

**IMPLEMENTASI MEDIA GAME MATHPOLI DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
KETERLIBATAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
MATEMATIS SISWA**

SKRIPSI



**AZSKY AZKIYYATUNNAFSI NURILLATHIFAH
NIM. 2281050027**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H**

IMPLEMENTASI MEDIA GAME MATHPOLI DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika

AZSKY AZKIYYATUNNAFSI NURILLATHIFAH
NIM. 2281050027

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA GAME MATHPOLI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kreatif matematis dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif, kurang antusias, serta kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide dan strategi penyelesaian masalah secara kreatif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media Game Mathpoli, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur edukasi, kerja sama, kompetisi, dan pemecahan masalah matematika dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Game Mathpoli, peningkatan keterlibatan siswa, serta peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design dan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri atas 33 siswa kelas VII A MTs Darul Ma'arif Pamanukan yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian berupa angket respon siswa terhadap media Game Mathpoli, angket keterlibatan siswa, dan tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*, uji Wilcoxon, dan uji peningkatan (*N-Gain*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media Game Mathpoli berada pada kategori positif dengan persentase kategori kuat hingga sangat kuat. Penggunaan media Game Mathpoli dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,2156 atau 21,56% yang termasuk kategori rendah. Selain itu, penggunaan media Game Mathpoli juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,3691 atau 36,91% yang termasuk kategori sedang. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*) dalam menyelesaikan masalah matematika. Dengan demikian, media Game Mathpoli berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendukung peningkatan keterlibatan dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata kunci: Game Mathpoli, Pembelajaran Matematika, Keterlibatan Siswa, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Media Pembelajaran

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF MATHPOLI GAME MEDIA IN MATHEMATICS LEARNING TO IMPROVE STUDENTS' ENGAGEMENT AND MATHEMATICAL CREATIVE THINKING ABILITIES

This research is motivated by low student engagement and low mathematical creative thinking skills in mathematics learning. Learning methods that are still dominated by conventional methods result in students being less active, less enthusiastic, and less likely to develop creative ideas and problem-solving strategies. One alternative that can be used to address these issues is the Mathpoli Game, a game-based learning medium that integrates elements of education, cooperation, competition, and mathematical problem-solving in a fun learning environment. This study aims to determine student responses to the use of the Mathpoli Game, the extent to which student engagement increases, and the extent to which students' mathematical creative thinking skills improve after participating in learning using this medium. This study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental Design and a One Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 33 grade VII A students at MTs Darul Ma'arif Pamanukan, selected using cluster random sampling. The research instruments included a questionnaire on student responses to the Mathpoli Game, a questionnaire on student engagement, and a test on mathematical creative thinking skills. Data analysis was conducted using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, paired sample t-tests, Wilcoxon tests, and N-Gain tests. The results showed that students' responses to the use of the Mathpoli Game were positive, with percentages ranging from strong to very strong. The use of the Mathpoli Game increased student engagement in mathematics learning, with an average N-Gain of 0.2156, or 21.56%, which is considered low. Furthermore, the use of the Mathpoli Game also improved students' mathematical creative thinking skills, with an average N-Gain of 0.3691, or 36.91%, which is considered moderate. This improvement was evident in the aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration in solving mathematical problems. Therefore, the Mathpoli Game has the potential to be an innovative alternative learning medium for creating a more interactive and enjoyable learning environment, while supporting increased student engagement and mathematical creative thinking skills.

Keywords: Mathpoli Game, Mathematics Learning, Student Engagement, Mathematical Creative Thinking Skills, Learning Media

LEMBAR PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI MEDIA GAME MATHPOLI DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA**



**AZSKY AZKIYYATUNNAFSI NURILLATHIFAH
NIM. 2281050027**

Pembimbing I



Bayu Sukmaangara, M.Pd
NIP. 19880127 202203 1 001

Menyetujui,

Pembimbing II



Dr. Alif Ringga Persada, M.Pd
NIP. 19811127 200912 1

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Azsky Azkiyyatunnafsi Nurillathifah

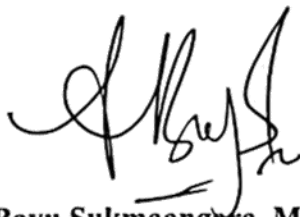
NIM : 2281050027

Judul : Implementasi Media Game Mathpoli dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Bayu Sukmaangara, M.Pd
NIP. 19880127 202203 1 001

Cirebon, 25 Juni 2026

Pembimbing II



Dr. Alif Ringga Persada, M.Pd
NIP. 19811127 200912 1

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Azsky Azkiyyatunnafsi Nurillathifah

NIM : 2281050027

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Implementasi Media Game Mathpoli dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 15 Juni 2026
Pembuat Pernyataan,

