

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MENGGUNAKAN
GAME BERGENRE ROLE-PLAYING GAME (RPG) DENGAN
MEKANISME BATTLE SOAL MATEMATIKA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Kelulusan Jenjang Strata
Satu pada Program Studi Teknik Informatika

Oleh

Habibur Rahman

2255201143



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MENGGUNAKAN
GAME BERGENRE ROLE-PLAYING GAME (RPG) DENGAN
MEKANISME BATTLE SOAL MATEMATIKA**

Oleh
Habibur Rahman
2255201143

Tugas Akhir Ini Telah Diterima dan Disahkan
untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER (S.Kom)

Pada
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

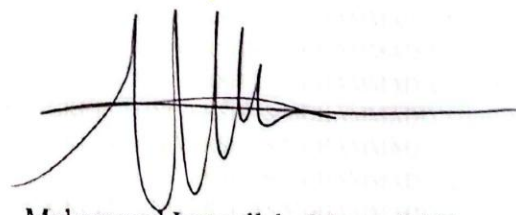
Bengkulu, 19 Maret 2026
Disetujui oleh

Ketua Program Studi,



Ardi Wijaya, S.Kom, M.Kom
NP. 19880511 201408 1 181

Dosen Pembimbing,



Muhammad Imanullah, S.kom., M.T
NIDN. 020911920

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL REVISI

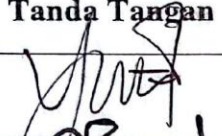
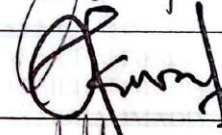
PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MENGGUNAKAN GAME BERGENRE ROLE-PLAYING GAME (RPG) DENGAN MEKANISME BATTLE SOAL MATEMATIKA

Oleh
Habibur Rahman
2255201143

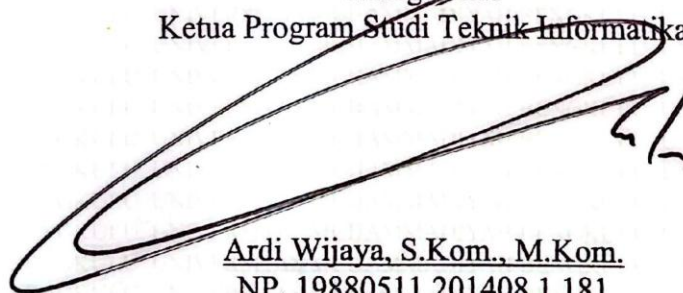
SKRIPSI

Telah melakukan Revisi Sesuai dengan Perubahan
dan Perbaikan yang Diminta Pada Saat Sidang Tugas Akhir.

Bengkulu, 29 April 2026
Menyetujui

No	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Yovi Apridiansyah, S.Kom., M.Kom.	Ketua Penguji	
2.	Agung Kharisma Hidayah, S.Kom., M.Kom.	Penguji 1	
3.	Muhammad Imanullah, S.Kom., M.T.	Penguji 2	

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika


Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom.
NP. 19880511 201408 1 181

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MENGGUNAKAN GAME BERGENRE ROLE-PLAYING GAME (RPG) DENGAN MEKANISME BATTLE SOAL MATEMATIKA

Oleh

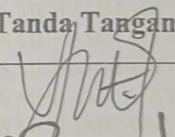
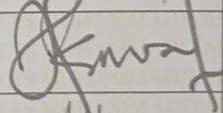
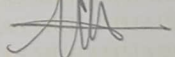
Habibur Rahman

2255201143

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Kelulusan
Jenjang Strata Satu pada Program Studi Teknik Informatika.

Bengkulu, 17 Mei 2026

No	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Yovi Apridiansyah, S.Kom., M.Kom.	Ketua Penguji	
2.	Agung Kharisma Hidayah, S.Kom., M.Kom.	Penguji 1	
3.	Muhammad Imanullah, S.Kom., M.T.	Penguji 2	

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



B.G. Guntur Alam, M.Kom., Ph.D

NIDN. 19730101200004 1 040

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- 1) Naskah Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.
- 2) Skripsi ini murni merupakan karya penelitian saya sendiri dan tidak menjiplak karya pihak lain. Dalam hal ada bantuan atau arahan dari pihak lain maka telah saya sebutkan identitas dan jenis bantuannya di dalam lembar ucapan terima kasih.
- 3) Seandainya ada karya pihak lain yang ternyata memiliki kemiripan dengan karya saya ini, maka hal ini adalah di luar pengetahuan saya dan terjadi tanpa kesengajaan dari pihak saya

