

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di bidang pendidikan telah mendorong lahirnya berbagai inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21.¹ Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menggeser peran guru menjadi fasilitator yang aktif.² Salah satu bentuk penerapan IPTEK dalam pembelajaran adalah penggunaan *Gamification Learning*, yaitu pengintegrasian unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.³ Media pembelajaran berbasis gamifikasi dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴ Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran matematika, masih bersifat konvensional, berpusat pada guru (*teacher*

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Pembelajaran Abad 21* (Jakarta: Kemendikbud, 2020).

² Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

³ Juho Hamari, Jonna Koivisto, dan Harri Sarsa, "Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," dalam *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences* (2019).

⁴ Dedy Kurniawan dan Miftahul Huda, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 27, no. 2 (2021).

centered learning), serta minim inovasi media pembelajaran.⁵ Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang belum optimal.⁶ Mata pelajaran matematika sering dianggap sulit dan membosankan karena penyampaian hanya melalui metode ceramah dan penulisan di papan tulis tanpa dukungan media visual yang menarik.

Dalam konteks pendidikan Islam, kegiatan belajar tidak hanya bertujuan memperoleh pengetahuan, tetapi juga merupakan bentuk ibadah dan sarana untuk mengembangkan potensi akal yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam surah Al-‘Alaq ayat 1–5 berikut ini:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-‘Alaq: 1–5)⁷

Ayat ini menegaskan pentingnya proses belajar sebagai jalan menuju pengetahuan. Setiap guru dan siswa dituntut untuk berusaha mencari ilmu dengan cara-cara yang kreatif dan penuh semangat. Selain itu, Allah juga berfirman dalam surah Al-Mujādalah ayat 11 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujādalah: 11)⁸

⁵ Masnun dan Murdani, “Penerapan Metode Pembelajaran Ceramah dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang Dilengkapi Media Model,” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 19, no. 1 (2019): 30.

⁶ Lelis Sulastri dan Ebih A. R. Arhasy, “Kajian Learning Obstacle Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel,” *JP3M* 3, no. 2 (2017): 151.

⁷ ‘QS Al-‘Alaq [96]: 1--5’.

⁸ ‘QS Al-Mujadalah [58]: 11’.

Ayat tersebut memberikan motivasi bahwa orang yang menuntut ilmu dan mengembangkan pengetahuan akan memperoleh derajat yang tinggi di sisi Allah SWT. Dengan demikian, pembelajaran harus dilaksanakan dengan penuh kesungguhan, inovasi, dan semangat untuk mencari cara terbaik agar siswa dapat memahami ilmu dengan optimal.

Salah satu upaya fundamental yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, yang secara spesifik diwujudkan dalam bentuk *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station*.⁹ Media ini tidak lagi berfungsi sebagai sarana penyampaian materi secara konvensional, melainkan sebagai lingkungan belajar interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan seperti tantangan, poin, umpan balik, dan level pembelajaran.¹⁰ Pengembangan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas belajar yang berpusat pada pengalaman, kolaborasi, dan pemecahan masalah.¹¹ Pendekatan ini selaras dengan karakteristik generasi digital yang lebih tertarik pada media visual-interaktif, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada materi Pemusatan Data.¹²

⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

¹⁰ Y. Fitriani dan A. Suyatna, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 2 (2020): 14.

¹¹ Yuliana Dwi Puspitarini dan Muhammad Hanif, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan* 4, no. 6 (2019): 21.

¹² Dedy Kurniawan dan Miftahul Huda, "Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 2 (2021).

Gamification Learning berbantuan media *Learning Station* mampu menghadirkan pembelajaran matematika yang menarik secara visual, interaktif, dan aplikatif, karena integrasi elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan umpan balik langsung mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.¹³ Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.¹⁴ Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian informasi secara visual dan terstruktur dapat memperkuat pemahaman konsep yang abstrak, termasuk dalam materi matematika.¹⁵ Selain itu, temuan penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang.¹⁶

Salah satu materi yang ada pada pelajaran matematika kelas VIII semester ganjil adalah materi pemusatan data. Pemusatan data merupakan konsep dasar dalam statistika yang perlu dikuasai peserta didik karena menjadi landasan dalam merangkum dan menafsirkan sekumpulan data secara efektif. Melalui materi ini, siswa dapat mengetahui nilai yang mewakili keseluruhan data. Ukuran pemusatan data dibedakan menjadi tiga, yaitu mean, median, dan modus, yang digunakan

¹³ Caroline Rachel Valentinna, Endang M. Kurnianti, dan Uswatun Hasanah, "Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024).

