

**PENGEMBANGAN *GAME RPG MAKER MV* UNTUK MENUNJANG
KREATIFITAS SISWA DALAM BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri



Oleh :

SEPTEA HASANA FAREKA

NPM : 16.1.01.05.0012

**FAKULTAS KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2020**

Skripsi oleh :

SEPTEA HASANA FAREKA
NPM : 16.1.01.05.0012

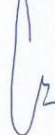
Judul :

**PENGEMBANGAN GAME RPG MAKER MV UNTUK MENUNJANG
KREATIVITAS SISWA DALAM BELAJAR MATEMATIKA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Pendidikan Matematika
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juni 2020

Pembimbing I



Lina Rihatul Hima, S.Si., M.Pd
NIDN . 0730128505

Pembimbing II



Drs. Samjo, M.Pd
NIDN . 0705096503

Skripsi oleh :

SEPTEA HASANA FAREKA
NPM : 16.1.01.05.0012




Judul :

**PENGEMBANGAN *GAME RPG MAKER MV* UNTUK MENUNJANG
KREATIVITAS SISWA DALAM BELAJAR MATEMATIKA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 28 Juli 2020

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Lina Rihatul Hima, S.Si., M.Pd ()
2. Penguji I : Dian Devita Yohanie, S.Pd., M.Pd ()
3. Penguji II : Drs. Samijo, M.Pd ()

Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Sulistrono, M.Si
NIP/196807071993031004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Septea Hasana Fareka
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri, 18 September 1997
NPM : 16.1.01.05.0012
Fak/Jur/Prodi : FIKS/ Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juli 2020
Yang Menyatakan



SEPTEA HASANA FAREKA
NPM. 16.1.01.05.0012

Motto :

Jangan menyerah
Hari ini keras
Besok akan semakin berat
Tetapi lusa akan indah – Jack Ma

If you're on rocky wave
Just feel the breeze and let
Your body go with the flow
When the wind dies and the
Waves calm down, one day
You'll be standing on the sea – Hit The Road (Seventeen)

Kupersembahkan karya ini untuk :

**Seluruh Orang-Orang Yang Menyanyangiku Yang Selalu Mendukung dan
Mendoakanku**

Abstrak

Septea Hasana Fareka : Pengembangan *Game RPG Maker MV* Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UN PGRI Kediri, 2020.

Kata Kunci : Game, Game RPG Maker MV, Kreativitas, Berpikir Kreatif

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, bahwa proses pembelajaran matematika di SMA masih dilakukan dengan cara manual sehingga peran guru masih dominan dalam proses belajar mengajar. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton dan membosankan. Hal tersebut nampak dari kurangnya motivasi belajar matematika siswa serta kurangnya kreativitas siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *Game RPG Maker MV* untuk menunjang kreativitas siswa dalam belajar matematika ? Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Research and Development (R&D)*. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*.

Hasil dari penelitian ini adalah Pengembangan *Game RPG Maker MV* Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika sudah sangat valid dengan hasil validasi berturut-turut 80%, 88%, 95, 95%. Sehingga dari hasil validasi melalui beberapa ahli dan praktisi dapat dikatakan terbukti bahwa pengembangan game *RPG Maker MV* dapat menunjang kreativitas siswa dalam belajar matematika.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “ Pengembangan *Game RPG Maker MV* Untuk Menunjang Kreatifitas Siswa Dalam Belajar Matematika” ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan FIKS UN PGRI Kediri
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika UN PGRI Kediri
4. Lina Rihatul Hima, S.Si., M.Pd. Selaku Pembimbing 1 dalam pembuatan skripsi ini yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta memberikan arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini
5. Drs. Samijo, M.Pd. Selaku pembimbing 2 skripsi ini yang selalu menanyakan kabar skripsi dan selalu memberikan doa kepada saya
6. Dian Devita Yohanie, M.Pd. dan Jatmiko, M.Pd. yang telah bersedia menjadi validator dalam penyusunan skripsi ini
7. Orang tua yang selalu memberikan dukungan moral dan materil

8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya setitik air bagi samudera luas.

