

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, kemajuan teknologi dalam bidang matematika semakin inovatif dan bergerak ke arah dunia digital. Kemajuan teknologi yang pesat dan terus berkembang telah melahirkan berbagai inovasi berbasis teknologi informasi yang memiliki keterkaitan kuat dengan aktivitas sehari-hari (Rohayati et al., 2020). Teknologi dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami materi yang kompleks termasuk matematika. Hal ini tidak hanya mendukung peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, tetapi juga memudahkan guru dalam berkomunikasi dengan peserta didik. Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan terhadap metode dan media pembelajaran di sekolah, termasuk dalam mata pelajaran statistika. Penggunaan multimedia interaktif dan *Game Based Learning (GBL)* sebagai media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Selain itu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadikannya lebih kreatif dan interaktif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kreativitas, keterampilan, dan aspek psikologisnya (A. F. Yustina & Yahfizham, 2023).

Pembelajaran statistika sering dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik, jika diajarkan dalam metode konvensional, peserta didik kesulitan dalam mengaitkan konsep statistika dengan penerapan di kehidupan

nyata. Pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional yang mengandalkan ceramah tanpa menggunakan aplikasi atau program digital. Metode ini telah digunakan sejak lama sebagai media komunikasi, baik lisan maupun tulisan antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Yuniarti et al., 2023). Dalam pembelajaran konvensional, pendidik menempati peran yang dominan, di mana pendidik atau guru berperan sebagai sumber utama informasi sementara peserta didik berperan pasif sebagai pendengar. Kondisi ini menyebabkan hilangnya motivasi belajar pada peserta didik, yang mengakibatkan mental mereka menjadi tunduk dan mudah tertipu (Siahaan et al., 2022). Selain itu, pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan peserta didik merasa bosan, jenuh, kurang bersemangat, dan malas belajar. Akibatnya banyak peserta didik yang tidak berkonsentrasi dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga peserta didik lebih sibuk dengan kegiatan yang lain (Taufik et al., 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan di MTsN 2 Kota Kediri, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah strategi pembelajaran yang belum optimal dan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah. Dari kegiatan observasi tersebut diketahui bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Kondisi ini berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata Pelajaran statistika.

Observasi dilakukan kembali pada Jum'at, 18 Oktober 2024 yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran statistika masih berpusat pada buku

dan disampaikan secara langsung melalui papan tulis. Pendekatan tersebut membuat Sebagian peserta didik tampak kurang antusias dalam mengikuti Pelajaran. Beberapa di antaranya tampak belum aktif dalam mengerjakan tugas dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini dapat terjadi karena metode yang digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

Selain itu, guru belum secara konsisten mendorong peserta didik untuk mencatat materi yang telah disampaikan, meskipun pencatatan tersebut berkaitan dengan penilaian. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran statistika, dapat menurunkan keterlibatan peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi kurang menarik (Susanti et al., 2020). Pendapat Lubis (2018) juga menyatakan bahwa pembelajaran yang terlalu berpusat berpusat pada buku pelajaran (*textbook centre*) dapat menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wedayanti & Wiarta (2022) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media yang kurang bervariasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Temuan serupa disampaikan oleh Nugraha & Basuki (2021), bahwa motivasi belajar yang rendah serta penerapan model pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami materi statistika secara menyeluruh, termasuk dalam menyelesaikan soal-soal.

Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik akan berdampak pada proses belajar peserta didik. Motivasi merupakan hal yang penting dalam proses belajar. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi biasanya

cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi, sementara peserta didik dengan motivasi belajar rendah, cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih rendah (Rahman, 2021). Tingkat motivasi belajar secara signifikan mempengaruhi keaktifan dan semangat peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar (Akbar et al., 2022). Dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang sesuai serta menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif, guru dapat melakukan inovasi pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar (Kurniawan & Nuriyah, 2020).

