

BAB II

METODE PERENCANGAN

A. Jenis Rancangan

Jenis rancangan dalam Tugas Akhir ini adalah perancangan produk media pembelajaran yang berbasis Roleplay Game (RPG) yang dibuat menggunakan RPG Maker MV dan ANDROID STUDIO pada mata pelajaran IPAS untuk siswa sekolah dasar. Rancangan ini bersifat deskriptif-prosedural, yaitu menggambarkan tahapantahapan secara sistematis dalam proses pembuatan media pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, pembuatan media, hingga menghasilkan produk akhir yang siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Perancangan ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu, rancangan juga memperhatikan aspek pedagogis, tampilan antarmuka (user interface), kemudahan penggunaan (user friendly), serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga agar bisa meningkatkan motivasi, keaktifan peserta didik, dan pemahaman materi terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) melalui pembelajaran berbasis teknologi.

B. Sasaran Perancangan

Sasaran utama dalam perancangan media pembelajaran ini adalah siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas VI SD, sebagai pengguna utama media pembelajaran interaktif. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada karakteristik peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta memadukan unsur visual dan audio agar materi lebih mudah dipahami.

Selain siswa, sasaran perancangan juga mencakup guru sebagai pengguna pendukung yang akan memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran media interaktif ini

diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan partisipasi siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Secara lebih luas, media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar digital yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Prosedur Perancangan

Prosedur perancangan media pembelajaran berbasis Roleplay Game (RPG) menggunakan aplikasi RPG Maker MV dilakukan melalui beberapa tahapan secara sistematis.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran melalui observasi, wawancara, serta analisis materi pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi karakteristik siswa dan kompetensi yang harus dicapai.

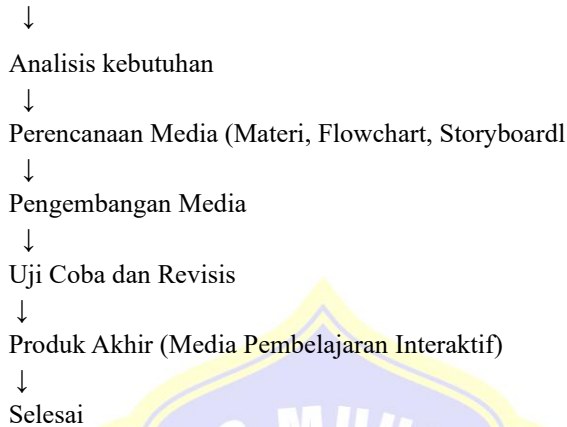
Tahap kedua adalah perencanaan media, yaitu menyusun konsep media pembelajaran yang meliputi penentuan materi, penyusunan alur navigasi (flowchart), penyusunan storyboard, desain tampilan, serta penyusunan instrumen evaluasi yang akan dimuat dalam media.

Tahap ketiga adalah pengembangan media menggunakan aplikasi RPG Maker MV. Pada tahap ini dilakukan pembuatan lingkungan permainan (game map), karakter utama (Soleh), karakter pendukung (NPC), dialog, materi pembelajaran Tata Surya, sistem quest, soal evaluasi, serta pengaturan perpindahan antar tahap permainan hingga menjadi sebuah media pembelajaran berbasis Roleplay Game (RPG) yang utuh.

Tahap keempat adalah uji coba dan revisi media. Produk yang telah dikembangkan diuji coba untuk mengetahui kelayakan tampilan, isi materi, serta fungsi setiap menu. Dan dilanjutkan dengan revisi dan evaluasi agar media yang dihasilkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap kelima adalah publikasi produk, yaitu menghasilkan media pembelajaran dalam format Aplikasi Android (.APK) sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah.

Alur prosedur perancangan dapat digambarkan sebagai berikut. Mulai



D. Waktu Perancangan

Waktu perancangan merupakan tahapan yang menunjukkan rentang waktu yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif. Seluruh kegiatan dilakukan secara bertahap dan sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.

Perancangan media pembelajaran ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu mulai bulan Maret sampai Juli 2026.

No.	Tahap	Jadwal
1.	Penentuan ide	Maret-April 2026
2.	Penyusunan alur cerita, penokohan, dan latar	April – Juni 2026
3.	Pembuatan ilustrasi	April – Juni 2026
4.	Uji Coba dan Revisi Media	April – Juli 2026
5.	Hasil produk dan Penyusunan Produk	April – Juli 2026