Kediri, 22 Juni 2020

SEPTEA HASANA FAREKA
NPM. 16.1.01.05.0012

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Pengembangan	10
E. Sistematika Penulisan	10
BAB II	13
LANDASAN TEORI	13
A. Media	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Ragam Media Pembelajaran	15
3. Manfaat Media Pembelajaran	27
4. Aspek Pemilihan Media Pembelajaran	30
B. Game	32
1. Pengertian Game	32
2. Elemen-Element Game	33
3. Genre Game (Klasifikasi Game)	34
4. Manfaat Game pada Pembelajaran	36
C. Game RPG Maker	37

1.	Jenis-Jenis RPG Maker	37
2.	Pengertian RPG Maker MV	42
3.	Tahapan Pembuatan Game RPG Maker MV	43
D.	Kreatifitas dalam Matematika	50
1.	Pengertian Kreatifitas dalam Matematika	50
2.	Tahapan Proses Kreatif	52
3.	Indikator dan Tingkat Berpikir Kreatif dalam Matematika.....	55
E.	Barisan dan Deret Aritmatika.....	57
1.	Barisan aritmatika.....	57
2.	Deret aritmatika	58
BAB III		59
METODE PENGEMBANGAN		59
A.	Model Pengembangan	59
B.	Prosedur pengembangan	59
C.	Lokasi dan Subyek Validasi.....	63
1.	Lokasi Validasi	63
2.	Subyek Validasi.....	63
D.	Uji Coba Model/Produk	64
1.	Desain Uji Coba	64
E.	Validasi Model/Produk	65
F.	Instrumen Pengumpulan Data	67
1.	Pengembangan Instrumen	67
2.	Validasi Instrumen	68
BAB IV		70
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN		70
A.	Hasil Studi Pendahuluan	70
1.	Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	70
2.	Desain Awal (draft) Media.....	77
B.	Pengujian Model Tebatas	80
1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi	80
C.	Validasi Media	84
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	84

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	89
3. Desain Akhir Media	91
D. Pembahasan Hasil Penelitian	102
1. Spesifikasi Media	102
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media	105
3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi Media.....	106
E. Keterkaitan Media dengan Indikator.....	107
BAB V.....	110
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	110
A. Simpulan	110
B. Implikasi.....	110
C. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR TABEL

1.1	: Hasil Penelitian Terdahulu.....	6
2.1	: Indikator Berpikir Kreatif.....	56
3.1	: Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	65
3.2	: Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	66
3.3	: Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Praktisi.....	66
3.4	: Kriteria Validasi.....	69
4.1	: Rancangan Level Game.....	73
4.2	: Karakter dalam Game	75
4.3	: Rincian Kegiatan Tahap Implementasi.....	76
4.4	: Desain Awal Media Pembelajaran.....	78
4.5	: Hasil Validasi dari Ahli Materi	81
4.6	: Hasil Validasi dari Ahli Media (pertama)	81
4.7	: Hasil Validasi dari Ahli Media (kedua)	82
4.8	: Hasil Validasi dari Praktisi (Guru SMAN 7 Kediri)	83
4.9	: Hasil Validasi dari Praktisi (Guru SMAN 5 Taruna Brawijaya).....	83
4.10	: Revisi Berdasarkan Saran dari Validator Ahli Media.....	89
4.11	: Revisi Berdasarkan Saran dari Validator Praktisi.....	91

DAFTAR GAMBAR

2.1	: Tahap ketiga pembuatan game.....	45
2.2	: Tahap keempat pembuatan game.....	45
2.3	: Tahap kelima pembuatan game.....	45
2.4	: Tahap keenam pembuatan game.....	46
2.5	: Tahap ketujuh pembuatan game.....	46
2.6	: Tahap kedelapan pembuatan game	46
1.7	: Tahap kesembilan pembuatan game.....	47
2.8	: Tahap kesepuluh pembuatan game.....	47
2.9	: Tahap kesebelas pembuatan game.....	47
2.10	: Tahap keduabelas pembuatan game.....	48
2.11	: Tahap ketigabelas pembuatan game.....	48
2.12	: Tahap keempatbelas pembuatan game.....	49
2.13	: Tahap kelimabelas pembuatan game.....	49
2.14	: Tahap keenambelas pembuatan game.....	49
2.15	: Tahap ketujuhbelas pembuatan game.....	50
4.1	: Tittle Screen.....	74
4.2	: Map Game.....	74
4.3	: Title Screen.....	92
4.4	: Pulau.....	93
4.5	: Pedesaan (Desa Konoha).....	94
4.6	: Tampilan Screen Input Nama User.....	95
4.7	: Rumah Warga 1.....	96
4.8	: Isi Peti Harta Karun Berupa Soal Matematika.....	97
4.9	: Kotak Jawaban.....	98
4.10	: Rumah Kepala Desa.....	98
4.11	: Isi Peti Harta Karun Berupa Soal Matematika.....	99
4.12	: Kotak Jawaban.....	100
4.13	: Jalan Keluar dari Desa Konoha.....	101
4.14	: Game Over.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

