

**PENGEMBANGAN MUSEUM DIGITAL BERBASIS ROBLOX MATA
PELAJARAN IPAS MATERI FLORA DAN FAUNA ENDEMIK
KALIMANTAN TENGAH DI SMK NEGERI 3 PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Hafiz Eka Yudha

22.24.026149



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

**PENGEMBANGAN MUSEUM DIGITAL BERBASIS ROBLOX MATA
PELAJARAN IPAS MATERI FLORA DAN FAUNA ENDEMIK
KALIMANTAN TENGAH DI SMK NEGERI 3 PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan
Dalam mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh:

Hafiz Eka Yudha: 22.24.026149

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

ABSTRAK

Hafiz Eka Yudha, 2026. Pengembangan Museum Digital Berbasis *Roblox* Mata Pelajaran Ips Materi Flora Dan Fauna Endemik Kalimantan Tengah Di SMK Negeri 3 Palangka Raya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

Pembimbing (I) Suriansyah, M.Pd, (II) Siti Arnisyah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media *Games* Edukatif dalam mengenalkan Flora Fauna Endemik Kalimantan Tengah Berbasis *Roblox Studio* dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap flora fauna pada mata Pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman tentang flora dan fauna endemik Kalimantan Tengah siswa SMK 3 Palangkaraya dan kebutuhan media sebagai bahan ajar.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)* dengan model ADDIE yaitu yang meliputi analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini Adalah siswa kelas X TKJ 1 ysgn berjumlah 24 orang, pada mata Pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi dan soal tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli soal tes (*pre-test*) dan (*post-test*), serta angket kelayakan penggunaan dan respon dari guru.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan skor 90% dari ahli media, 96% dari ahli Bahasa, 91% dari ahli materi. Hasil uji efektifitas menggunakan N-Gain menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 84% nilai pretest meningkat menjadi 97% nilai posttest dengan nilai N-Gain 0.71 yang termasuk kedalam kategori tinggi dan Tingkat efektifitas 71,5%. Respon dari siswa juga menunjukkan Tingkat persetujuan yang sangat tinggi, yang Dimana Sebagian besar siswa merasa lebih efektif, tertantang, dan lebih mudah memahami materi tentang flora dan fauna melalui media yang dikembangkan tersebut. Tanggapan dari guru (100%) serta merekomendasikan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Game* Edukatif, Roblox Studio, Pembelajaran IPAS, Flora dan Fauna Kalimantan Tengah. ADDIE.

ABSTRACT

Hafiz Eka Yudha, 2026. *Development of a Roblox-Based Digital Museum for IPAS Learning on Endemic Flora and Fauna of Central Kalimantan at SMK Negeri 3 Palangka Raya. Undergraduate Thesis. Information Technology Education Study Program, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.*

Advisor (I): Suriansyah, M.Pd, Advisor (II): Siti Arnisyah, M.Pd.

This study aimed to develop and examine the effectiveness of an educational game media based on Roblox Studio in introducing the endemic flora and fauna of Central Kalimantan and improving students' understanding of flora and fauna in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. This research was motivated by the low level of students' understanding of the endemic flora and fauna of Central Kalimantan at SMK Negeri 3 Palangka Raya and the need for innovative learning media as teaching materials.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 24 students of Class X TKJ 1 in the IPAS subject. Data were collected through validation questionnaires and test instruments. The research instruments included expert validation sheets, pre-test and post-test questions, as well as questionnaires on usability and teacher responses.

The validation results indicated that the developed media was categorized as highly valid, obtaining scores of 90% from the media expert, 96% from the language expert, and 91% from the material expert. The effectiveness test using the N-Gain analysis showed an increase in the average score from 84% on the pre-test to 97% on the post-test, with an N-Gain value of 0.71, which falls into the high category, and an effectiveness level of 71.5%. Student responses also showed a very high level of agreement, where most students considered the media to be more effective, challenging, and easier to use for understanding flora and fauna materials. Teacher responses reached 100% and strongly recommended the use of this media in the learning process.

