

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAMES* PADA
MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
UNTUK SMP KELAS VII**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



TIARA KASIH

NIM 12646

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Multimedia Berbasis *Games* pada Materi
Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP Kelas VII

Nama : Tiara Kasih

NIM/TM : 12646/2009

Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 23 Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Ramadhan Sumarmin, S.Si., M.Si.	1. 
2. Sekretaris	: Irdawati, S.Si., M.Si.	2. 
3. Anggota	: Drs. H. Sudirman	3. 
4. Anggota	: Fitri Arsih, S.Si., M.Pd.	4. 

ABSTRAK

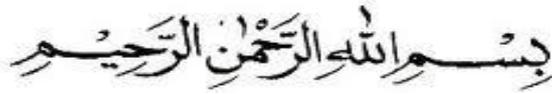
Tiara Kasih : Pengembangan Multimedia Berbasis *Games* pada Materi Klasifikasi Makhluk hidup untuk SMP Kelas VII

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis komputer dikenal dengan *Computer Assisted Instruction* (CAI). Pelaksanaan CAI ditunjang oleh ketersediaan sarana dan prasarana seperti komputer dan *infocus* pada tiap kelas. Namun siswa lebih cenderung menggunakan sarana tersebut untuk bermain *games*. Ketertarikan siswa terhadap *games* dijadikan latar belakang pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *games*. Dengan multimedia ini siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi dengan cara belajar sambil bermain. Berdasarkan hal tersebut maka telah dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang valid dan praktis.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan *four-D models* yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun, pada penelitian ini tidak dilakukan tahap *disseminate*. Tahap *define* terdiri atas analisis kurikulum, siswa dan media. Pada tahap *design* dilakukan perancangan multimedia berbasis *games*. Pada tahap *develop* dilakukan uji validasi oleh 6 orang validator, revisi multimedia dan uji praktikalitas multimedia terhadap 24 orang siswa kelas VII dan 3 orang guru SMPN 1 Padang. Untuk pengumpulan data digunakan angket uji validitas dan praktikalitas. Selanjutnya, data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan analisis deskriptif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka telah dihasilkan multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP kelas VII yang valid dan praktis. Hasil validitas yang diperoleh adalah 3,63 dengan kategori sangat valid, sedangkan nilai praktikalitas multimedia berbasis *games* oleh siswa dan guru berturut-turut adalah 90,37% dan 90,23% dengan kategori sangat praktis.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa manusia ke peradaban yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul Pengembangan Multimedia Berbasis *Games* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP Kelas VII. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program Strata-1 di Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang.

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Dr. Ramadhan Sumarmin, S.Si, M.Si., sebagai pembimbing I yang telah memberi bimbingan, motivasi dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Ernie Novriyanti, S.Pd, M.Si., sebagai pembimbing II yang telah memberi bimbingan, motivasi dan saran kepada penulis.
3. Bapak Drs. H. Sudirman, Ibu Fitri Arsih, S.Si, M.Pd., dan Ibu Irdawati, S.Si, M.Si., sebagai dosen penguji yang telah memberi kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hj. Heffi Alberida, M.Si., sebagai penasehat akademik, yang telah membimbing penulis dari awal perkuliahan sampai tingkat akhir.

5. Ervian Yoga Permana, SE. yang telah membantu dalam pembuatan multimedia berbasis *games*.
6. Bapak Dr. Abdul Razak, S.Si, M.Si, Ibu Fitri Arsih, S.Si, M.Pd., Ibu Dezi Handayani, S.Si, M.Si., Ibu Dra. Hj. Doris Yelniwetis, Bapak Suindra, S.Pd, M.M., dan Ibu Lenni Hernita, S.Pd., sebagai validator multimedia.
7. Bapak Dr. H. Azwir Anhar, M.Si selaku Ketua Jurusan Biologi.
8. Bapak Drs. Darmalis, M.Pd kepala SMPN 1 Padang yang berkenan memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Padang.
9. Ibu Rosmala Dewi, S.Pd., dan Ibu Zuraida, S.Pd., guru biologi SMPN 1 Padang yang telah mengisi angket praktikalitas.
10. Siswa Kelas VII SMPN 1 Padang, sebagai subjek coba dalam penelitian ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberi motivasi kepada penulis.