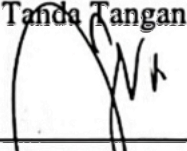
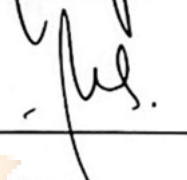
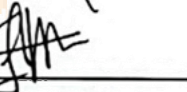
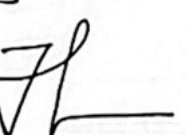
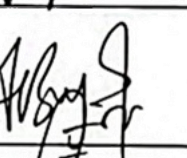
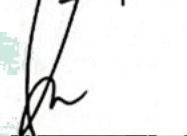


Azsky Azkiyyatunnafsi.N
NIM. 2281050027

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Implementasi Media Game Mathpoli dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa” oleh Azsky Azkiyyatunnafsi Nurillathifah NIM. 2281050027 telah dimunaqasyahkan pada hari Kamis tanggal 11 Juni 2026 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd</u> NIP. 19871216 201503 1 004	18-06-2026	
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	17-06-2026	
Penguji I <u>Dr. Saluky, M.Kom</u> NIP. 19780525 201101 1 006	17-06-2026	
Penguji II <u>Hadi Kusmanto, M.Si</u> NIP. 19790109 201101 1 006	15-06-2026	
Pembimbing I <u>Bayu Sukmaangara, M.Pd</u> NIP. 19880127 202203 1 001	17-06-2026	
Pembimbing II <u>Dr. Alif Ringga Persada, M.Pd</u> NIP. 19811127 200912 1 004	18-06-2026	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Azsky Azkiyyatunnafsi N
Tempat/ Tanggal Lahir : Subang, 18 Juli 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : (Alm) Drs. H. Dedi Setiadi
Nama Ibu : Hj. Sofwatul Yaqin, S. E
Telp./ HP : 081222565696
e-mail : azskynn18@gmail.com

Alamat Lengkap : Dusun Tengah Rt/Rw 016/005 Pamanukan Sebrang
Kec Pamanukan Kab Subang Jawa Barat

Riwayat Pendidikan:

1. MIN 1 Subang, lulus tahun 2016
2. MTs Darul Ma'arif Pamanukan, lulus tahun 2019
3. MAN 2 Cirebon, lulus tahun 2022
4. Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2026

UINSSC

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa tekad mu. Jalan hidup mu hanya milik mu sendiri, rasakan nikmatnya hidup mu hari ini”

(Baskara Putra – Hindia)

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release”

(Taylor Swift)

UINSSC

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Implementasi Media Game Mathpoli dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon (UIN SSC). Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si. M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Bayu Sukmaangara, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Alif Ringga Persada, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Terkhusus kepada Almarhum Bapak Dedi Setiadi, sosok yang paling kurindukan. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, serta segala bentuk tanggung jawab atas kehidupan layak yang telah diberikan semasa

hidup. Terima kasih telah menjadi alasan terbesarku untuk tetap semangat berjuang meraih gelar sarjana yang bapak impikan. Walaupun tanpa didampingi sosok bapak, rasa iri dan rindu sering kali membuat terjatuh. Semoga bapak bangga dengan usaha dan perjuanganku selama ini.

9. Manusia cantik Ibu Sofwatul Yaqin, wanita paling hebat yang pernah saya temui. Terima kasih telah mengorbankan banyak waktu, tenaga dan upaya, selalu berjuang untuk kehidupan anak-anaknya, dan menggantikan peran bapak. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua hebat yang selalu mendukung anak-anaknya mencapai cita-cita. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan dan keberkahan dalam hidup ibu.
10. Kepada Dedi's Kulawargi yang penulis cintai, Almarhum Aa Arif, Abang Ilham, Mba Fifi, Ade Najmul, Maheyrah, Misharir, Teh Widhia, Teh Yulia, Mas Faiq, Arsyila, Saqueena, Ilyas, Maryam dan Aisyah, yang telah menjadi motivasi, sehingga penulis memiliki semangat yang tinggi dan pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih untuk semua do'a perhatian, kasih sayang dan dukungan yang tiada hentinya selama proses perkuliahan ini.
11. Kepada keluarga besar H. Ato's Family dan Keluarga Mama & Mimi, yang penulis sayangi. Terima kasih atas do'a dan dukungan yang tak pernah terputus. Serta semangat yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan ini.
12. Kepada sahabat terdekat penulis selama masa perkuliahan, Qurrotu 'Aini Nurul Fakka Al Muttaqiin dan Angelia yang selalu hadir dalam setiap proses perjuangan, saling menguatkan, berbagi canda tawa serta air mata. Terima kasih untuk cerita, pelukan hangat, dukungan, dan semangatnya.
13. Kepada sahabat terdekat Nurul Hikmah yang selalu kebersamai dalam proses perkuliahan ini hingga akhir. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, bantuan, serta kebersamaan yang telah diberikan selama perjalanan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, tawa, dan motivasi di saat lelah maupun sulit. Semoga persahabatan ini selalu terjaga dan membawa kebaikan untuk masa depan kita masing-masing.