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti adanya kebohongan dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai norma yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Bengkulu, Mei 2026
Yang membuat pernyataan



Habibur Rahman
NPM. 2255201143

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Biodata Diri :

Nama : Habibur Rahman

Tempat/Tgl Lahir : Bengkulu, 29 Juni 2003

Anak Ke : 3/3

Alamat : Jln. Merapi Ujung No 64, Kel Panorama Kota Bengkulu

2. Biodata Orang Tua :

Ayah : A. Munawar

Pekerjaan : Wiraswasta

Ibu : Herni Yanti

Pekerjaan : IRT

3. Riwayat Pendidikan :

1. MI Nurul Huda (2010 - 2016)

2. MTs Negeri 01 (2016 – 2019)

3. SMKN 02 (2019 – 2022)

4. Diterima Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu (2022)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan kesempatan, karya ini saya persembahkan sebagai bentuk perjalanan, perjuangan, dan pembelajaran dalam hidup saya.

1. Pertama, saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri. Terima kasih karena telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan.
2. Kedua, kepada orang tua tercinta, terima kasih atas segala cinta, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti.
3. Ketiga, kepada dosen pembimbing, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan karya ini.
4. Keempat, kepada seluruh dosen yang telah mengajar, terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan inspirasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Ilmu yang Bapak/Ibu berikan menjadi bekal yang sangat berharga untuk masa depan saya.
5. Terakhir, kepada semua guru yang pernah saya temui dalam perjalanan hidup, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam membentuk diri saya hingga saat ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada saya mendapatkan balasan yang berlipat ganda. Aamiin.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MENGGUNAKAN GAME BERGENRE ROLE-PLAYING GAME (RPG) DENGAN MEKANISME BATTLE SOAL MATEMATIKA

Nama : Habibur Rahman
NPM : 2255201143
Pembimbing : Muhammad Imanullah, S.Kom., M.T.

Perkembangan teknologi digital menyebabkan meningkatnya aktivitas anak dalam bermain game, yang dalam beberapa kasus berdampak pada menurunnya minat belajar. Namun, game juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila dirancang dengan tujuan edukatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan game edukasi berbasis RPG Maker MV sebagai media pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan cacah, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian untuk siswa kelas III SD Negeri 24 Kota Bengkulu, serta mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan adaptasi model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, dan penyempurnaan produk. Subjek penelitian meliputi 24 siswa kelas III sebagai peserta uji coba dan 1 guru wali kelas sebagai responden angket. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket kepraktisan, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan perhitungan persentase kepraktisan dan perhitungan N-Gain untuk mengukur keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan persentase kepraktisan siswa sebesar 91,32% dan guru sebesar 100%, dengan persentase gabungan 91,67% yang termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62,50 pada pre-test menjadi 85,00 pada post-test, dengan rata-rata N-Gain 0,69 (kategori sedang mendekati tinggi). Berdasarkan hasil tersebut, game edukasi berbasis RPG Maker MV yang dikembangkan menunjukkan kinerja yang baik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas III.

Kata Kunci: game edukasi, RPG Maker MV, operasi hitung, kepraktisan, N-Gain

ABSTRACT

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR MENGGUNAKAN GAME BERGENRE ROLE-PLAYING GAME (RPG) DENGAN MEKANISME BATTLE SOAL MATEMATIKA

Name : Habibur Rahman

Student ID : 2255201143

Supervisor : Muhammad Imanullah, S.Kom., M.T.

The development of digital technology has led to an increase in children's gaming activities, which in some cases has resulted in a decline in learning interest. However, games can also be utilized as learning media when designed with educational purposes. This study aims to develop an educational game based on RPG Maker MV as a mathematics learning medium for whole number arithmetic operations, including addition, subtraction, multiplication, and division, for third-grade students at SD Negeri 24 Kota Bengkulu, and to determine its practicality and effectiveness. This research employed the Research and Development (R&D) method using an adapted Borg and Gall model simplified into the stages of needs analysis, design, development, testing, and product refinement. The research subjects consisted of 24 third-grade students as trial participants and 1 homeroom teacher as a questionnaire respondent. Data were collected through observations, interviews, practicality questionnaires, and learning achievement tests (pre-test and post-test). Data analysis was conducted quantitatively using practicality percentage calculations and the N-Gain formula to measure effectiveness. The results showed that the students' practicality percentage was 91.32% and the teacher's practicality percentage was 100%, resulting in a combined percentage of 91.67%, which falls into the very practical category. The effectiveness of the learning media was demonstrated by an increase in the average score from 62.50 on the pre-test to 85.00 on the post-test, with an average N-Gain score of 0.69 (moderate category approaching high). Based on these findings, the RPG Maker MV-based educational game developed in this study demonstrated good performance as a mathematics learning medium for third-grade elementary school students.