¹⁴ Muhammad Alfa Khoiruddin dan Ranu Iskandar, "Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 7, no. 1 (2024).

¹⁵ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi dengan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Informatika," *KARMAPATI* (2023).

¹⁶ Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS," *Jurnal Simki Pedagogia* (2025).

sesuai dengan karakteristik data yang disajikan.¹⁷ Konsep ini membantu siswa memahami kecenderungan umum suatu data sehingga dapat menarik kesimpulan yang tepat.¹⁸

Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 2 Kota Blitar, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pemusatan data, khususnya dalam membedakan penggunaan mean, median, dan modus, serta menentukan nilai yang tepat sesuai dengan karakteristik data yang disajikan. Siswa juga masih mengalami kendala dalam mengolah data mentah menjadi bentuk yang lebih terstruktur, seperti tabel atau daftar berurutan, sebagai langkah awal untuk menentukan ukuran pemusatan data secara benar.

Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, cepat merasa bosan, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika, terutama saat materi yang berkaitan dengan perhitungan dan analisis data diajarkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep pemusatan data secara lebih mudah dan bermakna.

Observasi pendahuluan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar pada hari Jum'at, tanggal 19 September 2025 memperkuat urgensi penelitian ini, terutama terkait kondisi motivasi belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran pada materi pemusatan

¹⁷ Surya Darmawan, *Statistik Deskriptif* (Yogyakarta: Gava Media, 2023), 45.

¹⁸ Marianne Reynelda Mamondol, *Dasar-Dasar Statistika* (Yogyakarta: Scopindo Media Pustaka, 2021), 38.

data. Guru menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa sering kali rendah, yang terlihat dari kecenderungan pasif di kelas serta mudah menyerah ketika menghadapi soal yang melibatkan pengolahan dan analisis data, seperti menghitung mean, median, dan modus dari sekumpulan data, mengurutkan data, maupun menafsirkan hasil perhitungan tersebut dalam konteks soal cerita. Permasalahan ini diperparah oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga guru mengalami kesulitan dalam membantu siswa memvisualisasikan proses pengolahan data secara bertahap, mulai dari menyusun data mentah, menyajikannya dalam tabel, hingga menentukan ukuran pemusatan data yang tepat. Akibatnya, pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktivitas eksplorasi siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, pihak sekolah menyatakan kesiapan infrastruktur pembelajaran, seperti ketersediaan smart TV di kelas, serta menyambut baik penerapan pembelajaran learning station berbasis gamification learning sebagai solusi yang dapat menghadirkan aktivitas belajar yang lebih interaktif, variatif, dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep pemusatan data secara lebih mendalam.

Kondisi tersebut didukung oleh data hasil belajar awal siswa pada materi Persamaan Linear Satu Variabel sebelumnya. Data dari nilai ulangan harian (UH) atau tes diagnostik menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah (misalnya, rata-rata kelas 68,5 sementara KKM 75), dengan 55% siswa dinyatakan belum tuntas. Analisis mendalam terhadap kesalahan siswa menunjukkan dominasi pada dua area: (1)

