NIM. 20201510089

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Lir Cai Anu Ngalir”

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Wahidi dan Ibu Warliah. Terima kasih atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti yang telah kalian berikan sepanjang hidup saya. Kalian adalah sumber inspirasi dan motivasi terbesar dalam setiap langkah perjalanan akademik ini. Pengorbanan, kerja keras, dan cinta kalian telah memberikan saya kekuatan untuk mencapai titik ini. Semoga skripsi ini menjadi awal dari kesuksesan yang dapat membuat kalian bangga.

ABSTRAK

Lugina Pangestu. 20201510089. Pengembangan *Game Edutainment* Berbasis RPG Maker Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Pada Materi Belajar Berwirausaha Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Maleber. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2024. Pembimbing I: Isnaini Wulandari, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Pajar Anugrah Prasetio, S.Si., M.Pd.

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemandirian belajar siswa, yang disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran untuk menanamkan kemandirian belajar pada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker MV dan menguji efektivitas media pembelajaran *game Edutainment* berbasis RPG Maker MV di SD Negeri Maleber. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Tahap penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Subjek uji terbatas terdiri dari dua validator ahli, sementara subjek uji utama adalah guru kelas V sebagai praktisi dan 20 siswa kelas V SD Negeri Maleber, Kuningan, Jawa Barat. Instrumen pengumpulan data meliputi pedoman wawancara, observasi, angket penilaian produk oleh validator ahli materi, dan ahli media, serta angket tanggapan guru. Teknik analisis data hasil penilaian validator menggunakan uji Aiken's V, sedangkan efektivitas produk diuji dengan hasil observasi siswa dan uji-t Independent sample test. Hasil uji terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker MV dikategorikan sangat layak digunakan, dengan rerata skor Aiken's V sebesar 0,97 yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajarn ini mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa, dibuktikan dengan nilai t_{hitung} 10,574 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} 2,093. Kesimpulannya, media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker MV yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Kemandirian Belajar.

ABSTRACT

Lugina Pangestu. 20201510089. Development of RPG Maker-Based Edutainment Games to Improve Learning Independence in Entrepreneurship Learning Materials for Indonesian Language Subjects of Grade V Students of SDN Maleber. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Kuningan University. 2024. Supervisor I: Isnaini Wulandari, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Pajar Anugrah Prasetyo, S.Si., M.Pd.

This study is based on the low independence of student learning, which is caused by the lack of teacher innovation in the use of learning media to instill learning independence in students. The purpose of this study is to develop an *Edutainment* game learning media product based on RPG Maker MV and to test the effectiveness of the *Edutainment* game learning media based on RPG Maker MV at SD Negeri Maleber. This type of research is Research and Development (R&D). This development research stage refers to the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The limited test subjects consisted of two expert validators, while the main test subjects were fifth-grade teachers as practitioners and 20 fifth-grade students of Maleber Elementary School, Kuningan, West Java. Data collection instruments included interview guidelines, observations, product assessment questionnaires by material expert validators, and media experts, and teacher response questionnaires. The data analysis technique for validator assessment results used the Aiken's V test, while the effectiveness of the product was tested with student observation results and the Independent sample t-test. The results of the limited test showed that the RPG Maker MV-based *Edutainment* game learning media was categorized as very feasible to use, with an average Aiken's V score of 0.97 which was included in the very high category. The results of the effectiveness test showed that this learning media was able to improve students' learning independence, as evidenced by the t-count value of 10.574 which was greater than the t-table value of 2,093. In conclusion, the RPG Maker MV-based *Edutainment* game learning media that was developed was very feasible and effective in improving students' learning independence.

Keywords: *Learning Media, Indonesian Language, Learning Independence.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Tabaraka Wata'alaah atas nikmat, rahmat dan taufik-Nya, sehingga dapat diselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game Edutainment* Berbasis RPG Maker Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Pada Materi Belajar Berwirausahaha Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Maleber”. Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Program Sarjana Pendidikan di Universitas Kuningan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis 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, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.

Akhirnya penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu saran dan kritik yang konstruktif akan sangat membantu agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik.

Kuningan, 24 Juni 2024

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan yang baik ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, dan karunia-Nya kepada peneliti. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga dapat selesai tepat pada waktunya, serta kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak ilmu pendidikan, nasehat, motivasi serta dorongan semangat, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Asep Jejen Jaelani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
3. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan yang selalu memberikan bimbingan serta motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan.
4. Ibu Isnaini Wulandari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memotivasi, memberikan bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Pajar Anugrah Prasetio, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memotivasi, memberikan bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Arrofa Acesta, S.P., M.Pd., selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan serta motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan.
7. Seluruh Dosen beserta Staff TU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Universitas Kuningan.
8. Bapak Suganda, S.Pd., SD. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Maleber yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian dan pengambilan data. Serta Ibu Teti Nurbaeti, S.Pd., selaku Wali Kelas V yang telah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Ibu Warliah dan Bapak Wahidi, S.Pd., M.Si., selaku orang tua peneliti. Terima kasih atas segala doa, cinta, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Tanpa kasih sayang dan bimbingan kalian, pencapaian ini tidak akan mungkin

terwujud. Selain itu, kepada Otin Desi Susanti, S.Pd., Runadi, Maya Raspati, Amd. Keb., dan Hari Dwi Putra, S.T., selaku kakak peneliti yang selalu memotivasi dan seringkali mengarahkan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan kebahagiaan kepada Ibu, Bapa, Aa dan Teteh.