Teristimewa ucapan terima kasih untuk orang tua yang selalu memberi dukungan serta motivasi kepada penulis. Semoga semua bantuan, dorongan, pemikiran, nasehat dan ilmu yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan pahala dari Allah SWT.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun jika pembaca menemukan kekurangan dan kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis, penulis mohon maaf. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 8 Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	10
B. Kerangka Konseptual	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Objek Penelitian	30
C. Prosedur Penelitian	30
D. Uji Coba Produk	44

	E. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	47
	B. Pembahasan.....	59
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	67
	B. Saran.....	67
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator Multimedia Berbasis <i>Games</i>	42
2. Daftar Nama Guru Subjek Uji Praktikalitas Multimedia.....	42
3. Hasil Validasi Multimedia Berbasis <i>Games</i>	56
4. Saran Validator terhadap Multimedia Berbasis <i>Games</i>	57
5. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia oleh Siswa	58
6. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia oleh Guru	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
2. Peta Konsep Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	28
3. Bagan Kerangka Konseptual.....	29
4. Pembuatan World Map	33
5. Desa Permainan.....	34
6. Rumah dan Pekarangan Rumah Tokoh Utama	34
7. Rancangan Menara Pertama.....	35
8. Rancangan Menara Kedua	35
9. Rancangan Menara Ketiga	36
10. Rancangan Menara Keempat	36
11. Rancangan Menara Kelima.....	36
12. Pembuatan Tokoh Dalam <i>Games</i>	37
13. Tokoh yang Telah Selesai Dibuat	38
14. Pengaturan HP dan MP Tokoh.....	38
15. Musuh yang Dipilih dalam <i>Tab Enemies</i>	39
16. Contoh Animasi yang Ditampilkan Ketika Pertarungan.....	39
17. Tampilan Menu <i>Event</i>	40
18. Tampilan <i>Preview</i> dari Teks yang Dimasukkan	41
19. Bagan Prosedur Penelitian	43
20. Tampilan Awal <i>Games</i>	49
21. Peta <i>Games</i>	49

22. Desa Volvariella dan Percakapan dengan Elder	50
23. Perpustakaan Elder dan Contoh Tampilan Materi	50
24. Dom11's Shop dan <i>Item</i> yang Dijual di Dom11	51
25. Sai's Tent dan Daftar Istilah dalam Tenda.....	51
26. Pemain Menuju Peti, Soal dan Gambar didalamnya.....	52
27. Tampilan Menara Pertama sampai Menara Kelima.....	52
28. Profil Pemain.....	53
29. Pemain Melawan Musuh dan Pilihan Kekuatan <i>Magic</i>	54
30. Pemain Mendapat Skor Akhir dari Permainan.....	54
31. Perpustakaan Besar	55
32. Tampilan Akhir <i>Games</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup dalam <i>Games</i>	71
2. Soal Pilihan Ganda.....	80
3. Soal-Soal Pendek yang Terdapat Dalam Peti.....	89
4. Sinopsis <i>Games</i>	93
5. Petunjuk Memainkan <i>Games</i>	94
6. Kisi-kisi Angket Validitas Multimedia Berbasis <i>Games</i>	95
7. Angket Uji Validitas Multimedia Berbasis <i>Games</i>	96
8. Hasil Validasi Multimedia oleh Validator 1	99
9. Hasil Validasi Multimedia oleh Validator 2	102
10. Hasil Validasi Multimedia oleh Validator 3	105
11. Hasil Validasi Multimedia oleh Validator 4	108
12. Hasil Validasi Multimedia oleh Validator 5	111
13. Hasil Validasi Multimedia oleh Validator 6	114
14. Hasil Validasi Multimedia Berbasis <i>Games</i>	117
15. Kisi-kisi Angket Uji Praktikaitas Multimedia.....	121
16. Hasil Angket Praktikalitas Multimedia oleh Guru 1.....	122
17. Hasil Angket Praktikalitas Multimedia oleh Guru 2.....	125
18. Hasil Angket Praktikalitas Multimedia oleh Guru 3.....	128
19. Tabulasi Data Uji Praktikalitas Multimedia oleh Guru	131
20. Sampel Angket Praktikalitas Multimedia oleh Siswa 1	132
21. Sampel Angket Praktikalitas Multimedia oleh Siswa 2.....	135

22. Sampel Angket Praktikalitas Multimedia oleh Siswa 3	138
23. Tabulasi Data Uji Praktikalitas Multimedia oleh Siswa	141
24. Surat Pemohonan Penelitian	143
25. Surat Izin penelitian	144
26. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian	145
27. Dokumentasi Uji Praktikalitas Multimedia oleh Siswa	146

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Aplikasi-aplikasi komputer yang menjurus kepada ilmu pengetahuan sudah banyak dikembangkan. Media pembelajaran berbasis komputer dikembangkan untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Pengaplikasian pelajaran komputer yang diajarkan di sekolah dan tidak hanya pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi saja, tetapi juga pada semua mata pelajaran. Secara tidak langsung hal ini dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Banyak cara yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya dengan menyelenggarakan Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI). RSBI merupakan langkah awal untuk menyelenggarakan Sekolah Bertaraf Internasional (SBI). Tujuan dari RSBI dan SBI adalah untuk menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi yang mampu menampilkan keunggulan di tingkat internasional. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran di RSBI dan SBI menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dengan pembelajaran yang berbasis komputer sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, sekolah tersebut perlu dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran, terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi atau komputer.