14. Kepada sahabat terdekat Lutfi Haikal yang selalu kebersamai selama perjalanan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan do'a yang selalu diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
15. Kepada teman-teman seperjuangan, *Math Class A*, Khodijah 3, Kkn 135 Desa Karangreja, yang telah memberikan kebersamaan, semangat, dukungan dan do'a selama perkuliahan ini.
16. Teman-teman GenBI, penerima Beasiswa Bank Indonesia, yang telah menjadi wadah untuk berkembang, memberikan pengalaman yang berharga selama perkuliahan ini. Terkhusus kepada teman-teman dalam grup "*Bismillah Being Traveller*" yang telah memberikan kebersamaan, semangat, dukungan dan do'a selama perkuliahan ini.
17. Terakhir, kepada diri sendiri, Azsky Azkiyyatunnafsi Nurillathifah, terima kasih karena sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak berhenti meskipun proses yang dijalani tidak selalu mudah. Terima kasih karena tetap kuat menghadapi rasa lelah, takut, dan ragu, namun tetap memilih untuk bangkit dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih atas segala usaha, do'a, air mata, serta perjuangan yang telah dilewati selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan baru yang lebih baik dan mengingat bahwa diri ini mampu melewati banyak hal yang sebelumnya dianggap sulit.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 22 Juni 2026
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Gambar.....	xviii
Daftar Lampiran	xix
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah	5
1. 3. Cakupan Masalah	6
1. 4. Rumusan Masalah	6
1. 5. Tujuan Penelitian	6
1. 6. Manfaat Penelitian	7
Bab II Telaah pustaka	8
2. 1. Kajian Teori	8
2.1.1. Media Pembelajaran Game Mathpoli	8
2.1.2. Pembelajaran Matematika.....	11
2.1.3. Keterlibatan Siswa	12
2.1.4. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	13
2. 2. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	15
2. 3. Kerangka Pemikiran.....	18
2. 4. Hipotesis penelitian.....	18
Bab III metode penelitian	19
3. 1. Jenis Penelitian.....	19
3.1.1. Tempat Penelitian	20
3.1.2. Waktu Penelitian.....	20
3. 2. Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.2.1. Populasi.....	21
3.2.2. Sampel Penelitian.....	21

3. 3.	Definisi Operasional Variabel.....	22
3.3.1.	Media Pembelajaran.....	22
3.3.2.	Game Mathpoli	22
3.3.3.	Keterlibatan Siswa	22
3.3.4.	Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	23
3. 4.	Prosedur Penelitian.....	23
3. 5.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1.	Angket.....	25
3.5.2.	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	28
3. 6.	Validitas dan Reliabilitas Instrument	29
3.6.1.	Validitas Instrumen	29
3.6.2.	Reliabilitas Instrumen	35
3.6.3.	Tes Uji Daya Beda	36
3.6.4.	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	37
3. 7.	Teknik Analisis Data.....	38
Bab IV	Hasil penelitian dan pembahasan.....	42
4. 1.	Hasil Penelitian	42
4.1.1.	Respon Siswa Terhadap Media Game Mathpoli pada Pembelajaran Matematika di Kelas	42
4.1.2.	Peningkatan Keterlibatan Siswa Setelah Menggunakan Media Game Mathpoli	52
4.1.3.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Setelah Menggunakan Media Game Mathpoli....	76
4. 2.	Pembahasan.....	85
4.2.1.	Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Game Mathpoli dalam Pembelajaran Matematika	85
4.2.2.	Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam pembelajaran Matematika melalui Media Game Mathpoli	87
4.2.3.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Media Game Mathpoli.....	89
4. 3.	Keterbatasan Penelitian.....	90
Bab V	Kesimpulan	92

5. 1. Simpulan	92
5. 2. Saran.....	93
Daftar Pustaka	94
Lampiran-lampiran.....	98



