

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME*
BASED LEARNING (GBL) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR STATISTIKA DI MTsN 2 KOTA KEDIRI KELAS VIII**

SKRIPSI



OLEH:

DWI RATNA SARI

NIM. 21204005

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

2025

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME*
BASED LEARNING (GBL) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR STATISTIKA DI MTsN 2 KOTA KEDIRI KELAS VIII**

SKRIPSI

**Teks skripsi diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk mencapai salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Strata Satu (S-1)**

Oleh:

DWI RATNA SARI

NIM. 21204005

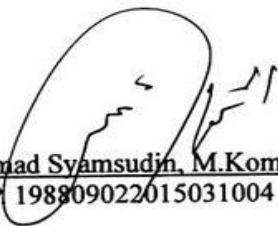
**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII” oleh Dwi Ratna Sari telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 02 Juni 2025

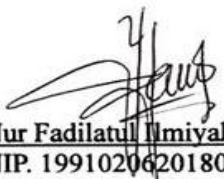
Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 198809022015031004

Kediri, 02 Juni 2025

Pembimbing II



Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si.
NIP. 199102062018012001

NOTA DINAS

Kediri, 19 Juni 2025

Nomor :
Lampiran : 4 (Empat)
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Jl. Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dwi Ratna Sari

NIM : 21204005

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1). Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak dan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 198809022015031004

Pembimbing II



Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si.
NIP. 199102062018012001

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 19 Juni 2025

Nomor:

Lampiran: 4 (Empat)

Hal: Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Jl. Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Ketua untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dwi Ratna Sari

NIM : 21204005

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai petunjuk dan tuntunannya yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang dilaksanakan pada 19 Juni 2025, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak dan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 198809022015031004

Pembimbing II



Nur Fadilatul Umimah, M.Si.
NIP. 199102062018012001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME BASED LEARNING (GBL)* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR STATISTIKA DI MTsN 2 KOTA KEDIRI KELAS VIII

DWI RATNA SARI

21204005

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 19 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd.
NIP. 198608082019031006

(.....)

2. Penguji I

Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 198809022015031004

(.....)

3. Penguji II

Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si.
NIP. 199102062018012001

(.....)

Kediri, 19 Juni 2025



HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk mejadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

“Orang lain ngga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ngga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan petunjuk dan kemudahan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari dalam proses pembuatan skripsi ini banyak melibatkan pihak yang selalu memberikan bimbingan, arahan, semangat, dan do'a. sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mempersembahkan karya tulis ilmiah ini kepada:

1. Teruntuk kedua orang tuaku tersayang, *support system* terbaik Bapak Nor Wakid, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat, tenaga, dan pikiran, beliau memang tidak merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surga saya, ibuku tercinta, Ibu Siti Napiah. Perempuan hebat yang sudah membesarkan dan mendidik penulis hingga mendapatkan gelar sarjana. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk ibu. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan penulis dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Terimakasih atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan namun beliau senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai memperoleh gelar sarjana. Semoga ibu selalu dalam keadaan sehat, panjang umur, dan bahagia selalu. Hiduplah lebih lama lagi ibu, ibu harus selalu ada di setiap proses, disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis. *I Love You More More More Ibu.*
3. Kakakku tercinta Lutfi Nur azizah, terimakasih atas do'a, pengorbanan, dan dukungannya, yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini, sehingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya sampai gelar sarjana.
4. Keluarga besar dari Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan, semangat, dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman seperjuanganku sekaligus sahabat bahkan seperti saudara sendiri, Naila Lutfiatun Ni'amah yang selalu kebersamai, yang selalu mengupayakan

kebahagiaan penulis. Terimakasih sudah menjadi teman, sahabat yang baik, yang selalu memberikan motivasi, arahan, dan semangat disaat penulis tidak percaya akan dirinya sendiri dan sempat hilang arah sehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini secara tepat waktu. Semoga Allah membalas semua kebaikanmu.

6. Untuk teman-temanku tercinta Kamar Fatimah, yang sudah boyong maupun yang masih di pondok, yang penulis tidak bisa sebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas dukungan, bantuan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-temanku dari Program Studi Tadris Matematika IAIN Kediri terutama Kelas A Angkatan 2021 yang menjadi *partner* dalam menempuh Pendidikan Sarjana Strata Satu ini.
8. Semua pihak yang tidak tercantum namanya saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas penyelesaian tugas akhir ini.
9. Dan terakhir, terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, yang selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik-baik saja. Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju Impian bukanlah lomba *sprint*, tetapi tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran, dan tekad yang kuat. Terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai dititik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepan.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Ratna Sari
NIM : 2120405
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau sepenuhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 19 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



