

ABSTRAK

RANCANG BANGUN *ROLE PLAYING GAME* UNTUK ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN INFORMATIKA FASE D

Dhinah Aulia Salsabila

Informatika merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada tingkat SMP yang ada di dalam Kurikulum Merdeka. Namun, sebagian besar siswa masih menganggap bahwa Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit. Oleh karenanya, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak beranggapan demikian. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu dilakukan asesmen untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Asesmen awal pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menganalisis kemampuan siswa agar siswa dapat belajar sesuai dengan capaian belajarnya. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *desktop* untuk asesmen awal pembelajaran pada mata pelajaran Informatika agar lebih menyenangkan untuk siswa fase D kelas 7. *Game* dibuat menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* dan metode penelitian menggunakan metode studi pustaka. Hasil penelitian yang dilakukan pada 30 siswa SMP Negeri 2 Kalimantan menunjukkan bahwa 90% siswa sangat setuju bahwa *game Being a Hero* dapat digunakan untuk asesmen awal pembelajaran pada mata pelajaran Informatika menjadi lebih menyenangkan.

Kata kunci: Asesmen, *Game Development Life Cycle*, Informatika, Kurikulum Merdeka, *Role Playing Game*, *RPG Maker MV*

ABSTRACT

DESIGN AND IMPLEMENTATION OF A ROLE PLAYING GAME FOR INITIAL ASSESSMENT OF PHASE D INFORMATICS SUBJECTS

Dhinah Aulia Salsabila

Informatics is one of the compulsory subjects at the junior high school level in the Kurikulum Merdeka. However, most students still think that Informatics is a difficult subject. Therefore, a fun learning media is needed so students do not think that way. To achieve learning goals, an assessment must be conducted to determine the achievement of student learning outcomes. Early learning assessment can make it easier for teachers to analyze student abilities so that students can learn according to their learning achievements. This research develops a desktop-based educational game learning media for early learning assessment in Informatics subjects to make it more fun for phase D grade 7 students. The game is made using the Game Development Life Cycle development method and the research method uses the library research method. The results of research conducted on 30 students of SMP Negeri 2 Kalimantan show that 90% of students strongly agree that the Being a Hero game can be used for initial assessment of learning in Informatics subjects to be more fun.

Keywords: *Assessment, Game Development Life Cycle, Informatics, Kurikulum Merdeka, Role Playing Game, RPG Maker MV*