Kesalahan konseptual, di mana siswa gagal mengidentifikasi dan memodelkan variabel atau hubungan kesamaan dalam masalah verbal karena kurangnya visualisasi dinamis, dan (2) Kesalahan prosedural, di mana siswa kesulitan dalam perhitungan aljabar (PLSV). Hasil wawancara dan data numerik ini secara kolektif menegaskan bahwa perlu adanya intervensi media yang bersifat visual, interaktif, dan mampu memberikan umpan balik cepat untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Penyajian materi Pemusatan Data melalui beberapa stasiun pembelajaran yang memuat permainan edukatif, simulasi, dan tantangan soal dapat membantu siswa memahami hubungan antar variabel secara lebih konkret. Media gamifikasi juga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang bersifat interaktif melalui pemberian umpan balik langsung, perolehan skor, dan sistem level yang menantang. Pembelajaran dengan pendekatan visual-interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menumbuhkan rasa senang dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih tekun, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta menyelesaikan tugas-tugas matematika. Siswa yang memiliki motivasi baik cenderung lebih fokus, tidak mudah menyerah saat menghadapi soal yang menantang, dan memiliki dorongan

untuk memahami konsep secara lebih mendalam, bukan sekadar menyelesaikan tugas. Peningkatan motivasi tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, karena siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih sering berlatih, serta lebih siap dalam menghadapi evaluasi baik dalam bentuk tes tertulis maupun penilaian praktik. Dengan demikian, motivasi belajar berperan penting sebagai faktor pendorong keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika secara optimal, berkelanjutan, dan sesuai standar kompetensi yang ditetapkan.

Dengan demikian, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji pengaruh penggunaan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data di MTsN 2 Kota Blitar secara lebih komprehensif dan mendalam dalam konteks pembelajaran matematika modern yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi sebagai media pembelajaran matematika yang sesuai dengan tuntutan kurikulum abad ke-21 serta kebutuhan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa dalam mendukung keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar. Pertama, model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan

penugasan, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah yang berdampak pada kurangnya minat, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika, khususnya pada materi Pemusatan Data. Ketiga, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal, padahal penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Gamification Learning* Berbantuan Media *Learning Station* berpotensi meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui aktivitas permainan edukatif, tantangan, serta umpan balik yang menarik. Keempat, belum adanya penerapan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* secara terstruktur menyebabkan potensi peningkatan kualitas pembelajaran matematika belum dapat diketahui secara empiris.

Agar penelitian ini lebih terarah dan memiliki batasan yang jelas, peneliti memfokuskan kajian pada pengaruh penggunaan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar. Materi yang diteliti mencakup pemahaman konsep mean, median, dan modus serta kemampuan siswa dalam mengolah dan menafsirkan data secara tepat. Penelitian ini tidak membahas faktor lain di luar perlakuan, seperti perbedaan kemampuan awal siswa, kondisi lingkungan belajar di rumah, maupun variasi gaya mengajar guru. Fokus penelitian adalah menilai efektivitas *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *Gamification Learning* berbantuan *Media Learning Station* mempengaruhi motivasi belajar siswa pada materi Pemusatan Data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar tahun pelajaran 2025/2026?
2. Apakah *Gamification Learning* berbantuan *Media Learning Station* mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar tahun pelajaran 2025/2026?
3. Apakah *Gamification Learning* berbantuan *Media Learning Station* mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar tahun pelajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *Gamification Learning* berbantuan *Media Learning Station* terhadap motivasi belajar siswa pada materi Pemusatan Data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar tahun pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *Gamification Learning* berbantuan *Media Learning Station* terhadap hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar tahun pelajaran 2025/2026.

3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar tahun pelajaran 2025/2026.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi dunia pendidikan, dengan rincian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika, melalui penerapan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* sebagai strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman terhadap materi Pemusatan Data.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi secara lebih inovatif, efektif, dan aplikatif di kelas serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup penerapan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* dalam proses pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar. Penelitian difokuskan pada materi Pemusatan Data karena materi ini merupakan konsep dasar dalam statistika yang penting untuk membantu peserta didik memahami cara menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan data sebagai bekal pada pembelajaran statistika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya.