Dwi Ratna Sari
NIM. 21204005

ABSTRAK

DWI RATNA SARI, Dosen Pembimbing Ahmad Syamsudin, M.Kom. dan Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si., Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, IAIN Kediri, 2025.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Game Based Learning (GBL)*, Statistika

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berupa *PowerPoint* Interaktif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi statistika di MTsN 2 Kota Kediri. latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar yang disebabkan oleh penggunaan medi pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini meliputi 10 peserta didik dari kelas VIII-E untuk uji coba skala kecil, 30 peserta didik dari kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen, dan 32 peserta didik kelas VIII-C sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media *PowerPoint* Interaktif berdasarkan aspek materi sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”, dari aspek media sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Valid”, dan dari validasi instrumen angket motivasi belajar sebesar 86% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan aspek kepraktisan, penilaian oleh praktisi lapangan sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sementara itu, dari respon peserta didik sebesar 75% pada uji coba skala kecil dan 77% pada uji coba skala besar, keduanya termasuk dalam kategori “Praktis”. Berdasarkan aspek keefektifan, hasil uji coba skala kecil menunjukkan rata-rata sebesar 70% dengan kategori “Tinggi”. Pada kelas eksperimen, diperoleh sebesar 85% dengan kategori “Sangat Tinggi”, dibandingkan kelas kontrol sebesar 71% dengan kategori “Tinggi”. Dengan demikian, media *PowerPoint* Interaktif dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Analisis statistik menggunakan uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 0.5578 dengan kategori “Sedang”, dan pada kelas kontrol sebesar 0.1612 dengan kategori “Rendah”. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya disarankan agar menggunakan perangkat lunak yang lebih beragam dan menerapkan model pembelajaran lain seperti *Project Based Learning (PjBL)* dan pembelajaran Kooperatif dengan model *Think-Pair-Share* sebagai inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

ABSTRACT

DWI RATNA SARI, Supervisors Ahmad Syamsudin, M.Kom. and Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si., Development of Interactive Multimedia Based on Game Based Learning (GBL) to Increase Motivation to Learn Statistics at MTsN 2 Kota Kediri Class VIII, Thesis, Tadris Mathematics Study Program, IAIN Kediri, 2025.

Keywords: *Interactive Multimedia, Game Based Learning (GBL), Statistics*

This study aims to develop interactive multimedia in the form of Interactive PowerPoint to increase student learning motivation in statistics material at MTsN 2 Kota Kediri. the background of this study is the low motivation to learn caused by the use of monotonous and less interactive learning media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study included 10 students from class VIII-E for small-scale trials, 30 students from class VIII-B as the experimental class, and 32 students from class VIII-C as the control class.

The results showed that the validity level of Interactive PowerPoint media based on material aspects was 88% with the category "Very Valid", from the media aspect of 87.5% with the category "Very Valid", and from the validation of the learning motivation questionnaire instrument of 86% with the category "Very Valid". Based on the practicality aspect, the assessment by field practitioners was 95.8% with the category "Very Practical". Meanwhile, the response of students was 75% in the small-scale trial and 77% in the large-scale trial, both of which were included in the "Practical" category. Based on the effectiveness aspect, the results of the small-scale trial showed an average of 70% in the "High" category. In the experimental class, 85% was obtained in the "Very High" category, compared to the control class of 71% in the "High" category. Thus, Interactive PowerPoint media is declared effective in classroom learning. Statistical analysis using the Independent Sample T-Test test shows a Sig. value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant difference between the average learning motivation of students in the experimental and control classes. In addition, the N-Gain test showed an average increase in learning motivation in the experimental class of 0.5578 in the "Medium" category, and in the control class of 0.1612 in the "Low" category. This shows that the increase in learning motivation in the experimental class is higher than the control class. As a suggestion for further development, it is recommended to use more diverse software and apply other learning models such as Project Based Learning (PjBL) and Cooperative learning with the Think-Pair-Share model as an innovation in learning media development.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ridho dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII” dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu menulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri
3. Ibu ninik Zuroidah, M.Si selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika IAIN Kediri
4. Bapak Ahmad Syamsudin, M.Kom dan Ibu Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Sekalu dosen penguji utama skripsi
6. Segenap dosen dan staf sekretariat Prodi Tadris Matematika yang telah banyak membantu peneliti selama perkuliahan di program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
7. Bapak Drs. Muh. Nizar, M.Pd selaku Kepala MTsN 2 Kota Kediri yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MTsN 2 Kota Kediri.
8. Ibu Lu’lu’ul Hidayati, S.Pd selaku guru mata Pelajaran matematika di MTsN 2 Kota Kediri yang telah membantu peneliti selama proses penelitian dan adik-adik kelas VIII-B, VIII-C, dan VIII-E MTsN 2 Kota Kediri.
9. Segenap keluarga besar MTsN 2 Kota Kediri yang telah memberikan kesempatan, waktu, tempat, motivasi dan dukungan moril untuk menyelesaikan skripsi ini
10. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tersayang, *support system* terbaik Bapak Nor Wakid dan Ibu Siti Napiah selaku orang tua penulis yang selalu

memberikan semangat dan mendoakan penulis untuk menjadi orang sukses dan bisa meraih cita-cita.

