

SARI

Problem solving adalah salah satu kemampuan untuk memecahkan sebuah masalah. Baik itu permasalahan komputasi maupun permasalahan sehari-hari. Kemampuan ini dapat memberikan penggunanya untuk menyelesaikan masalah dalam bentuk apapun. Karena pentingnya kemampuan tersebut, maka harus diterapkan sedari dini saat masih dalam usia sekolah. Kemampuan *problem solving* jika ditanamkan sejak dini, akan sangat membantu siswa-siswi dalam hal menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Namun tidak semudah yang dibayangkan, masih banyak siswa-siswi yang kurang menaruh perhatian lebih kepada kemampuan *problem solving* ini. Penyebabnya tidak lain adalah teknik pengajaran yang masih dianggap membosankan, ini menyebabkan rasa malas untuk mempelajari apalagi mendalami tentang *problem solving*. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan untuk melatih kemampuan ini adalah pendekatan *Computational Thinking* (CT).

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah gim edukasi *Computational Thinking* (CT) berbasis RPG (*Role Playing Game*). Gim ini dibuat dengan menggunakan beberapa rancangan yaitu GDD (*Game Design Document*), HIPO (*Hierarchy plus Input Process Output*), *flowchart* dan *Storyboard*. Serta metode yang digunakan adalah metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Dalam penelitian ini penulis mengujikan langsung kepada para murid dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Gim yang dibuat dapat membuat para murid menjadi lebih termotivasi untuk belajar mengenai kemampuan *problem solving*. Ini berdasarkan data yang di dapat melalui pembuatan kuisisioner. Metode yang digunakan dalam pembuatan kuisisioner adalah skala likert. Gim RPG yang dibuat mendapatkan respon yang sangat positif dari para murid dalam berbagai aspek. Sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa gim RPG ini telah layak untuk dijadikan sebagai media untuk memotivasi para murid dalam hal mempelajari serta menanamkan kemampuan *problem solving* yang baik sejak dini.

Kata kunci: *Computational Thinking* (CT), *Problem solving*, RPG (*Role Playing Game*), BEBRAS, Unity2D