- 1 : Lembar Validasi
- 2 : Surat pernyataan
- 3 : Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu di berbagai bidang sangatlah pesat untuk membantu mempermudah aktivitas manusia, baik sebagai alat bantu untuk menyelesaikan pekerjaan, digunakan dalam pendidikan, atau digunakan sebagai alat hiburan. Salah satunya contohnya adalah komputer. Pengguna komputer tidak hanya dari kalangan orang dewasa tetapi juga digunakan oleh anak-anak. Orang dewasa biasa menggunakan komputer untuk bekerja, sedangkan anak-anak biasa menggunakan komputer untuk bermain atau sebagai alat hiburan. Sejalan dengan itu menurut (Rohman, 2011) pengembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang dijadikan momok bagi siswa adalah pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi setiap manusia, karena erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga di Indonesia sendiri pendidikan matematika dimulai sejak pendidikan dasar sampai perguruan tinggi dan syarat penguasaan terhadap matematika tidak bisa dikesampingkan begitu saja. Hal ini sejalan dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006 bahwa berbagai macam ilmu pengetahuan

dan ketrampilan diberikan kepada peserta didik, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan dasar untuk melatih berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif, dan mempunyai kemampuan bekerjasama yang efektif. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Di dalam peraturan tersebut adapun tujuan dari mata pelajaran matematika, agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh, 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dari pernyataan diatas sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika pada Permendiknas No. 22 diatas pada poin 3 tentang pemecahan masalah matematis, yang mana hal tersebut sangat erat

kaitannya dengan berpikir kreatif. Sehubungan dengan pentingnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika maka kemampuan ini harus senantiasa dimiliki dan dikembangkan oleh siswa karena dapat melatih siswa untuk menemukan masalah sendiri, serta dapat menggunakan imajinasinya untuk menemukan berbagai macam gagasan atau jawaban untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Yang artinya kemampuan berpikir kreatif matematis diperlukan agar siswa dapat menemukan berbagai macam gagasan atau ide-ide kreatif untuk bisa menyelesaikan sebuah permasalahan.

Menurut Pehkonen dalam Amidi (2016) berpikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Berpikir divergen sendiri adalah memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama. Pehkonen juga menyatakan bahwa kreativitas tidak hanya terjadi pada bidang-bidang tertentu, seperti seni, sastra, atau sains, melainkan juga ditemukan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk matematika. Hal ini juga sejalan dengan Soeyono (2013) bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir divergen untuk menemukan solusi yang baru yang menekankan pada aspek kelancaran (*fluently*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Berpikir kreatif memerlukan pengetahuan/pengalaman awal yang cukup agar memiliki beberapa kemungkinan strategi atau ide yang dapat dimunculkan. Berpikir kreatif juga bukan merupakan faktor keturunan, sehingga dapat

dikembangkan dan diajarkan dengan metode maupun strategi pembelajaran tertentu yang dapat mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif.

Dari beberapa pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti hal yang benar-benar baru. Tetapi juga dapat merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya dengan disisipi ide-ide, gagasan-gagasan, serta unsur-unsur yang ada untuk menyelesaikan masalah. Namun pengembangan berpikir kreatif matematis siswa bukanlah pekerjaan yang mudah. Hal ini jelas memerlukan keuletan, ketekunan, pembinaan yang berkesinambungan, serta memerlukan pengetahuan/pengalaman awal yang cukup bagi siswa untuk mampu berpikir kreatif.

Permasalahan yang sering ditemukan dalam dunia pendidikan matematika adalah tentang motivasi belajar. Siswa sering kali merasa bosan dengan rumus-rumus pada buku pelajarannya. Akibatnya siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar matematika. Sebaliknya permainan sangat diminati oleh siswa, permainan yang banyak menyita perhatian siswa adalah game, game online, game offline. Sekarang ini pengembangan sains dan teknologi yang pesat membuat informasi dapat diakses dengan mudah melalui internet. Dengan pengembangan teknologi yang pesat maka memungkinkan untuk membuat model pembelajaran baru. Model pembelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk model pembelajaran

menggunakan komputer atau menggunakan game yang saat ini makin menjamur di kalangan pelajar. Sejalan dengan perkembangan game menurut Pratama (2014) ada beberapa genre game, yaitu : 1) action, 2) fighting 3) shooter 4) racing 5) sport 6) adventure 7) strategi 8) RPG (Role Playing Game).

