

ABSTRAK

Putra, Megi, 2023. *Design Game Edukasi Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) Berbantuan RPG Maker MV Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Husni Sabil, M.Pd., (II) Ranisa Junita, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Game Edukasi, STEM, Kemampuan Berpikir Kreatif, Bangun Ruang Sisi Datar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran berbentuk *game* edukasi berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*) menggunakan aplikasi RPG Maker MV untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar dan mendeskripsikan kualitas dari media pembelajaran yang telah didesain.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah dosen pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim validator, guru matematika kelas VIII F SMPN 8 Muaro Jambi, serta peserta didik kelas VIII F SMPN 8 Muaro Jambi.

Hasil penelitian yang diperoleh merupakan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi yang dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Game* edukasi ini berfokus pada materi matematika kelas VIII SMP, yaitu bangun ruang sisi datar yang disajikan dengan bentuk permasalahan sehari-hari dan teka-teki yang dapat membantu peserta didik untuk berpikir kreatif. *Game* edukasi ini bergenre RPG (*Role Played Game*) agar peserta didik dapat lebih bebas dalam eksplorasi dan kreatif dalam menemukan jalan keluar dari permasalahan maupun teka-teki yang ditemuinya pada *game* edukasi. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa produk yang didesain beberapa kali direvisi hingga menghasilkan *game* edukasi yang diharapkan dan bermanfaat. Dengan tingkat kualitas *game* edukasi berdasarkan 3 kriteria, yaitu valid, praktis, dan efektif. Dari hasil penelitian diperoleh: 1) *game* edukasi dikatakan valid dari segi materi oleh dua validator materi karena telah diperbaiki sesuai saran dan komentar dari validator, 2) persentase kepraktisan media pembelajaran oleh guru 84% dan oleh peserta didik 86,5%, 3) persentase keefektifan media pembelajaran dari angket respon peserta didik dan dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang mengalami kenaikan. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *game* edukasi untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif dengan inovasi lain agar dapat menjadi lebih baik.