

ABSTRAK

Muh. Iksanul Amri, 2024. “Pengembangan Media *Game Based Learning* Berbantuan *Powerpoint* Materi Peluang Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Lisa Aditya Dwiwansyah Musa dan Aishiyah Saputri Laswi.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media *game based learning* berbantuan *powerpoint* materi peluang pada peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media, praktikalitas media, dan efektivitas media *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo, dan produk akhir media *game based learning*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 14 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi produk (media, materi, dan bahasa), angket responden (guru dan peserta didik) dan soal tes hasil belajar (pretest dan posttest). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil pengembangan media menunjukkan bahwa: (1) produk akhir dari media pembelajaran matematika berupa aplikasi *game based learning* yang bernama “*Space Math*” dengan pokok bahasan peluang kelas VIII. Adapun produk yang dikembangkan memuat menu utama (yang terdiri dari petunjuk, materi, profil pengembang, tombol mulai, dan tombol keluar aplikasi) dan terdapat 2 jenis soal (pilihan ganda menembak meteor dan kuis memilih planet) yang masing-masing memiliki 4 pilihan jawaban, (2) hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa berada pada kategori sangat valid, (3) hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik berada pada kategori sangat praktis, (4) hasil uji efektivitas berada pada kategori cukup efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo. Implikasi dari media *game based learning* berbantuan *powerpoint* adalah: (1) membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun, (2) peserta didik tertarik untuk menggunakan media karena tampilannya yang menarik dan menyenangkan karena dapat bermain sambil belajar, (3) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, (4) sebagai bahan media tambahan guru ketika proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Media, Peluang, *Powerpoint*.