

RINGKASAN

Pengembangan Game Edukasi Biologi Berbasis Role Playing Game Sebagai Penunjang Proses Belajar-Mengajar, Onky Wijaya, NIM E31202339, Tahun 2023, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Hermawan Arief Putranto, ST, MT (Pembimbing).

Pendidikan adalah salah satu hal penting yang dibutuhkan oleh manusia. Kualitas pendidikan pada sebuah negara dapat mengikuti perkembangan globalisasi. Perkembangan globalisasi memberikan kemajuan IPTEK dan menghasilkan produk seperti gawai. Gawai dapat digunakan untuk hal positif namun juga hal negatif. Para siswa saat ini kerap menggunakan gawai tidak dengan baik dan beberapa kasus gawai menjadi penyebab siswa menjadi tidak semangat belajar dan tidak fokus belajar.

Para siswa saat ini kerap hanya menggunakan gawai yang mereka miliki sebagai alat komunikasi, bermain, dan hiburan. Para siswa yang tidak menggunakan gawai tidak untuk hal positif perlu diarahkan agar mereka menggunakannya tidak hanya untuk keperluan pribadi maupun hiburan namun juga sebagai edukasi. Gawai saat ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan sebuah game edukasi. *Game* edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu para pemainnya untuk belajar sembari bermain. Para siswa yang mudah merasa bosan dan ingin bermain permainan yang menyenangkan membuat mereka tidak memanfaatkan game edukasi dengan baik.

Game edukasi cenderung memiliki gameplay yang sederhana dan mudah. *Game* edukasi berpusat pada para pelajar yang berperan sebagai pemain dan memainkan game yang bersifat *problem solving*. Tujuan pembuatan *game* edukasi *Role Playing Game* ini adalah menciptakan sebuah game edukasi yang dapat membantu para siswa untuk belajar dengan cara menyenangkan yaitu dengan bermain *game*. *Game* akan dirancang dengan menghibur dan menyenangkan untuk dimainkan, berbeda dengan *game* edukasi pada umumnya yang memiliki *gameplay* sederhana dan mudah membuat pemainnya bosan.