Kegiatan belajar yang menarik akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Hal ini juga berlaku pada penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Ully & Dewi, 2022). Tetapi jika motivasi belajar peserta didik mulai menurun itu bisa disebabkan oleh model atau media pembelajaran yang kurang layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Capaian pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pemilihan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan oleh kurangnya model pembelajaran yang tepat pada saat pembelajaran matematika (Amelia Pertiwi Pasaribu & Simatupang, 2020).

Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik karena banyak rumus dan perhitungan yang sulit dipahami. Oleh sebab itu, dibutuhkan strategi atau alat yang mampu

membangkitkan motivasi dan partisipasi peserta didik, salah satunya adalah *Game Based Learning (GBL)*. Pembelajaran berbasis permainan digital, yang dikenal dengan istilah *Game Based Learning (GBL)* adalah metode yang memanfaatkan teknologi permainan modern dalam proses belajar. Pendekatan model pengembangan *Game Based Learning (GBL)* bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman matematika dengan cara yang menyenangkan (A. F. Yustina & Yahfizham, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Soeheri (2016), Penerapan metode *Digital Game-Based Learning (DGBL)* selain menarik juga memotivasi peserta didik, karena medianya berupa permainan, dimana permainan ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Media pembelajaran berbasis *Game Based Learning (GBL)* ini dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas VIII yang teridentifikasi selama proses observasi di lapangan.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menarik (Mukmin & Primasatya, 2020). Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai media, seperti teks, gambar, animasi, dan video yang disusun dalam format digital interaktif untuk menyampaikan pesan dan informasi. Multimedia interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakannya serta dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang abstrak dengan cara yang lebih visual dan

praktis. Materi matematika yang disampaikan juga akan lebih mudah dipahami (Sakiah & Effendi, 2021). Multimedia interaktif yang dapat diterapkan dalam media pembelajaran berbasis *Game Based Learning (GBL)* adalah *PowerPoint* interaktif yang mana media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Pernyataan ini sejalan dengan Asriningsih et al. (2021) yang mengatakan bahwa *Microsoft PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang dapat mempermudah dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi dalam presentasi.

PowerPoint Interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik karena mengintegrasikan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, dan video ke dalam satu bentuk penyajian yang menarik. Hal ini sejalan dengan Dewi & Izzati (2020) *PowerPoint* dapat dijadikan sebagai media belajar dengan bermain terbaik bagi peserta didik di kelas, sehingga penyampaian pembelajaran tidak membosankan. Pendapat lain juga mengatakan bahwa penggunaan *PowerPoint* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, mudah memahami materi, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Rahmawati et al., 2022). Hal ini juga sejalan dengan penelitian Hermawan et al. (2024) yang mengatakan ada beberapa faktor pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yaitu peserta didik akan lebih tertarik, fokus, dan aktif saat belajar, serta tidak mudah bosan atau jenuh.

Dampak pembelajaran multimedia interaktif masih belum dirasakan oleh semua kelas termasuk kelas VIII. Selain itu, peneliti memilih objek kelas

VIII dikarenakan kelas VIII merupakan tahap penting dalam pendidikan menengah pertama di mana peserta didik mulai mempelajari materi yang kompleks. Oleh karena itu kelas VIII adalah waktu yang tepat untuk memperkenalkan peserta didik pada penggunaan teknologi dalam belajar, mempersiapkan mereka untuk tantangan akademik di masa depan. Pemanfaatan multimedia interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang kompleks melalui penyajian yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Selain itu, tidak hanya relevan tetapi juga sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian Habib et al. (2020) multimedia interaktif menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dan membangun pengetahuan seiring perkembangannya. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Firmansyah et al., 2020). Penggunaan multimedia interaktif juga dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika (Aprianty et al., 2021).

MTsN 2 Kota Kediri sebagai institusi pendidikan diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk untuk materi statistika. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII, yang pada umumnya sedang dalam tahap eksplorasi pembelajaran yang lebih menarik dan aplikatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan mengembangkan multimedia interaktif yang berbasis *Game Based Learning (GBL)* sebagai media pembelajaran dalam bentuk *PowerPoint* Interaktif, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari statistika dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Keunggulan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* yang berupa *PowerPoint* Interaktif diantaranya yaitu menciptakan interaksi yang menarik antara guru dan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, dapat memotivasi belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar, lebih mudah memahami materi statistika, serta mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penelitian dan pengembangan ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII?