11. Lutfi Nur azizah selaku kakak penulis, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a untuk menyelesaikan studi penulis.
12. Keluarga besar dari Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan, semangat, dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Untuk sahabat penulis yaitu Naila Lutfiatun Ni'amah dan Roudlotul Jannah yang saling menyemangati dan menemani dari awal memulai pendidikan sarjana.
14. Untuk temanku Zakiyatul Maghfiroh, Elva Dwi Nur Ifada, dan Fifin Andriani yang menemani penulis mengambil data dan saling memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
15. Teman-teman Kamar Fatimah, yang saling mendukung, membantu, dan memotivasi satu sama lain sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Seluruh teman-teman mahasiswa Tadris Matematika angkatan 2021 yang saling mendukung, membantu, dan memberikan motivasi satu sama lain dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Kediri, 19 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Penelitian Terdahulu.....	13
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	21
BAB II	25
KAJIAN PUSTAKA.....	25
A. Penelitian dan Pengembangan.....	25
B. Multimedia Interaktif	26
C. <i>Game Based Learning (GBL)</i>	29
D. Motivasi Belajar	31
E. Materi Statistika	33
F. <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	48
G. Penelitian tentang Multimedia Interaktif	51

H.	Penelitian tentang Game Based Learning (GBL).....	53
I.	Penelitian tentang Motivasi Belajar	55
J.	Penelitian tentang Materi Statistika	57
K.	Penelitian tentang <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	59
L.	Kerangka Berpikir.....	63
BAB III		65
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		65
A.	Model Penelitian dan Pengembangan	65
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	67
1.	Analisis (<i>Analysis</i>)	67
2.	Desain (<i>Design</i>).....	70
3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	73
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	74
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	75
C.	Uji Coba Produk.....	75
1.	Desain Uji Coba	76
2.	Subjek Uji Coba	77
3.	Jenis Data	78
4.	Instrumen Pengumpulan Data	78
5.	Teknik Analisis Data	84
BAB IV		90
HASIL		90
A.	Penyajian Data Uji Coba.....	90
1.	<i>Tahap Analisis (Analysis)</i>	90
2.	<i>Tahap Desain (Design)</i>	93
3.	<i>Tahap Pengembangan (Development)</i>	99
4.	<i>Tahap Implementasi (Implementation)</i>	107
5.	<i>Tahap Evaluasi (Evaluation)</i>	109
B.	Analisis Data	110
1.	Analisis Validitas Produk	110
2.	Analisis Kepraktisan Produk.....	124
3.	Analisis Keefektifan Produk	134
4.	Analisis Uji Statistik Inferensial Motivasi Awal	153
5.	Analisis Uji Statistik Inferensial Setelah Perlakuan.....	158

6. Uji N-Gain.....	163
C. Revisi Produk.....	166
BAB V.....	171
KAJIAN DAN SARAN.....	171
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	171
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 175	
DAFTAR PUSTAKA.....	178
LAMPIRAN-LAMPIRAN	185
RIWAYAT HIDUP.....	278

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 2.1 Indikator dan Sub Indikator Motivasi Belajar Matematika.....	33
Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	69
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	72
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	79
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	80
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media untuk Guru	81
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media untuk Peserta Didik.....	82
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik.....	82
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	83
Tabel 3.9 Skala Penilaian Lembar Validasi dan Kepraktisan.....	84
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan	85
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan	86
Tabel 3. 12 Kriteria Keefektifan.....	86
Tabel 3. 13 Kategori Pembagian N-Gain Score	89
Tabel 4.1 Hasil Informasi Analisis	91
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran Fase D	93
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran Materi Statistika	94
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Produk yang Dikembangkan	96
Tabel 4.5 Profil Validator Ahli Materi dan Media.....	110
Tabel 4.6 Tabel Hasil Validasi oleh Ahli Materi	111
Tabel 4.7 Tabel Hasil Validasi oleh Ahli Media	115
Tabel 4.8 Tabel Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar.....	120
Tabel 4.9 Saran Revisi dari Ahli Materi dan Ahli Media	123
Tabel 4.10 profil Praktisi Lapangan	124
Tabel 4.11 Tabel Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi Lapangan.....	125
Tabel 4.12 Tabel Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil dan Skala Besar.....	130
Tabel 4.13 Tabel Hasil Pengisian Angket Skala Kecil	135
Tabel 4.14 Tabel Hasil Pengisian Angket Kelas Eksperimen	141
Tabel 4.15 Tabel Hasil Pengisian Angket Kelas Kontrol	147
Tabel 4.16 Tabel Hasil Pengisian Angket <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	155
Tabel 4.17 Tabel Hasil Pengisian Angket <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	155
Tabel 4.18 Tabel Hasil Pengisian Angket <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	159
Tabel 4.19 Tabel Hasil Pengisian Angket <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	160
Tabel 4.20 Tabel Hasil Pengisian Angket <i>Pretest</i> Skala Kecil.....	163
Tabel 4.21 Tabel Hasil Pengisian Angket <i>Posttest</i> Skala Kecil	164