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kajian Penelitian	15
Tabel 3.2 Skema <i>One group pre test-post test design</i>	19
Tabel 3.3 Waktu Penelitian	20
Tabel 3.4 Data Siswa	21
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Persepsi	25
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Keterlibatan	25
Tabel 3.7 Pedoman Penskoran	27
Tabel 3.8 Kriteria Kesukaran	27
Tabel 3.9 Kisi-kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	28
Tabel 3.10 Indeks Aiken	30
Tabel 3.11 Hasil Validitas Ahli Media Game Mathpoli	30
Tabel 3.12 Hasil Validitas Ahli Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	31
Tabel 3.13 Hasil Validitas Ahli Angket Keterlibatan Siswa	32
Tabel 3.14 Hasil Validitas Ahli Angket Persepsi Siswa terhadap Media Game ...	33
Tabel 3.15 Tingkat Hubungan	35
Tabel 3.16 Kriteria Reliabilitas	36
Tabel 3.17 Tingkat Kesukaran	37
Tabel 3.18 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Instrumen	37
Tabel 3.19 Perhitungan N-Gain	40
Tabel 3.20 Tingkat Respon	41
Tabel 4.21 Hasil Angket Persepsi Siswa terhadap Media Game Mathpoli	42
Tabel 4.22 Respon Siswa Indikator 1	43
Tabel 4.23 Respon Siswa Indikator 2	44
Tabel 4.24 Respon Siswa Indikator 3	45
Tabel 4.25 Respon Siswa Indikator 4	46
Tabel 4.26 Respon Siswa Indikator 5	47
Tabel 4.27 Respon Siswa indikator 6	48
Tabel 4.28 Respon Siswa Indikator 7	49
Tabel 4.29 Respon Siswa Indikator 8	49

Tabel 4.30 Respon Siswa Indikator 9	50
Tabel 4.31 Hasil Pre-test Angket Keterlibatan Siswa	53
Tabel 4.32 Pre-test Keterlibatan Siswa Indikator 1	54
Tabel 4.33 Pre-test Keterlibatan Siswa Indikator 2	55
Tabel 4.34 Pre-test Keterlibatan Siswa Indikator 3	56
Tabel 4.35 Pre-test Keterlibatan Siswa Indikator 4	56
Tabel 4.36 Pre-test Keterlibatan Siswa Indikator 5	57
Tabel 4.37 Pre-test Keterlibatan Siswa Indikator 6	58
Tabel 4.38 Pre-test Keterlibatan Siswa Indikator 7	59
Tabel 4.39 Pre-test Keterlibatan Siswa indikator 8.....	60
Tabel 4.40 Pre-test Keterlibatan Siswa indikator 9.....	61
Tabel 4.41 Hasil Post-test Angket Keterlibatan Siswa	62
Tabel 4.42 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 1	63
Tabel 4.43 Post-test Keterlibatan siswa indikator 2.....	64
Tabel 4.44 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 3	65
Tabel 4.45 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 4.....	66
Tabel 4.46 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 5.....	67
Tabel 4.47 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 6.....	68
Tabel 4.48 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 7.....	68
Tabel 4.49 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 8.....	69
Tabel 4.50 Post-test Keterlibatan Siswa Indikator 9.....	70
Tabel 4.51 Hasil N-Gain Keterlibatan Siswa.....	74
Tabel 4.52 Hasil Pre-test Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	76
Tabel 4.53 Statistik Deskriptif Hasil pre-test Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	77
Tabel 4.54 Hasil Post-test Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	79
Tabel 4.55 Statistik Deskriptif Hasil Post-test Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	79
Tabel 4.57 Hasil N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	18
Gambar 4.2 Diagram Batang Respon Siswa.....	51
Gambar 4.3 Diagram Batang Pre-test Keterlibatan siswa.....	62
Gambar 4.4 Diagram Batang Post-test Keterlibatan Siswa	71
Gambar 4.5 Uji Normalitas Keterlibatan Siswa.....	72
Gambar 4.6 Uji Homogenitas Keterlibatan Siswa	73
Gambar 4.7 Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	73
Gambar 4.8 Hasil Rata-rata Uji N-Gain Keterlibatan Siswa	75
Gambar 4.9 Diagram Batang Data Pre-test Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	78
Gambar 4.10 Diagram Batang Data Post-test Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	80
Gambar 4.11 Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	81
Gambar 4.12 Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	82
Gambar 4.13 Hasil Rata-rata Uji N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	84

UINSSC

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Literatur Review	98
Lampiran 2 Instrumen Penelitian Angket Persepsi Terhadap Media Game	104
Lampiran 3 Instrumen Penelitian Angket Keterlibatan Siswa	106
Lampiran 4 Instrumen Penelitian Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	108
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Game	113
Lampiran 6 Lembar Validasi Persepsi Siswa Terhadap Media Game	121
Lampiran 7 Lembar Validasi Keterlibatan Siswa	141
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	158
Lampiran 9 Uji Aiken	180
Lampiran 10 Uji Coba Instrumen	183
Lampiran 11 Hasil Analisis Data	185
Lampiran 12 Administrasi Penelitian	187
Lampiran 13 Media Game Mathpoli	189
Lampiran 14 Modul Ajar	190
Lampiran 15 Hasil Jawaban Siswa	197
Lampiran 16 Dokumentasi	200

UINSSC