Dari beberapa genre game diatas hasil survei yang telah dilakukan oleh Agate Studio disalah satu studio game yang aktif di Indonesia dan dilaksanakan lebih dari 1200 gamer, menunjukkan bahwa lebih dari 46% diantaranya memilih game bergenre RPG (Role Playing Game) sebagai genre game terfavorit Nadifah (2018). Menurut Pratama (2014) RPG (Role Playing Game) merupakan sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Keunggulan dari game bergenre RPG ini adalah dapat menampilkan gambar secara menarik. Dengan demikian game tersebut sangat cocok untuk menumbuhkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan peneliti selama 2 minggu di SMA 7 Kediri mulai tanggal 1 – 15 Maret 2019. Dari pengamatan diperoleh bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan pada materi Fungsi Trigonometri serta cara yang di tuliskan siswa dalam setiap jawabanpun rata-rata sama dengan apa yang telah diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat berpikir kreatif matematis siswa masih

tergolong kurang. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil pengerjaan UKBM mengenai Fungsi Trigonometri sebagai berikut.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Game RPG Maker MV Untuk Menunjang Kreatifitas Siswa Dalam Belajar Matematika. Hal yang mendasari pemilihan penelitian tersebut adalah dengan adanya penelitian terdahulu yang mana sudah teruji kebenarannya sehingga dapat dijadikan acuan atau pembanding dalam penelitian ini. Hasil penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Tabel 5.1 Hasil Penelitian Terdahulu

Nama dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Luluk Ulmu Nadifah (2018)	Pengembangan Game “PADUKA.exe” Berbasis RPG Maker MV sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi	<i>game “PADUKA.exe”</i> dikembangkan dengan lima tahapan ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan, pada tahap desain dilakukan rancangan elemen pembentuk <i>game</i> , pada tahap pengembangan dilakukan realisasi tahap desain, pada tahap implementasi dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, uji coba kepada calon guru matematika, serta uji coba kepada siswa, pada	Teknik pengumpulan data, jenis penelitian	Subjek penelitian,

		<p>tahap evaluasi dilakukan pengolahan data serta klarifikasi semua data dengan kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid yang dilihat dari hasil penilaian validator terhadap <i>game</i> "PADUKA.exe" dengan nilai rata-rata total validasi sebesar 4,46. Selain itu, media dinyatakan praktis yang dilihat berdasarkan penilaian validator bahwa media dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi, dan dilihat dari persentase respons calon guru matematika yang dikategorikan sangat baik dengan persentase sebesar 81,45%. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa media dinyatakan efektif yang dilihat dari respons siswa yang sangat kuat terhadap <i>game</i> "PADUKA.exe" dengan persentase respons sebesar 94,75%, serta persentase siswa yang tuntas dalam <i>game</i> "PADUKA.exe" sebesar 80%.</p>		
Firdaus, Abdur Rahman As'ari, Abd. Qohar	Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif	Selanjutnya, rata-rata skor aktivitas guru dan siswa masing-masing 3,58 dan 3,63 ini berada pada kriteria baik.	subjek penelitian	Penggunaan media pembelajaran, teknik pengumpul

(2016)	matematis siswa melalui pembelajaran <i>Open Ended</i> pada materi SPLDV	<p>Sedangkan persentase hasil akhir kuis tiap akhir pembelajaran, yaitu <i>fluency</i> (97,86%), <i>flexibility</i> (92,47%) dan <i>novelty</i> (58,06%), berarti <i>fluency</i>, <i>flexibility</i> berada pada kriteria minimal cukup kreatif sedangkan <i>novelty</i> berada pada kriteria kurang kreatif. Selanjutnya data penilaian berpikir kreatif matematis siswa yang diperoleh dari hasil tes akhir siklus I yang mencakup aspek: <i>fluency</i>, <i>flexibility</i> dan <i>novelty</i> direkap pada format penilaian berpikir kreatif matematis siswa. pada masing-masing aspek kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, yaitu aspek (1) <i>fluency</i>, pada aspek ini berada pada kriteria kreatif dengan persentase ketercapaian 87,10 % (27 siswa), (2) <i>flexibility</i>, pada aspek ini berada pada kriteria kreatif dengan persentase ketercapaian 80,65 % (25 siswa), (3) <i>novelty</i>, pada aspek ini berada pada kriteria kurang kreatif dengan persentase ketercapaian 64,52 % (20 siswa).</p> <p>Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan indikator keberhasilan bahwa, siklus I belum meningkatkan kemampuan berpikir</p>	an data, jenis penelitian
--------	--	--	---------------------------

		kreatif matematis siswa, yaitu hasil kuis <i>novelty</i> (58,06%) dan hasil tes 64,52 % (20 siswa)		
Surya Amami Pramuditya, M. Subali Noto, Dede Syaefullah (2017)	Game edukasi RPG matematika	<i>Game</i> edukasi RPG matematika ini menceritakan mengenai seorang anak yang diperintahkan oleh ibunya kepasar untuk membeli buah-buahan, dalam perjalanannya terselip sebuah edukasi matematika yaitu pengoperasi bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil angket respon pengguna didapat bahwa <i>Game</i> edukasi RPG matematika ini menarik, menyenangkan, dan dapat mengedukasi penggunaanya	Penggunaan media pembelajaran	Jumlah subjek yang diteliti, jenis penelitian, teknik pengumpulan data