3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diinginkan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)*
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* menggunakan PPT Interaktif

3. *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dapat diakses di berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *notebook*, dan *smartphone* sehingga dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja
4. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri tanpa memerlukan koneksi internet (*offline*)
5. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah materi statistika untuk peserta didik kelas VIII Semester II
6. Produk yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi statistika

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Sekolah
 - a. Dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan untuk meningkatkan kinerja guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
 - b. Dapat memfasilitasi pembelajaran matematika materi statistika kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri dengan *PowerPoint* interaktif yang sebelumnya belum ada media interaktif yang digunakan terkait materi statistika.
2. Bagi Pendidik/Guru
 - a. Dapat menjadi motivasi bagi pendidik/guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran
 - b. Menambah inovasi dengan mengembangkan *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan sebagai *game* dalam media pembelajaran

- c. Dapat menjadi salah satu alternatif pemenuhan kebutuhan peserta didik terhadap multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika
 - d. Memudahkan penyampaian materi matematika
3. Bagi Peserta Didik
- a. Sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tetap antusias dan tidak merasa bosan saat belajar matematika
 - b. Mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi statistika
 - c. Dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang secara tidak langsung membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
4. Bagi Peneliti
- a. Menambah pengetahuan dan wawasan melalui proses perancangan dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII
 - b. Meningkatkan keterampilan dan pengalaman peneliti dalam penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, sekaligus memperdalam pemahaman mengenai konsep *Game Based Learning (GBL)*

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang terdapat pada penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* untuk

meningkatkan motivasi belajar statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII adalah sebagai berikut:

- a. Banyaknya ilmu teknologi yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam berbagai kehidupan
- b. Perkembangan zaman yang membuat era teknologi semakin canggih dan tumbuh pesat yang dapat digunakan dalam berbagai satuan pendidikan
- c. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* yang berupa *PowerPoint* interaktif mampu membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran matematika
- d. Belum tersedianya multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* pada materi statistika di MTsN 2 Kota Kediri Kelas VIII dengan berbantuan *PowerPoint* interaktif

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan asumsi yang mendasari pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)*, penelitian dan pengembangan ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji coba pada peserta didik kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri
- b. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* pada materi statistika kelas VIII

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan penelitian yang akan Dilakukan	Perbedaan dengan Penelitian yang akan Dilakukan
1	Irna Meriyana Daora, Rosiah J. Pulukadang, Sylvia Jane Annatje Sumarauw (Tahun 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Materi Statistika SMP Kelas VIII Menggunakan Aplikasi Powtoon	Pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Powtoon materi statistika melalui aspek kevalidan dari ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran dinyatakan sangat valid. Media pembelajaran dinilai praktis dari uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan rata-rata kriteria sangat layak. Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon juga dinyatakan efektif dari tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa	Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Irna Meriyana Daora, Rosiah J. Pulukadang, Sylvia Jane Annatje Sumarauw dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu mengembangkan media pembelajaran pada materi statistika dan subjek penelitiannya peserta didik kelas VIII.	Adapun perbedaan Penelitian yang dilakukan oleh Irna Meriyana Daora, Rosiah J. Pulukadang, Sylvia Jane Annatje Sumarauw dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu pada penelitian Irna Meriyana Daora, Rosiah J. Pulukadang, Sylvia Jane Annatje Sumarauw mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Powtoon</i> yang berbentuk video pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan PPT Interaktif. Subjek yang diteliti oleh Irna Meriyana Daora, Rosiah J. Pulukadang, Sylvia Jane Annatje Sumarauw di SMP Negeri 4 Tondano,

