ABSTRAK

Esra Roida Handayani Marpaung, 4213111001 (2025) Pengembangan Media berbasis *RPG Maker MV* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran digital menggunakan RPG Maker MV untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP Negeri 45 Batam. (2) Mengetahui keefektifan media pembelajaran digital menggunakan RPG Maker MV untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP Negeri 45 Batam. (3) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital menggunakan RPG Maker MV untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP Negeri 45 Batam. (4) Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP Negeri 45 Batam dengan menggunakan media pembelajaran digital RPG Maker MV. Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini terdiri atas 35 siswa kelas VIII SMPN 45 Batam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata skor validitas oleh ahli materi sebesar 92,86% dan ahli media sebesar 88,75%. keduanya berada pada kategori sangat valid. (2) Media berbantuan *RPG Maker MV* memenuhi kriteria efektif yaitu ditunjukkan oleh berdasarkan syarat pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal, di mana sedikitnya 85% siswa yang mengikuti pembelajaran berhasil memperoleh nilai minimal 75 sesuai standar KKM. Pada penelitian ini sebanyak 30 peserta didik (85,7%) berhasil memperoleh nilai minimal 75. (3) Berdasarkan angket respon guru dan siswa, media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase rata-rata masing-masing 98,3% dan 86,35%. (4) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan media pembelajaran berbantuan *RPG Maker MV* dari rata-rata *pretest* 32.86 menjadi 87,5 pada *posttest.* Nilai N-Gain sebesar 0.84 menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: Media ajar, Kemampuan Pemecahan Masalah, Media berbantuan RPG Maker MV

ABSTRACT

Esra Roida Handayani Marpaung, 4213111001 (2025). ***Development of RPG Maker MV–Based Learning Media to Enhance the Mathematical Problem-Solving Ability of Grade VIII Junior High School Students.***

*The study employed the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects consisted of 35 Grade VIII students at SMP Negeri 45 Batam. The results indicate that: (1) The average validity scores obtained from material experts (92.86%) and media experts (88.75%) fall within the very valid category. (2) The RPG Maker MV–assisted learning media met the criteria for effectiveness, as evidenced by the classical mastery requirement stipulating that at least 85% of students must achieve a minimum score of 75 based on the KKM standard. In this study, 30 students (85.7%) achieved the minimum required score. (3) Based on teacher and student response questionnaires, the developed media fulfilled the criteria for high practicality, with average percentages of 98.3% and 86.35%, respectively. (4) Students' mathematical problem-solving abilities showed substantial improvement, with the average score increasing from 32.86 on the pretest to 87.5 on the posttest. An N-Gain value of 0.84 indicates that the improvement lies within the high category***.***

Keywords: *Instructional Media, Problem-Solving Ability, RPG Maker MV Assisted Media*

THE Character Building UNIVERSITY