Keywords: *Educational Game, Roblox Studio, IPAS Learning, Central Kalimantan Flora and Fauna, ADDIE.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tidak pernah berhenti mengiringi setiap langkah saya.
2. Diri saya sendiri, terima kasih karena telah bertahan, terus berusaha, dan tidak menyerah hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Teman-teman PTI, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan pengalaman yang telah kita lalui bersama selama masa perkuliahan.
5. Sahabat-sahabat saya, terima kasih atas doa, semangat, dukungan, dan kebersamaan yang selalu diberikan dalam setiap proses penyelesaian skripsi ini

KATA PENGANTAR

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti tentunya mengalami berbagai kendala dan tantangan. Namun, berkat bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan penelitian di masa yang akan datang.

Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan media game edukatif berbasis Roblox Studio.

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	6
E. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	7
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Game Edukatif.....	11
C. Roblox sebagai Media Pembelajaran	13
D. Roblok Studio Sebagai Media Pengembangan	15
E. Pembelajaran IPAS	17
E. Flora dan Fauna Khas Kalimantan Tengah.....	18
F. Penelitian yang Relevan	19
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN.....	23
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B. Metode dan Tahapan Penelitian	23
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	24
2. <i>Design</i> (Desain).....	25
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	31
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	32
5. <i>Evaluation</i> (Evalauasi)	32
C. Desain Uji Coba Produk	33

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV.....	42
HASIL PENELITIAN.....	42
A. Hasil Pengembangan Produk	42
B. Pembahasan.....	72
BAB V.....	77
KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Contoh tataletak maps di <i>Game</i>	26
Gambar 3. 2 Tampilan <i>Toolbox Roblox Studio</i>	27
Gambar 3. 3 Tampilan <i>Tools</i>	27
Gambar 3. 4 Tampilan <i>tools</i> medan, komponen, karakter, GUI, dan <i>impor</i>	28
Gambar 3. 5 Tampilan <i>tools</i> material, dan jangkar	29
Gambar 3. 6 Tampilan <i>tools</i> properti dan <i>explorer</i>	29
Gambar 3. 7 Tampilan <i>tools skrip</i>	30
Gambar 3. 8 Contoh tampilan Roblox	31
Gambar 4. 1 Tampilan Desain Awal.....	46
Gambar 4. 2 Tampilan Hasil Desain	46
Gambar 4. 3 Tampilan Fitur <i>Checkpoint</i>	47
Gambar 4. 4 Tampilan luar, dalam Museum, Teks Orangutan.....	48
Gambar 4. 5 Tampilan Rintangan atau Quits Edukasi.	50
Gambar 4. 6 Tampilan Grafik Hasil Pre-Test & Post- Test.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Kelebihan Game Edukatif	12
Tabel 2. 3 Karakteristik Pembelajaran IPAS	18
Tabel 2. 4 Flora dan Fauna Endemik Kalimantan Tengah	19
Tabel 2. 5 Penelitian yang Relevan	20
Tabel 3. 1 Instrumen Ahli Materi	37
Tabel 3. 2 Instrumen Ahli Media.....	38
Tabel 3. 3 Instrumen Kelayakan Pengguna.....	39
Tabel 4. 1 Tes sebelum Revisi	55
Tabel 4. 2 Tes sesudah Revisi.....	57
Tabel 4. 3 Hasil uji coba produk	60
Tabel 4. 4 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas X TKJ 1	63
Tabel 4. 5 Hasil Kelayakan Oleh Pengguna	65
Tabel 4. 6 Hasil dari Respon Guru	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	81
Lampiran 2 Surat ijin penelitian dan observasi.....	82
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media.....	83
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Bahasa	89
Lampiran 6 Dokumentasi Opservasi awal dan wawancara dengan guru.....	92
Lampiran 7 Dokumentasi soal pre-test & post-test.....	93
Lampiran 8 Dokumentasi waktu bermain games.....	94
Lampiran 9 Soal pre-test	96
Lampiran 9 Soal post-test	99
Lampiran 11 Nilai pre-test	102
Lampiran 12 Nilai post-test.....	103
Lampiran 13 Referensi Gambar	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, (Nanda & Hajar, 2025) terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Pada era pembelajaran abad ke-21, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, kreatif, dan berpusat pada siswa. Pemanfaatan teknologi berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang mulai banyak dikembangkan adalah penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran. Penggunaan game edukatif dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian tentang prospek game edukasi dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa SMK karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Pembelajaran IPAS (Ali et al., 2023) merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan media visual dan interaktif karena banyak memuat konsep abstrak, objek alam, serta materi yang membutuhkan pengamatan langsung. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran IPAS di sekolah masih sering menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku teks sehingga siswa mudah merasa

bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran berbasis game edukatif dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa penggunaan media game mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan karena siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi digital, (Di et al., 2026) platform game tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Salah satu platform yang memiliki potensi besar dalam pendidikan adalah Roblox. Roblox merupakan platform virtual berbasis game yang memungkinkan pengguna menciptakan dunia virtual interaktif, melakukan eksplorasi, serta berinteraksi secara langsung dalam lingkungan tiga dimensi. Karakteristik tersebut menjadikan Roblox memiliki peluang besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran edukatif yang menarik bagi siswa. Penelitian mengenai implementasi edugame berbasis Roblox menunjukkan bahwa Roblox mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di era digital.

Selain memberikan pengalaman belajar yang interaktif, (Hardiningrum, 2022) penggunaan media pembelajaran berbasis game juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Integrasi game dalam pembelajaran IPAS dinilai mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena siswa tidak hanya menerima

informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam eksplorasi materi pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality dan game-based learning dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan pengalaman belajar secara lebih mendalam.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di Kalimantan Tengah, pengenalan flora dan fauna khas daerah memiliki peranan penting dalam menumbuhkan kesadaran siswa terhadap kekayaan hayati lokal serta pentingnya pelestarian lingkungan. Kalimantan Tengah dikenal memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi, seperti orangutan Kalimantan, bekantan, burung enggang, kantong semar, dan berbagai jenis tumbuhan hutan tropis lainnya. Namun, pengenalan flora dan fauna lokal di sekolah masih cenderung terbatas pada penggunaan buku teks dan gambar statis sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami serta mengenal kekayaan hayati daerahnya sendiri.

SMK Negeri 3 Palangka Raya sebagai salah satu sekolah menengah atas unggulan di Kalimantan Tengah memiliki potensi besar dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif, khususnya Roblox, dalam pembelajaran IPAS masih belum dikembangkan secara optimal. Sebagian besar pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, karakteristik siswa saat ini sangat dekat

dengan penggunaan teknologi digital dan game interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan game edukatif berbasis Roblox memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran IPAS yang inovatif dan interaktif, khususnya dalam mengenalkan flora dan fauna endemik Kalimantan Tengah kepada siswa. Namun, penelitian mengenai pengembangan media game edukatif berbasis Roblox pada mata pelajaran IPAS di SMK masih sangat terbatas, terutama di SMK Negeri 3 Palangka Raya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Roblox Studi Mata Pelajaran IPAS di SMKN 3 Palangka Raya dalam Mengenalkan Flora dan Fauna Endemik Kalimantan Tengah”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi IPAS sekaligus menumbuhkan kesadaran dalam melestarikan flora dan fauna khas daerah Kalimantan Tengah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan *game* edukasi berbasis *Roblox Studio* pada materi flora dan fauna Kalimantan Tengah?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media game edukatif berbasis Roblox Studio berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respons yang diberikan oleh peserta didik?
3. Bagaimana kepraktisan media game edukatif berbasis Roblox Studio sebagai sarana pembelajaran untuk mengenalkan flora dan fauna Kalimantan Tengah yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik?
4. Bagaimana efektivitas media game edukatif berbasis Roblox Studio dalam membantu peserta didik mengenal flora dan fauna Kalimantan Tengah pada mata pelajaran IPAS?