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, saya memberikan informasi berikut tentang masalah yang digunakan sebagai bahan penelitian, yaitu :

1. Tentutan perkembangan zaman yang semakin pesat yaitu harus menjadikan sumber daya manusia yang kreatif serta mempunyai kemampuan yang baik dalam bidang teknologi. Dalam hal ini mengenai matematika yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Belum dimanfaatkannya media pembelajaran berupa *game* berbasis *RPG Maker MV* untuk menunjang proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan oleh guru

3. Kemampuan berpikir kreatif hendaknya juga harus dimiliki oleh siswa. Dalam hal ini khususnya pada mata pelajaran matematika karena matematika itu tidak hanya monoton dalam satu cara penyelesaian tetapi banyak cara penyelesaian. Sehingga dengan adanya hal tersebut diharapkan dapat membantu mengasah kreatifitas siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

Bagaimana pengembangan Game RPG Maker MV untuk menunjang kreatifitas siswa dalam belajar matematika ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukan penelitian ini yaitu :
Untuk mengetahui pengembangan Game RPG Maker MV untuk menunjang kreatifitas siswa dalam belajar matematika.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang hal-hal yang dibahas dalam skripsi ini, sehingga diharapkan dapat memudahkan pembaca untuk memberikan gambaran umum dalam skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian

penutup. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai deskripsi per bagiannya :

1. Bagian awal

Bagian awal dalam skripsi ini terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti

BAB I : PENDAHULUAN, memuat latar belakang masalah penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI, dalam landasan teori ini dibahas mengenai konsep, prinsip, dan teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam pengembangan produk yang diharapkan. Landasan teori ini meliputi media pembelajaran, *game*, *game RPG Maker MV*, kreatifitas dalam matematika, serta materi pembelajaran barisan dan deret aritmatika.

BAB III : METODE PENGEMBANGAN, dalam metode pengembangan ini memuat model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk, validasi model / produk, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN, dalam hal ini terdiri dari hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, validasi model, serta pembahasan hasil penelitian

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN, dalam hal ini terdiri dari simpulan yang dipaparkan secara singkat mengenai pokok-pokok hasil penelitian, implikasi, serta saran-saran atau rekomendasi sesuai simpulan.

3. Bagian penutup

Bagian akhir dalam skripsi pengembangan ini terdiri dari : daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amidi, M. Z. (2016). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan E-Learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016* (pp. 586 - 594). Semarang : PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Erwin, & Purba, F. R. (2013). Game RPG "TRUE DESTINY" Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 389 - 401.
- Henry, S. (2010). Cerdas dengan Game. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=LruPW7G0BzUC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, pada tanggal 12 Juni 2019, pukul 18.15
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mangunhardjana, A. M. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=jXIfDg9HbN8C&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, pada tanggal 16 Juni 2019, pukul 11.58
- Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=MBhKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, pada tanggal 15 Juni 2019, pukul 09.54
- Nadifah, L. U. (2018). *Skripsi : Pengembangan Game "PADUKA.exe" berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi*. Surabaya: Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006
- Pratama, W. (2014). Game Advanture Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus 2014*, 13 - 31.

- Putri, R. S. (2019). *Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rohman, A. (2011). Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*, 7.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: MediaKom.
- Silver, E. A. (1997). Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing. 75 - 80.
- Soeyono, Y. (2013). Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa melalui Bahan Ajar Matematika dengan Pendekatan Open-Ended. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY (hal. 640 - 648). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyono. (2015). *Seri Pendalaman Materi Matematika Program IPA untuk SMA/MA*. Jakarta: Esis.
- Wulandari, A. D. (2012). *Skripsi : Game Edukatif Sejarah Komputer menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran di SMP 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wikipedia. (2019, Juni 5). RPG Maker. Diambil kembali dari https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker
Diakses pada 10 juni 2019, pukul 17.32
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&pg=PA17&dq=kreatif+mengembangkan+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUK Ewim24_17-PiAhUEfisKHRKYDmEQ6AEILjAB#v=onepage&q=kreatif%20mengembangkan%20media%20pembelajaran&f=false, pada 12 Juni 2019, pukul 19.12