

ABSTRAK

Syahfiqah, Syarifah Iffa, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Adventure dengan Konteks Budaya Melayu Maritim untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP*. Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Febrian, S.Pd., M.Sc. Pembimbing II: Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Game Adventure, Budaya Melayu Maritim, Pemecahan Masalah Matematis

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran game adventure dengan konteks budaya melayu maritim untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis paada siswa SMP. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, lembar obsevasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar praktikalitas untuk guru dan siswa, serta tes pemecahan masalah matematis. Teknik analisis data menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai validasi sebesar 85,6% dengan kategori “sangat valid”. Kepraktisan media pembelajaran dinilai sangat positif oleh guru dan siswa dengan perolehan rata-rata sebesar 86,5% dengan kategori “sangat praktis”. Keefektifan media pembelajaran ditunjukkan dengan perolehan *nn-gain score* sebesar 0,61 dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *game adventure* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *game adventure* dengan konteks budaya melayu maritim untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh siswa.

ABSTRACT

Syahfiqah, Syarifah Iffa, 2025. *Development of Adventure Game Learning Media with Maritime Malay Cultural Context to Improve Mathematical Problem-Solving Skill in Junior High School Student*. Thesis. Tanjungpinang: Mathematical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Raja Ali Haji Maritime University. Fisrt Advisor: Febrian, S.Pd., M.Sc. Second Advisor: Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Development, Adventure Game, Maritime Malay Culture, Mathematical Problem Solving.

This study aims to develop an adventure game learning medium with a Malay maritime cultural context to improve mathematical problem-solving skills in junior high school students. This Research and Development (R&D) study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques were carried out through questionnaires, observations, and tests. The instruments used include validation sheets by media, material, and language experts, observation sheets on the implementation of learning, practicality sheets for teachers and students, and mathematical problem-solving tests. Data analysis techniques use qualitative and quantitative analysis methods. The study results show that the developed learning media obtained a validation score 85,6% of with the category "very valid." The practicality of the learning media was rated very positively by teachers and students, with an average score 86,5% in the "very practical" category. The effectiveness of the learning media was demonstrated by an nn-gain score of 0.61 in the moderate category, indicating that the adventure game learning media is efficacious in improving students' mathematical problem-solving skills. Based on these results, the adventure game learning media with a Malay maritime cultural context for enhancing problem-solving skills is deemed valid, practical, and effective for use by students