Pembelajaran dengan menggunakan komputer dikenal dengan nama *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Pembelajaran multimedia berbasis *CAI* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta menggabungkan media gambar, gambar bergerak (animasi), *video*, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton. Pembelajaran ini sudah dilaksanakan di SMPN 1 Padang yang merupakan salah satu RSBI di kota Padang.

Hasil observasi yang dilakukan selama Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) di SMPN 1 Padang diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah ini sudah bagus. Penggunaan media ditunjang oleh ketersediaan *infocus* pada tiap kelas, dan kemampuan guru yang telah memadai dalam mengoperasikan sarana pembelajaran tersebut. Tiap kelas juga disediakan satu set *Personal Computer (PC)* yang digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar. Namun terkadang *PC* yang disediakan tersebut digunakan oleh siswa untuk bermain *games*.

Dunia anak adalah dunia bermain, tidak heran jika mereka sangat menyukai *games*. Menurut Psikolog Evangeline I. Suaidy, M.Si, "Sebaiknya jangan melarang anak untuk bermain. Karena dalam batas normal dan seimbang, permainan mempunyai dampak positif untuk anak" (Setyani: 2012). Pada dasarnya beragam permainan yang dilakukan anak membutuhkan keterampilan, kecekatan, fokus, dan keuletan anak untuk memenangkan permainan.

Games dapat berdampak positif jika dimainkan dalam batas normal dan seimbang, namun jika dimainkan terus-menerus akan membuat siswa kecanduan. Berdasarkan observasi selama PPLK diketahui bahwa pada saat istirahat siswa lebih suka bermain *laptop* atau *PC* di kelas, daripada mengulang pelajaran. Setelah dilakukan wawancara kelas dengan siswa SMPN 1 Padang diketahui bahwa sebagian besar siswa suka bermain *games* dan memiliki berbagai jenis *game* pada *PC* dan *laptop* masing-masing. Bahkan selama proses pembelajaran beberapa orang siswa bermain *games* dengan *handphone* mereka. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu guru harus berusaha untuk menarik minat siswa untuk belajar.

Salah satu cara guru untuk menarik perhatian siswa adalah dengan merancang sebuah media pembelajaran yang menarik yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru dapat merancang media pembelajaran dengan kreativitas masing-masing. Salah satu contohnya yaitu dengan penggabungan beberapa media seperti teks, suara, grafik, dan animasi yang memiliki interaktivitas yang disebut dengan multimedia interaktif.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2010: 15). Media Pembelajaran juga berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Sadiman dkk. (2009: 6) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam proses pembelajaran pengirim pesan adalah guru dan penerima pesan adalah siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan pertimbangan. Sadiman dkk. (2009: 84) menyatakan pertimbangan untuk memilih suatu media yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "if the medium fits, use it!". Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah pencapaian Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran. Dra. Hj. Doris Yelniwetis, seorang guru mata pelajaran Biologi di SMPN 1 Padang, dalam wawancara dengan penulis pada tanggal 19 September 2012, menyatakan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang sulit untuk dipahami siswa. Hal ini terjadi karena materi yang diajarkan sangat banyak, sedangkan waktu yang untuk mempelajarinya terbatas. Oleh sebab itu diperlukan media untuk membantu penyampaian materi tersebut.

Materi Klasifikasi makhluk hidup merupakan materi hafalan bagi siswa. Pada materi ini siswa mempelajari masing-masing karakteristik dari *Kingdom* yang diklasifikasikan. Media alternatif yang sesuai untuk materi hafalan adalah media yang menyajikan konsep-konsep atau materi dengan tampilan menarik dan merangsang motivasi siswa, salah satunya dengan multimedia interaktif yang menggabungkan teks, suara, musik dan animasi.

Multimedia interaktif (MI) dapat membantu siswa untuk belajar mandiri. MI merupakan salah satu contoh pengembangan media berbasis komputer dalam model pembelajaran berbasis teknologi informasi atau *Information Technology* (IT). Menurut Wena (2009: 202), ada beberapa model

pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan IT, diantaranya ialah model pembelajaran berbasis komputer (*computer based instruction*). dan pembelajaran melalui media elektronik (*e-learning*) yang berbasis web atau *Web Base Learning (WBL)*. Arsyad (2010: 158) mengatakan pembelajaran berbasis komputer bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan permainan.