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa. Aspek afektif dan psikomotor tidak dibahas secara mendalam, serta penelitian ini tidak mengkaji variabel lain di luar penggunaan media pembelajaran, seperti kemampuan awal siswa, latar belakang sosial, maupun faktor lingkungan

belajar di luar sekolah. Dengan demikian, penelitian difokuskan untuk mengungkap pengaruh *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Pemusatan Data di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

G. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.¹⁹

b. *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station*

Gamification Learning berbantuan media *Learning Station* adalah media pembelajaran yang mengorganisasi aktivitas belajar ke dalam beberapa stasiun belajar yang memuat unsur permainan seperti poin, tantangan, level, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa.²⁰

c. *Gamification Learning*

Gamification learning adalah penerapan elemen dan mekanisme permainan ke dalam konteks pembelajaran non-game dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa.²¹

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020).

²⁰ Yuliana Dwi Puspitarini dan Muhammad Hanif, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan* 4, no. 6 (2019).

²¹ Andika Rizki Pratama dan Hendra Pramudibyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 13–14.

d. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah Perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi pada siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran.²²

e. Motivasi (Motivasi Belajar)

Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjaga kelangsungan aktivitas belajar, dan mengarahkan perilaku belajar demi mencapai tujuan.²³

f. Pemusatan Data

Ukuran pemusatan data adalah ukuran statistik yang digunakan untuk menunjukkan nilai pusat dari sekumpulan data sehingga dapat mewakili keseluruhan data tersebut. Ukuran ini menggambarkan kecenderungan data untuk berkumpul di sekitar suatu titik tertentu dalam distribusi data. Bentuk umum ukuran pemusatan data meliputi mean (rata-rata), median (nilai tengah), dan modus (nilai yang paling sering muncul).²⁴

2. Secara Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah sarana berupa media *Learning Station* berbasis *gamification learning* yang digunakan guru dalam proses pembelajaran materi Pemusatan Data, yang memuat aktivitas interaktif di

²² Theresia Helmina Gaol and others, 'Pengaruh Penggunaan Media Papan Multi Fungsi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Medan', *Journal on Education*, 6.1 (2023), 4309–17.

²³ Adelia Cahyani, Dwi Ifadatul Listiana, and S P D Larasati, 'Motivasi Belajar Peserta Didik SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19', *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3.2 (2020), 125–35.

²⁴ Dodiet Aditya Setyawan, *Buku Ajar Statistika* (Solo: Politeknik Kesehatan Kemenkes, 2022), 12–14.

beberapa stasiun belajar dan digunakan selama kegiatan eksperimen berlangsung.

b. *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station*

Gamification Learning berbantuan media *Learning Station* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk beberapa pos/stasiun belajar yang berisi tugas-tugas relasi dan fungsi yang dikemas dengan unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan umpan balik, serta digunakan siswa secara berkelompok pada saat pembelajaran di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

c. *Gamification Learning*

Gamification learning dalam penelitian ini adalah penerapan elemen permainan berupa pemberian skor, badge, tantangan, dan peringkat pada setiap stasiun belajar untuk meningkatkan keterlibatan, semangat, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

d. Hasil belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh siswa dari tes pretest dan posttest pada materi Pemusatan Data, yang disusun dalam bentuk soal pilihan ganda dan/atau uraian, kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa.

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh siswa dari angket motivasi belajar yang diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media *Learning Station* berbasis *gamification learning*, yang mencakup indikator minat, perhatian, ketekunan, dan antusiasme siswa dalam

belajar matematika.

f. Pemusatan Data

Ukuran pemusatan data adalah nilai statistik yang digunakan untuk menunjukkan pusat data yang dihitung melalui mean, median, dan modus.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berupa uraian teratur dan sistematis yang bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir, rinciannya yakni sebagai berikut :

1. Bagian awal

Bagian awal dari skripsi ini terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bab I Pendahuluan, bagian ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori, bagian ini berisikan teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, bagian ini berisikan pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, kisi – kisi instrumen, instrumen

penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, bagian ini berisikan deskripsi data dan temuan penelitian.

Bab V Pembahasan, bagian ini berisikan uraian tentang pembahasan rumusan masalah I, rumusan masalah II, dan rumusan masalah III.

Bab VI Penutup, bagian ini berisikan kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini berisikan daftar rujukan, lampiran - lampiran, dan daftar riwayat hidup.