Keywords: educational game, RPG Maker MV, arithmetic operations, practicality, N-Gain.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Belajar Menggunakan Game Bergenre Role-Playing Game (RPG) Dengan Mekanisme Battle Soal Matematika.”.

Selama proses pengerjaan skripsi ini, penulis banyak menerima dukungan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Muhammad Imanullah, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan dengan penuh kesabaran di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Pimpinan, seluruh dosen, dan staf Program Studi Teknik Informatika di lingkungan Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, atas ilmu dan dukungan yang diberikan selama masa studi.
3. Orang tua yang senantiasa memberikan doa, support & dukungan, nasihat, serta semangat yang tak ternilai dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kakak kakak Tercinta Terima Kasih atas dukungan dan bantuan selama mengerjakan skripsi.
5. M. Fikri Hayqal dan teman teman HIMTI terimakasih atas kebersamaan, support, serta semangat yang telah diberikan.
6. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun telah memberikan bantuan dan dukungan dalam berbagai bentuk dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi suatu hal yang bermanfaat di masa mendatang. Namun, Penulis menyadari jika dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.

Bengkulu, Mei 2026

Habibur Rahman
NPM. 2255201143

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL REVISI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Pertanyaan Penelitian	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN LITERATUR	7
2.1. Media Pembelajaran dan Teknologi Game	7
2.2. Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika Dasar.....	7
2.3. Engine RPG Maker MV dan Pengembangan Game Edukasi	7
2.4. Mekanisme Game: Battle Soal dan Gamifikasi Pembelajaran.....	8

2.5. Evaluasi Media: Validitas, Kepraktisan, Keefektifan	9
2.6. Penerapan pada Topik Penjumlahan & Pengurangan Kelas III SD	10
BAB III METODOLOGI	12
3.1. Jenis Penelitian	12
3.2. Lokasi, Subjek, dan Objek	13
3.3. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	13
3.4 Perangkat dan Spesifikasi yang Digunakan	20
3.4 Teknik Analisis Data	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA	24
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem	24
4.2 Perancangan Sistem.....	25
4.3 Hasil Tahap Pengembangan Produk.....	34
4.4 Hasil Uji Coba Produk	39
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 KESIMPULAN	44
5.2 SARAN	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Distribusi Nilai Pre-Test.....	41
Tabel 4. 2 Distribusi Nilai Post-Test	42
Tabel 4. 3 Distribusi Nilai N-Gain	43
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Keefektifan.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Wawancara pada guru.....	13
Gambar 3. 2 Karakter Utama.....	14
Gambar 3. 3 Karakter Pendukung	15
Gambar 3. 4 Monster Tambah.....	15
Gambar 3. 5 Penjahat Kurang.....	16
Gambar 3. 6 Monster Kali	17
Gambar 3. 7 Penjahat bagi.....	17
Gambar 3. 8 Bos Monster.....	18
Gambar 3. 9 Demonstrasi game pada siswa	19
Gambar 3. 10 Software RPG Maker MV	20
Gambar 4. 1 Penjelajahan map.....	25
Gambar 4. 2 Mekanisme battle soal	27
Gambar 4. 3 Interaksi karater	27
Gambar 4. 4 Pembukaan cerita.....	28
Gambar 4. 5 Battle soal penjumlahan.....	29
Gambar 4. 6 Battle soal pengurangan.....	30
Gambar 4. 7 Battle soal perkalian	31
Gambar 4. 8 Battle soal pembagian.....	32
Gambar 4. 9 Umpan balik ketika menjawab benar	33
Gambar 4. 10 Umpan balik ketika menjawab salah	34
Gambar 4. 11 Karakter utama dan NPC	35
Gambar 4. 12 Jumlah map yang dibuat	36

Gambar 4. 13 Salah satu hasil map yang dibuat.....	37
Gambar 4. 14 Dialog dalam game	38

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu tahap penting dalam membangun kemampuan berpikir logis dan pemahaman konsep dasar pada siswa. Namun, hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 24 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada siswa kelas III masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung dasar, khususnya penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, tingkat minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari masih adanya siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan menarik.

