

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ROLE
PLAYING GAME PADA MATERI PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL BAGI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 UNGARAN**

Fransiska Galuh Chandra Prasetyari¹, Kriswandani²

Program Studi S1 Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711
e-mail: 202013067@student.uksw.edu¹, kriswandani@staff.uksw.edu²

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Role Playing Game* (RPG) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ungaran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Borg & Gall* yang terdiri dari sepuluh langkah. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, kuesioner dan tes. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah aplikasi *game* RPG dengan materi persamaan linier dua variabel. Dampak dari media pembelajaran *game* edukasi RPG adalah media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan pada uji *Mann-Whitney* dengan nilai signifikan $0,043 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan rerata sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran *game* edukasi berbasis RPG atau terdapat pengaruh *game* edukasi RPG pada materi persamaan linier dua variabel terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,591 yang berarti terjadi peningkatan sedang terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, *game* edukasi, *role playing game*, persamaan linier dua variabel