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. *Games* yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan *educational games* (Festiyed: 2008). *Educational games are defined as Individual or group games that have cognitive, social, behavioral, and/or emotional, etc., dimensions which are related to educational objectives* (Anonim: 2008). Dapat diartikan bahwa permainan edukasi adalah permainan perorangan atau kelompok yang mempunyai kemampuan kognitif, sosial, tingkah laku dan emosional yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran.

Ely (1982) dalam Sadiman dkk. (2009: 84) mengatakan bahwa faktor lain seperti karakteristik siswa, dan pemenuhan selera pemakai juga harus diperhatikan dalam memilih media. Ketertarikan siswa terhadap *games* dapat dijadikan salah satu landasan untuk membuat multimedia berbasis *games*. Perancangan multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian telah dilakukan yaitu tentang pembuatan media *Compact Disk (CD)* interaktif. Dari penelitian yang dilakukan Yuhelman

(2012) diketahui media *CD* interaktif dalam bentuk *games* pada sub pokok bahasan reaksi-reaksi kimia hidrokarbon, bernilai valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Kimia. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Monaria (2011) tentang pengembangan media *games* interaktif dalam bentuk *CD* pada materi sel valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Biologi. Kemudian penelitian pengembangan *CD* interaktif bilingual untuk materi pokok prinsip hereditas dan mekanisme pewarisan sifat untuk kelas XII SMA oleh Waisya (2010) dinyatakan valid oleh para validator. Namun penelitian tersebut menggunakan media yang berbeda dengan penulis. Dalam penelitian ini, penulis membuat multimedia yang dirancang dengan menggunakan *software RPG Maker VX Ace* dengan materi dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian tersebut maka dikembangkan multimedia berbasis *games*. Diharapkan multimedia ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa dan secara praktis dapat digunakan dalam pembelajaran Biologi. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Berbasis *Games* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk SMP Kelas VII”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah, digunakan oleh siswa untuk bermain *games*.
2. Siswa tertarik bermain *games* sehingga pembelajaran kurang optimal.

3. Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang sulit untuk dipahami siswa.
4. Terbatasnya waktu pembelajaran untuk materi yang memiliki banyak tujuan pembelajaran.
5. Belum tersedianya multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang valid dan praktis untuk SMP kelas VII.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi maka masalah dalam penelitian dibatasi pada belum tersedianya multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang valid dan praktis untuk pembelajaran di SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP kelas VII yang dikembangkan valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia berbasis *games* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk kelas VII SMP yang valid dan praktis.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai:

1. Media alternatif bagi guru dalam pembelajaran Biologi khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup.

2. Media untuk membantu siswa belajar mandiri dan memahami materi klasifikasi makhluk hidup.
3. Bahan pertimbangan bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dari penelitian ini adalah multimedia berbasis *games* berbahasa Inggris yang valid dan praktis untuk materi klasifikasi makhluk hidup pada pembelajaran Biologi SMP kelas VII. Media pada penelitian ini adalah sebuah permainan yang memiliki alur cerita dengan judul *Towers of Trial* yang berarti menara-menara tantangan. Tantangan dalam *games* ini adalah pemain menjawab soal-soal tentang materi klasifikasi makhluk hidup dan pemain juga melawan musuh selama perjalanan.

Multimedia berbasis *games* ini memiliki SK, KD, indikator, materi klasifikasi makhluk hidup untuk SMP kelas VII yang telah sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Pada *games* ini ditambahkan soal-soal pendek yang ditampilkan ketika pemain membuka peti yang ada selama petualangan. Soal-soal ini berbentuk pernyataan yang membutuhkan jawaban ya atau tidak (*true or false*) yang berfungsi untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu multimedia juga dilengkapi dengan galeri gambar, daftar istilah, kesimpulan, serta skor akhir dari permainan. Multimedia ini ditampilkan dengan latar yang menarik, pemilihan warna latar yang sesuai dengan warna tulisan.

H. Definisi Operasional

Multimedia berbasis *games* adalah *role playing games* atau permainan bermain peran yang dirancang untuk model pembelajaran berbasis komputer. *Game* ini merupakan media alternatif yang menggabungkan antara belajar dengan bermain. Dalam permainan siswa tidak hanya belajar materi klasifikasi makhluk hidup, menjawab pertanyaan, dan menemukan gambar, tetapi juga melawan *monster*, membeli peralatan yang diperlukan serta berinteraksi dengan tokoh lain yang ditemukan selama permainan. Permainan ini dibuat dengan menggunakan program aplikasi komputer yaitu *RPG Maker VX Ace*.