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	66
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif	71
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Produk yang Dikembangkan	96
Gambar 4.2 Tampilan Awal Media.....	99
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	100
Gambar 4.4 Tampilan CP & TP	101
Gambar 4.5 Tampilan Materi	102
Gambar 4.6 Tampilan Materi Penyajian Data	102
Gambar 4.7 Tampilan Materi Ukuran Pemusatan Data	104
Gambar 4.8 Tampilan Materi Ukuran Penyebaran Data	105
Gambar 4.9 Tampilan <i>Quiz</i>	106
Gambar 4.10 Tampilan Referensi.....	107
Gambar 4.11 Dokumentasi Uji Coba Mediasi Uji Coba Media.....	109
Gambar 4.12 Grafik Validasi oleh Ahli Materi	111
Gambar 4.13 Grafik Validasi oleh Ahli Media.....	116
Gambar 4. 14 Grafik Validasi Angket Motivasi Belajar	120
Gambar 4.15 Grafik Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi Lapangan.....	125
Gambar 4.16 Grafik Hasil Penilaian Kepraktisan Skala Kecil dan Skala Besar	130
Gambar 4.17 Analisis Statistik Deskriptif Uji Coba Skala Kecil.....	135
Gambar 4.18 Analisis Statistik Deskriptif Angket Kelas Eksperimen	141
Gambar 4.19 Analisis Statistik Deskriptif Angket Kelas Kontrol.....	147
Gambar 4.20 Hasil Normalitas Data Motivasi Awal.....	156
Gambar 4.21 Hasil Homogenitas Data Motivasi Awal	156
Gambar 4.22 Hasil Uji Independent Sample T-Test Motivasi Belajar.....	157
Gambar 4.23 Hasil Normalitas Data Setelah Perlakuan	161
Gambar 4.24 Hasil Homogenitas Data Setelah Perlakuan.....	161
Gambar 4.25 Hasil Uji Independent Sample T-Test Setelah Perlakuan.....	162
Gambar 4.26 Hasil Perbedaan Angket Motivasi Belajar	162
Gambar 4.27 Indeks Hasil Uji N-Gain Skala Kecil	164
Gambar 4.28 Indeks Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen	165
Gambar 4.29 Indeks Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol	166
Gambar 4.30 Revisi Cover Media.....	167
Gambar 4.31 Revisi Menu Utama.....	167
Gambar 4.32 Revisi Tampilan Materi	168
Gambar 4.33 Revisi Interaktivitas pada Pemahaman Materi.....	169
Gambar 4.34 Revisi pada Tampilan Quiz	170

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari IAIN Kediri.....	185
Lampiran 2. Surat Telah Melakukan Penelitian	186
Lampiran 3. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi 1	187
Lampiran 4. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi 2.....	193
Lampiran 5. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media 1	199
Lampiran 6. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media 2.....	205
Lampiran 7. Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar oleh Ahli Materi 1	211
Lampiran 8. Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar oleh Ahli Materi 2	214
Lampiran 9. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi 1	217
Lampiran 10. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi 2	227
Lampiran 11. Lembar Kepraktisan Respon Peserta Didik.....	237
Lampiran 12. Hasil Rekapitulasi Lembar Kepraktisan Respon Peserta Didik ...	245
Lampiran 13. Materi Pembelajaran.....	246
Lampiran 14. Kisi-Kisi dan Instrumen Motivasi Belajar.....	257
Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Motivasi Belajar	264
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Media	268
Lampiran 17. Hasil Wawancara Guru Matematika di MTsN 2 Kota Kediri.....	269
Lampiran 18. Dokumentasi	272
Lampiran 19. Lampiran Surat Pernyataan Validator.....	274
Lampiran 20. Daftar Riwayat Hidup.....	278