					sedangkan subjek yang akan diteliti oleh peneliti saat ini yaitu di MTsN 2 Kota Kediri. Kemampuan yang diukur oleh Irna Meriyana Daora, Rosiah J. Pulukadang, Sylvia Jane Annatje Sumarauw pada penelitiannya diharapkan dapat membantu menarik minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta aktivitas belajar dapat dilakukan di rumah secara mandiri dengan menonton kembali tayangan video pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2	Cindy Nadriana Sari, Sujinal Arifin, Arvin Efriani (Tahun 2024)	Kevalidan E-Modul Statistika Menggunakan Model Pembelajaran Jucama	Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dipaparkan di atas untuk dapat mengetahui kevalidan sebuah produk berupa e-modul yang dikembangkan telah selesai pada tahap pengembangan (Development) dan mendapatkan hasil bahwa	Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Cindy Nadriana Sari, Sujinal Arifin, Arvin Efriani dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu mengembangkan media pembelajaran pada materi statistika dan subjek penelitiannya	Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Cindy Nadriana Sari, Sujinal Arifin, Arvin Efriani dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu pada penelitian Cindy Nadriana Sari, Sujinal Arifin, Arvin Efriani mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan

			<p>produk yang dikembangkan dapat dinyatakan valid karena e-modul telah divalidasi oleh validator, mendapatkan komentar dan saran yang akan direvisi oleh peneliti serta validator memberikan nilai pada lembar validasi mendapat hasil bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan pada aspek materi, model pembelajaran Jucama, tampilan, kegrafisan, kemudahan penggunaan, format dan 15ahasa. Serta berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,81 dengan kategori validitas tinggi.</p>	<p>peserta didik kelas VIII.</p>	<p>menggunakan E-Modul, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan PPT Interaktif. Subjek yang diteliti oleh Cindy Nadriana Sari, Sujinal Arifin, Arvin Efriani di SMP Negeri Palembang, sedangkan subjek yang akan diteliti oleh peneliti saat ini yaitu di MTsN 2 Kota Kediri. Kemampuan yang diukur oleh Cindy Nadriana Sari, Sujinal Arifin, Arvin Efriani yaitu kemampuan pemecahan masalah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang dilakukan oleh Cindy Nadriana Sari, Sujinal Arifin, Arvin Efriani yaitu model Jucama, dimana model ini berorientasi pada pengajuan dan pemecahan masalah dalam matematika serta menekankan belajar aktif secara mental, sedangkan</p>
--	--	--	---	----------------------------------	---

					penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu dengan model pembelajaran <i>Game Based Learning (GBL)</i> .
3	Nor Indah Sari, Sunismi, Ahmad Sufyan Zauri (Tahun 2024)	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Think Talk Write Berbasis Literasi Digital Materi Statistika Kelas VIII SMP/MTs	Hasil penilaian terhadap produk perangkat pembelajaran oleh validator ahli materi dan validasi ahli perangkat pembelajaran, serta praktisi diperoleh secara berturut-turut adalah 3,44; 3,22; dan 3,87. Sehingga rata-rata secara keseluruhan yaitu 3,51. Sehingga, dapat disimpulkan jika produk yang dibuat telah valid dan dapat digunakan. Pada validasi uji coba pengguna (user) yang melibatkan 10 peserta didik kelas VIII MTs Hasan Jufri dengan tingkat kemampuan kognitif yang berbeda-beda (rendah, sedang, tinggi), diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,90 dengan kesimpulan akhir yaitu perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses	Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nor Indah Sari, Sunismi, Ahmad Sufyan Zauri dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu mengembangkan media pembelajaran pada materi statistika dan subjek penelitiannya peserta didik kelas VIII.	Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nor Indah Sari, Sunismi, Ahmad Sufyan Zauri dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu pada penelitian Nor Indah Sari, Sunismi, Ahmad Sufyan Zauri mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan PPT Interaktif. Subjek yang diteliti oleh Nor Indah Sari, Sunismi, Ahmad Sufyan Zauri di SMP Negeri 7 Gresik dan MTs Hasan Jufri, sedangkan subjek yang akan diteliti oleh peneliti saat ini yaitu di MTsN 2 Kota Kediri. Kemampuan yang diukur oleh Nor Indah Sari, Sunismi, Ahmad

