

ABSTRAK

Muhammad Hafizh Fikry, 1202080029, 2025 : Pengembangan *Game* Berbasis *Role Playing Game* (RPG) Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Asam Basa

Kemampuan berpikir kritis dianggap esensial dalam pendidikan abad ke-21, namun hasil studi menunjukkan bahwa kemampuan ini masih rendah di kalangan siswa Indonesia, terutama dalam pembelajaran kimia. Untuk itu, *game* edukatif berbasis *Role Playing Game* (RPG) yang menggabungkan elemen pembelajaran interaktif dan tantangan berbasis masalah, dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kimia secara lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan, menganalisis hasil uji validasi dan hasil uji kelayakan *game* berbasis *Role Playing Game* (RPG) berorientasi kemampuan berpikir kritis pada materi asam basa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan model *Research and Development* (R&D), yang mengadaptasi tahapan ADDIE yang meliputi tiga tahapan yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Uji validasi dilakukan oleh para ahli materi dan media, sementara uji kelayakan dilakukan oleh 15 mahasiswa pendidikan kimia. Hasil uji validasi menunjukkan nilai rata-rata 0,85 pada berbagai aspek yang diuji, yang mengindikasikan bahwa *game* ini valid untuk digunakan. Selanjutnya, uji kelayakan menghasilkan persentase rata-rata sebesar 92,46%, menunjukkan bahwa *game* ini sangat layak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, *game* berbasis RPG ini dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif dalam materi asam basa.

Kata Kunci: Asam Basa, Berpikir Kritis, *Game*, RPG,