Game memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila dirancang dengan tujuan edukatif. Game mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan

siswa

dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan game sebagai sarana edukasi juga dinilai lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini, sehingga aktivitas bermain game dapat diarahkan menjadi kegiatan yang memberikan manfaat dalam proses belajar.

Salah satu pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang banyak diterapkan adalah Digital Game-Based Learning (DGBL), yaitu pemanfaatan game digital sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Yusril Yahya Muhaimin dkk. (2025) menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap sulit oleh siswa karena materi yang dipelajari bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konsep yang cukup kuat. Penelitian yang dilakukan oleh Debrenti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut melalui penyajian materi secara visual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep matematika. Selain itu, hasil penelitian Nanda Afif Azis dkk. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi matematika berbasis Android dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Tanudidjaja dkk. (2025) menunjukkan

bahwa game berbasis pembelajaran efektif digunakan pada siswa kelas rendah sekolah dasar karena mekanisme permainan dapat disesuaikan dengan kemampuan kognitif serta karakteristik perkembangan usia siswa. Selain pada platform Android, pengembangan game edukasi matematika pada platform komputer juga menunjukkan hasil yang positif. Hasil penelitian Romadoni dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi pada komputer dapat meningkatkan kemampuan berpikir matematis serta motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan terstruktur. .

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Salah satu genre game yang memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Role-Playing Game (RPG). Game RPG memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam alur cerita serta berbagai tantangan yang terdapat dalam permainan. Keterlibatan tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Taufik dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis RPG dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian Weng dan Ding (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Role-Playing Game (RPG) dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, karena soal disajikan dalam konteks permainan yang interaktif dan bermakna .

Hasil penelitian Nuraminudin dkk. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi matematika menggunakan game engine RPG Maker memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian Wandri dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa game edukasi berbasis RPG Maker efektif digunakan dalam pembelajaran numerasi karena menggabungkan unsur cerita, tantangan, serta visualisasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar..

Selain berdampak pada pemahaman konsep, penggunaan game edukasi berbasis Role-Playing Game (RPG) juga dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar Syamsudin Qois (2025) menunjukkan bahwa evaluasi menggunakan instrumen Instructional Materials Motivation Survey (IMMS) menunjukkan adanya peningkatan pada aspek perhatian dan kepuasan belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulianto dkk. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis game digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, hasil kajian sistematis yang dilakukan Nguyen Ngoc Dan dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan game digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi serta daya ingat siswa dalam pembelajaran matematika.

Namun demikian, penelitian yang dilakukan oleh Yusril Yahya Muhaimin

dkk. (2025) menunjukkan bahwa sebagian besar pengembangan game edukasi pada tingkat sekolah dasar masih berfokus pada game berbasis Android atau media pembelajaran berbasis web interaktif. Pengembangan game edukasi yang menggunakan RPG Maker secara khusus untuk materi operasi hitung sederhana, terutama bagi siswa kelas III sekolah dasar, masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan game edukasi berbasis RPG Maker MV pada materi penjumlahan dan pengurangan menjadi relevan untuk dilakukan sebagai alternatif media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis game ini diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep matematika dasar pada siswa sekolah dasar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Taufik dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis RPG dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Bagaimana proses pengembangan game edukasi berbasis RPG Maker MV untuk materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SD?
- B. Bagaimana tingkat kelayakan game edukasi berbasis RPG Maker MV sebagai media pembelajaran matematika bagi siswa kelas III SD?

- C. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan game edukasi berbasis RPG Maker MV dalam pembelajaran matematika?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Untuk mengembangkan game edukasi berbasis RPG Maker MV pada materi penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas III SD.
- B. Untuk mengetahui tingkat kelayakan game edukasi berbasis RPG Maker MV sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas III SD.
- C. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan game edukasi berbasis RPG Maker MV dalam pembelajaran matematika.

1.4. Kerangka Kerja Penelitian (Research Framework)

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi lima tahapan. Secara umum, alur penelitian dimulai dari tahap penelitian dan pengumpulan informasi sebagai dasar pengembangan produk, dilanjutkan dengan tahap perencanaan pengembangan game, pengembangan produk awal berupa prototype game edukasi, uji coba lapangan awal untuk mengetahui kelayakan game, serta diakhiri dengan tahap revisi game berdasarkan hasil uji coba. Melalui tahapan tersebut, diharapkan dihasilkan produk akhir berupa game edukasi berbasis RPG yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.