			pembelajaran di sekolah.		Sufyan Zauri yaitu untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang dilakukan oleh Nor Indah Sari, Sunismi, Ahmad Sufyan Zauri yaitu model Think Talk Write berbasis literasi digital, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu dengan model pembelajaran <i>Game Based Learning (GBL)</i> .
4	Nadiyah Afifah Yuman, As Elly, Yufitri Yanto (Tahun 2023)	Pengembangan Video Pembelajaran Statistika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VIII SMP	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa video pembelajaran materi statistika yang dikembangkan valid, praktis serta memiliki efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Video pembelajaran materi statistika ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi siswa dan guru, dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.	Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nadiyah Afifah Yuman, As Elly, Yufitri Yanto dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu mengembangkan media pembelajaran pada materi statistika dan subjek penelitiannya peserta didik kelas VIII.	Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nadiyah Afifah Yuman, As Elly, Yufitri Yanto dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu pada penelitian Nadiyah Afifah Yuman, As Elly, Yufitri Yanto mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat

					<p>ini mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan PPT Interaktif. Subjek yang diteliti oleh Nadiyah Afifah Yuman, As Elly, Yufitri Yanto di SMP Negeri B. Srikaton, Musi Rawas, Sumatera Selatan, sedangkan subjek yang akan diteliti oleh peneliti saat ini yaitu di MTsN 2 Kota Kediri. Kemampuan yang diukur oleh Nadiyah Afifah Yuman, As Elly, Yufitri Yanto yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.</p>
5	Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam (Tahun 2020)	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis <i>Puzzle</i> Dengan Pendekatan Kontekstual	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif pada materi himpunan berbasis puzzle dengan pendekatan kontekstual, hasil dari rata-rata validitas ketiga validator menunjukkan kategori valid untuk	Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif.	Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu pada penelitian Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan

			<p>diujicobakan. Setelah dilakukan uji coba menunjukkan hasilnya siswa tuntas belajar dan siswa memberikan respon positif. Secara menyeluruh maka multimedia interaktif pada materi himpunan berbasis puzzle dengan pendekatan kontekstual efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.</p>		<p><i>Puzzle</i>, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan PPT Interaktif. Materi yang digunakan oleh peneliti Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam yaitu materi himpunan, sedangkan materi yang akan diteliti oleh peneliti saat ini adalah materi statistika. Subjek yang diteliti oleh Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam adalah peserta didik kelas 7 SMP Tarbiyatus Shyban, sedangkan subjek yang akan diteliti oleh peneliti saat ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri. Kemampuan yang diukur oleh Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam yaitu pemahaman konsep, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang dilakukan oleh Firda Alfiana Patricia, Kenys Fadhilah Zamzam</p>
--	--	--	---	--	---

					yaitu dengan pendekatan kontekstual, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu dengan model pembelajaran <i>Game Based Learning (GBL)</i> .
6	Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman, Satya Santika (Tahun 2021)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi	Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Android berbantuan software <i>Articulate Storyline 3</i> yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi segi empat dan segitiga di MTsN 2 Kuningan dengan hasil penilaian kualitas isi dan tujuan oleh dua ahli materi rata-rata persentasenya 78% dan masuk pada kategori layak, hasil penilaian kualitas teknik oleh dua orang ahli media rata-rata persentasenya 83% dan masuk pada kategori sangat layak, dan hasil penilaian instruksional oleh peserta	Masih belum ditemukan persamaan dari penelitian Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman, Satya Santika dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini.	Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman, Satya Santika dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu pada penelitian Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman, Satya Santika mengembangkan sebuah media interaktif berbasis android berbantuan <i>Articulate Storyline 3</i> , sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan PPT Interaktif. Materi yang digunakan oleh peneliti Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman, Satya Santika yaitu materi Segi Empat dan Segitiga, sedangkan materi yang akan diteliti oleh peneliti saat

