ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Game Edukasi Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Geometri Di Mts Al-Maarif Ngantru Tulungagung"** ditulis oleh Moh. Amiruddin, NIM. 12204193236, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Dosen pembimbing: Dr. Ummu Sholihah, S.Pd., M.Si.

Kata Kunci: Game Edukasi, *Powerpoint*, Geometri.

Pembelajaran geometri merupakan bagian penting dari kurikulum matematika. Geometri sering dianggap sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit dipahami oleh sebagian siswa. Motivasi belajar siswa sangat diperlukan untuk memahami materi tersebut. Dalam era teknologi informasi, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting. Powerpoint adalah alat yang sering digunakan dalam pembelajaan. Namun, seringkali presentasi Powerpoint kurang interaktif dan kurang menarik bagi siswa. Pengembangan game edukasi berbasis PowerPoint merupakan solusi inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi geometri. Game ini memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan menyenangkan. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam materi pembelajaran geometri, diharapkan siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Mengembangkan game edukasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran geometri di MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung. 2) Mengetahui apakah game edukasi berbasis *powerpoint* tersebut valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs Al-Maarif Ngantru Tulugagung sebanyak 16 siswa. Analisis data dengan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan game edukasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran geometri di MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung menggunakan model ADDIE, dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. (2) Pengembangan game edukasi berbasis *powerpoint* valid, praktis, dan efektif. Hal ini berdasarkan pengujian kualitas kevalidan yang menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan bernilai 4,27 yang berarti berada pada kriteria sangat baik dan dinyatakan valid. Hasil pengujian kepraktisan menunjukkan nilai kepraktisan yaitu $\bar{x}$ = 3,85 yang berarti berada pada kriteria baik dan dinyatakan praktis. Serta Hasil pengujian keefektifan menunjukkan nilai peningkatan motivasi 0,42 yang berarti berada pada kriteria sedang dan menigkat serta dinyatakan efektif.

ABSTRACT

*Thesis with the title "**Development of Powerpoint-Based Educational Games to Increase Student Motivation in Geometry Learning at Mts Al-Maarif Ngantru Tulungagung**" written by Moh. Amiruddin, NIM. 12204193236, Department of Tadris Mathematics, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Sciences, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Advisor: Dr. Ummu Sholihah, S.Pd., M.Si.*

***Keywords**: Educational Game, Powerpoint, Geometry.*

Geometry learning is an important part of the mathematics curriculum. Geometry is often considered an abstract and difficult subject to understand by some students. Student motivation is needed to understand the material. In the era of information technology, the use of technology in education is very important. Powerpoint is a tool that is often used in learning. However, often Powerpoint presentations are less interactive and less interesting for students. The development of PowerPoint-based educational games is an innovative solution that can increase student learning motivation in geometry materials. This game has the potential to provide a more interactive and fun learning experience. By incorporating game elements into geometry learning materials, it is expected that students will be more engaged and motivated to learn.

The objectives of this research and development are: 1) Developing Powerpoint-based Educational Games to Increase Student Motivation in Geometry Learning at MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung. 2) Knowing whether the Powerpoint-Based Educational Game is valid, practical and effective for increasing student motivation.

This research is an R&D (Research, and Development) study with the ADDIE model. Data collection in this study used a questionnaire system, tests and interviews. The Subjects in this study were ninth grade students of MTs Al-Maarif Ngantru Tulugagung as many as 16 students. The data analysis includes validity, practicality, and effectiveness tests.

The results of this study indicate that: (1) Development of powerpoint-based educational games to increase student motivation in geometry learning at MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung using the ADDIE model, with stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. (2) The development of powerpoint-based educational games is valid, practical, and effective. This is based on validity quality testing which shows that the overall average is 4.27 which means it is in very good criteria and declared valid. The practicality test results show a practicality value of $\bar{x} = 3.85$ which means it is in good criteria and is declared practical. And the results of effectiveness testing show a motivation increase value of 0.42 which means it is in the medium and increasing criteria and is declared effective.

المجص

الأطروحة بعنوان "**تطوير لعبة تعليمية تعتمد على برنامج فورفوانن لزيادة تحفيز الطلاب في تعلم الهندسة في جبل المعارف نجانترو تولونج أجونج**" كتبها محمد. أمير الدين، نيم. ١٢٢٠٤١٩٣٢٣٦ قسم تعليم الرياضيات ,كلية التربية وإعداد المعلمين ,الجامعة السيد علي رحمةالله الاءسلامية الحكومية تولونج أجونج الإسلامي الحكومي المشرفة: د. أم الصلحه,الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، البوربوينت، الهندسة.

يعد تعلم الهندسة جزءًا مهمًا من منهج الرياضيات. غالبًا ما تُعتبر الهندسة موضوعًا مجردًا ويصعب على بعض الطلاب فهمه. دافع تعلم الطالب ضروري جدًا لفهم المادة. في عصر تكنولوجيا المعلومات ، يعد استخدام التكنولوجيا في التعليم مهمًا جدًا. فورفوانن هي أداة غالبًا ما تستخدم في المدافعين. ومع ذلك ، غالبًا ما تكون عروض فورفوانن التقديمية أقل تفاعلية وأقل جاذبية للطلاب. يعد تطوير الألعاب التعليمية القائمة على فورفوانن حلاً مبتكرًا يمكن أن يزيد من تحفيز تعلم الطلاب في المواد الهندسية. هذه اللعبة لديها القدرة على توفير تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وممتعة. من خلال دمج عناصر اللعبة في مواد التعلم الهندسي ، من المأمول أن يكون الطلاب أكثر مشاركة وتحفيزًا للتعلم.

الغرض من هذا البحث والتطوير هو: ١) تطوير ألعاب التعليم القائمة فورفوانن لزيادة تحفيز الطلاب على تعلم الهندسة في المدرسة التسناوية المعارف نجانترو تولونج أجونج. ٢) تعرف على ما إذا كانت لعبة التعليم المستندة إلى فورفوانن صالحة وعملية وفعالة لزيادة تحفيز الطلاب.

هذا البحث هو بحث البحث والتطوير (البحث والتطوير) مع نماذج مع نماذج أ.د.د.آي.إي. (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم)٠يستخدم جمع البيانات في هذه الدراسة نظامًا للتسلسلات والاختبارات والمقابلات. الموضوع في هذه الدراسة هو طلاب الصف ٩ المدرسة التسناوية المعارف نجانترو تولونج أجونج ما يصل إلى ١٦ طالبًا يتضمن تحليل البيانات اختبارات صالحة وعملية وفعالية.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ذلك:١) تطوير ألعاب التعليم المستندة إلى فورفوانن لتحسين تحفيز الطلاب في تعلم الهندسة في المدرسة التسناوية المعارف نجانترو تولونج أجونج الذي يستخدم نموذج أ.د.د.آي.إي , مع مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. ٢) تطوير ألعاب التعليمية المستندة إلى فورفوانن صالح وعملي وفعال. يعتمد هذا على اختبار جودة الصلاحية الذي يظهر أن المتوسط العام هو٤,٢٧ مما يعني أنه على معايير جيدة جدا وأعلن أنه صالح. وأظهرت نتائج اختبار الفعالية زيادة في قيمة الدافعية قدرها ٠،٤٢ مما يعني أنها في المعايير المتوسطة والمتزايدة وأعلن فعاليتها.