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media game edukatif interaktif berbasis Roblox Studio pada mata pelajaran IPAS dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Roblox Studio sebagai platform pembuatan game edukatif yang dapat dijalankan melalui aplikasi Roblox Player.
2. Media menampilkan lingkungan virtual tiga dimensi yang berisi berbagai flora dan fauna khas Kalimantan Tengah sebagai materi pembelajaran IPAS.
3. Media menyajikan informasi edukatif mengenai nama, ciri-ciri, habitat, klasifikasi, serta peranan flora dan fauna khas Kalimantan Tengah dalam bentuk teks dan visual interaktif.

4. Media dilengkapi dengan kuis atau evaluasi interaktif yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi flora dan fauna yang disajikan dalam game.
5. Media dapat dioperasikan menggunakan komputer maupun handphone yang mendukung aplikasi Roblox Player dan memiliki akses internet.
6. Media dirancang dengan tampilan yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki peranan penting baik dari aspek akademik, praktis, maupun lingkungan. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital, khususnya media pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan Roblox Studio. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki nilai penting dalam mendukung pembelajaran IPAS, khususnya pada materi flora dan fauna khas Kalimantan Tengah. Pemanfaatan media game edukatif berbasis Roblox Studio diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal keanekaragaman hayati daerah secara

lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga dapat meningkatkan kepedulian terhadap pelestarian flora dan fauna khas daerah Kalimantan Tengah. Adapun manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, media ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengenal flora dan fauna khas Kalimantan Tengah.
2. Bagi pendidik atau guru, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat membantu proses penyampaian materi IPAS secara lebih menarik dan efektif.
3. Bagi masyarakat dan pemerintah daerah, media ini diharapkan dapat menjadi sarana digital untuk memperkenalkan serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian flora dan fauna khas Kalimantan Tengah.

E. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi
 - a) Peserta didik diharapkan memiliki perangkat komputer atau handphone serta akses internet yang memadai untuk mengoperasikan media game edukatif berbasis Roblox Player.

- b) Peserta didik diharapkan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis game edukatif yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada mata pelajaran IPAS.
- c) Media game edukatif berbasis Roblox Studio diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik dalam mengenal flora dan fauna khas Kalimantan Tengah.
- d) Pendidik atau guru diharapkan bersedia mengimplementasikan media game edukatif interaktif sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran IPAS.

2. Keterbatasan

- a) Materi yang disajikan dalam media game edukatif ini terbatas pada pengenalan beberapa flora dan fauna khas Kalimantan Tengah.
- b) Media hanya dilakukan pada peserta didik di SMKN 3 Palangka Raya sehingga hasil penelitian terbatas pada ruang lingkup sekolah tersebut.
- c) Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media game edukatif untuk pengenalan flora dan fauna khas Kalimantan Tengah dan belum mencakup materi IPAS lainnya secara lebih luas.
- d) Media game edukatif yang dikembangkan memerlukan perangkat dan koneksi internet sehingga penggunaannya bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi yang dimiliki peserta didik.

F. Definisi Operasional

1. Media Game Edukatif

Media game edukatif adalah media pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang secara interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Media ini menampilkan lingkungan virtual tiga dimensi yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Roblox Studio

Roblox Studio merupakan aplikasi pengembangan game yang digunakan untuk merancang, membuat, dan mempublikasikan game dalam platform Roblox. Dalam penelitian ini, Roblox Studio digunakan sebagai media pengembangan game edukatif interaktif yang memuat materi pembelajaran IPAS mengenai flora dan fauna khas Kalimantan Tengah.

3. Flora dan Fauna Khas Kalimantan Tengah

Flora dan fauna khas Kalimantan Tengah merupakan berbagai jenis tumbuhan dan hewan yang menjadi ciri khas daerah Kalimantan Tengah serta memiliki nilai keanekaragaman hayati yang tinggi. Dalam penelitian ini, flora dan fauna tersebut digunakan sebagai materi pembelajaran IPAS yang disajikan melalui media game edukatif berbasis Roblox Studio.