			<p>didik pada uji coba tahap 1 rata-rata persentasenya 84% dan masuk pada kategori sangat layak, dan pada uji coba tahap 2 rata-rata persentasenya 78% dan masuk pada kategori layak. Dengan demikian, media interaktif berbasis Android berbantuan software Articulate Storyline 3 dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk digunakan pada proses pembelajaran materi segi empat dan segitiga.</p>		<p>ini adalah materi statistika. Subjek yang diteliti oleh Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman, Satya Santika adalah peserta didik kelas VII MTs Negeri 2 Kuningan, sedangkan subjek yang akan diteliti oleh peneliti saat ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri. Kemampuan yang diukur oleh Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman, Satya Santika yaitu pemahaman materi dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.</p>
--	--	--	--	--	--

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Guna memperjelas batasan penelitian, menghindari perbedaan penafsiran, serta mencegah terjadinya kesalahpahaman pembaca terhadap judul penelitian, berikut disajikan definisi istilah-istilah yang digunakan:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses merancang dan menguji kelayakan produk. Dalam penelitian ini, bentuk pengembangannya adalah multimedia interaktif berbasis *Game Based Learning (GBL)* dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu media yang dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat seperti komputer, laptop, *smartphone* dan sejenisnya. Didalamnya terdapat perpaduan berbagai elemen media, seperti teks, gambar, animasi, dan *icon* menarik, yang dikemas dalam bentuk file digital interaktif untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini multimedia interaktif disajikan melalui *PowerPoint* interaktif yang dapat diakses dan dipelajari di komputer, laptop, *notebook*, dan *smartphone*.

3. *Game Based Learning (GBL)*

Game Based Learning (GBL) merupakan suatu model pembelajaran yang akan digunakan oleh penelitian ini. Dimana peserta didik akan belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pada *game* ini peserta didik diberikan penjelasan berupa materi dan contoh soal terlebih dahulu, setelah itu peserta didik diberikan *quiz*. *Quiz* ini akan diawali dengan bermain, untuk cara bermainnya peserta didik diminta untuk menarik satu tali yang di dalamnya ada soal dan bonus. Jika peserta didik dapat tulisan soal, maka akan mendapatkan pertanyaan yang harus diselesaikan secara langsung. Sebaliknya jika peserta didik dapat tulisan bonus, maka tidak perlu mengerjakan soal dan mendapat hadiah.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri peserta didik yang memberikan energi dan semangat untuk belajar demi tercapainya

tujuan pembelajaran. Tujuan dari hal ini adalah untuk mengetahui sejauh mana minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Indikator motivasi belajar pada penelitian ini berfokus pada aktif dalam belajar, senang dalam belajar, tidak cepat putus asa, tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan, ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran, rasa ingin tahu, adanya umpan balik, minat dalam belajar, mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran, ketekunan dalam belajar, menghindari hukuman, pujian (penghargaan), mendapatkan prestasi di kelas, suasana tempat belajar, dan senang dengan cara guru mengajar di kelas.

5. Statistika

Statistika adalah salah satu materi matematika yang diajarkan di kelas VIII pada semester II, yang mencakup pembahasan tentang penyajian data, ukuran pemusatan data, dan ukuran penyebaran data.

6. Kevalidan

Sebuah produk hasil pengembangan dianggap valid apabila penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria validitas, yang meliputi aspek desain antarmuka, kejelasan instruksi, kejelasan suara dan musik, animasi dan efek visual, kesesuaian tingkat kesulitan, responsivitas *PowerPoint* Interaktif, interaktivitas, ketepatan materi, kedalaman materi, kejelasan konsep, relevansi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan informasi, keterpaduan logika dan bahasa.

7. Kepraktisan

Sebuah produk pengembangan dikatakan praktis apabila praktisi di lapangan dan peserta didik menyatakan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria kepraktisan, yang meliputi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu penggunaan, dukungan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, ketepatan materi, ketertarikan peserta didik, kesesuaian peserta didik, efektif, interaktif, menarik, dan kreatif.

8. Keefektifan

Keefektifan sebuah produk pengembangan dapat diukur melalui beberapa aspek, seperti aspek motivasi belajar pada penelitian ini berfokus pada adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.