10. Hani Khaerunnisa selaku teman, sekaligus orang terkasih yang selalu mendukung, mengerti, memberikan semangat, dan seringkali membantu peneliti, kehadiran kalian memberikan kekuatan dan motivasi tersendiri dalam perjalanan ini, dan kepada A Udin, Silvi Yota Fatonah serta Afifa Dwi Putri selaku sahabat peneliti, terima kasih telah bersama-sama melewati setiap tantangan, saling memberikan dukungan, dan menjadi sumber inspirasi dalam perjalanan akademik ini, semoga persahabatan kita terus berkembang dan menjadi penyemangat dalam perjuangan ke depan.
11. Rekan-rekan PGSD kelas A 2020 dan seluruh mahasiswa putra PGSD angkatan 2020 yang telah kebersamai selama masa perkuliahan dan berproses bersama peneliti selama kurang lebih 4 tahun ini, dan rekan-rekan pengurus HIMA PGSD periode 2021/2022 dan periode 2022-2023, serta rekan BLM FKIP UNIKU periode 2023/2024.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya dengan diiringi doa, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan mereka. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Kuningan, 24 Juni 2024

Peneliti,

Lugina Pangestu

NIM. 20201510089

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING	
PERNYATAAN OTENSITAS	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teoretis.....	7
1. Kemandirian Belajar.....	7
a. Pengertian Kemandirian Belajar.....	7
b. Manfaat Kemandirian Belajar.....	8
c. Indikator Kemandirian Belajar	9
2. Bahasa Indonesia	10
a. Capaian Umum	11
b. Capaian per Elemen	11

3. <i>Game Edutainment</i>	12
a. Pengertian <i>Game Edutainment</i>	12
b. Tujuan <i>Game Edutainment</i>	13
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Edutainment</i>	14
4. <i>Game RPG</i>	16
a. Pengertian <i>Game RPG</i>	16
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game RPG</i>	18
c. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Game RPG</i>	20
B. Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Pemikiran	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Penilaian Produk.....	38
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	44
a. Data Kualitatif	44
b. Data Kuantitatif	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Pengembangan	47
B. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	47
1. Analisis Kurikulum.....	47
2. Analisis Materi.....	49
3. Analisis Karakter Siswa.....	49
4. Analisis Media	50
C. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	50
1. Perancangan Data	51
2. Perancangan Sumber yang di Butuhkan	51
3. Desain Produk.....	51
D. Tahap Pengembangan & Implementasi (<i>Development & Implementation</i>).....	58
E. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	65
1. Tanggapan Guru Kelas V	65

2. Uji Coba Utama	66
F. Kajian Produk.....	68
G. Pembahasan	71
H. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kekurangan dan Kelebihan Game Edutainment.....	15
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Game Edutainment.....	16
Tabel 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Game RPG	19
Tabel 2.4 Kelebihan dan Kekurangan Game RPG	20
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan	26
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Media.....	41
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Media	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Materi oleh Ahli Materi	42
Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Materi oleh Ahli Materi	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Penentu Kualitas Media oleh Pendidik	43
Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Penentu Kualitas Media oleh Pendidik	43
Tabel 3.7 Lembar Observasi Peserta Didik	44
Tabel 3.8 Kriteria Validitas	45
Tabel 4.1 CP dan TP Bahasa Indonesia.....	48
Tabel 4.2 Tahap Pengembangan Game.....	58
Tabel 4.3 Hasil Uji-T Independent Sample Test.....	67
Tabel 4.4 Tahap Revisi Game	69

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	34
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	35
Bagan 3.2 Prosedur Pengembangan (satu siklus).....	38
Bagan 4.1 Tahapan ADDIE.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Loading	52
Gambar 4.2 Menu Utama	52
Gambar 4.3 Cerita Awal Game	53
Gambar 4.4 Menu Awal Game	53
Gambar 4.5 Tampilan Item Game	54
Gambar 4.6 Options Dalam Game	54
Gambar 4.7 Save Pada Game	55
Gambar 4.8 Tampilan Keluar Game	55
Gambar 4.9 Membeli atau Menjual Barang	56
Gambar 4.10 Berinteraksi dan Materi	57
Gambar 4.11 Tampilan Ending	57
Gambar 4.12 Diagram Skor Aiken's V Masing-Masing Indikator	64
Gambar 4.13 Diagram Nilai Tanggapan Guru.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

- A.1. Surat Keputusan Skripsi
- A.2. Surat Izin Penelitian
- A.3. Surat Keterangan Penelitian
- A.4. Berita Acara Bimbingan Skripsi

LAMPIRAN B

- B.1. Lembar Validasi Produk
- B.2. Lembar Validasi Ahli 1
- B.3. Lembar Validasi Ahli 2

LAMPIRAN C

- C.1. Lembar Tanggapan Guru
- C.2. Lembar Observasi
- C.3. Hasil Tanggapan Guru
- C.4. Hasil Observasi Awal
- C.5. Hasil Observasi Akhir

LAMPIRAN D

- D.1. Uji Validitas Aiken's V
- D.2. Uji Efektivitas (Uji t Independent Sample Test)

LAMPIRAN E

- E.1. Dokumentasi Lapangan