

**EFEKTIVITAS VIDEO *MATH BATTLE* BERBASIS *EDUCAPLAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI



**NURUL HIKMAH
NIM. 2281050033**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H**

**EFEKTIVITAS VIDEO *MATH BATTLE* BERBASIS *EDUCAPLAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika



NURUL HIKMAH
NIM. 2281050033

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H

ABSTRAK

EFEKTIVITAS VIDEO *MATH BATTLE* BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Matematika masih menjadi mata pelajaran yang menantang bagi siswa sekolah menengah pertama karena sering menimbulkan kecemasan dan rendahnya keterlibatan, sehingga berdampak pada hasil dan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas video *Math Battle* berbasis *Educaplay* sebagai platform kuis video interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa kelas VIII pada materi Persamaan Linear Satu Variabel PLSV. Penelitian menggunakan desain quasi-experimental dengan *Pre-test -Post-test control group design*. Subjek penelitian berjumlah 51 siswa MTs Darul Ma'arif Kabupaten Subang, terdiri atas 29 siswa kelas eksperimen dan 22 siswa kelas kontrol yang dipilih melalui cluster random sampling. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes esai lima butir berdasarkan Taksonomi Bloom revisi C2 sampai C5 dan dianalisis menggunakan Ngain, uji Z untuk ketuntasan, serta Independent Sample T Test. Data motivasi belajar diperoleh melalui angket skala Likert 25 butir berdasarkan indikator Uno (2016) dan dianalisis menggunakan Mann-Whitney U Test serta korelasi rank biserial. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar sig. 0,014 kurang dari 0,05 dan motivasi belajar sig. 0,010 kurang dari 0,05 antara kelompok eksperimen dan kontrol. Video *Math Battle* berbasis *Educaplay* efektif meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal 93,1 persen serta nilai Z hitung kurang dari 1,64. Effect size motivasi sebesar 0,481 menunjukkan pengaruh sedang. Respons siswa berada pada kategori cukup 60,5 persen, dengan aspek visual lebih dominan. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa integrasi video, interaktivitas *Educaplay*, dan gamifikasi sebagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar matematika secara simultan.

Kata kunci: : *Educaplay*, *Math Battle*, hasil belajar, motivasi belajar.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF EDUCAPLAY-BASED MATH BATTLE VIDEO IN IMPROVING STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES AND LEARNING MOTIVATION

Mathematics remains a challenging subject for junior high school students, often causing anxiety and low engagement, which negatively impact learning outcomes and motivation. This study aims to examine the effectiveness of Educaplay-based Math Battle video as a gamified interactive video quiz platform in improving students' mathematics learning outcomes and motivation on the topic of Linear Equations in One Variable LEOV. This research employed a quasi-experimental design with a Pre-test –Post-test control group framework. The participants consisted of 51 eighth-grade students from MTs Darul Ma'arif, Subang Regency, including 29 students in the experimental class and 22 students in the control class, selected through cluster random sampling. Learning outcomes were measured using five essay test items based on the revised Bloom's Taxonomy C2 to C5 and analyzed using N-Gain, Z-test for individual and classical mastery, and Independent Sample T-Test. Learning motivation data were collected through a 25 item Likert scale questionnaire based on Uno's indicators 2016 and analyzed using the Mann Whitney U Test and rank biserial correlation to determine effect size. The results revealed a statistically significant difference in the improvement of learning outcomes $p = 0.014$ is less than 0.05 and learning motivation $p = 0.010$ is less than 0.05 between the experimental and control groups. The Educaplay-based Math Battle video was effective in improving learning outcomes, indicated by a classical mastery level of 93.1 percent and Z-values exceeding 1.64. The motivation effect size 0.481 was categorized as moderate. Students' responses were in the "fair" category 60.5 percent, with higher ratings in visual design aspects. This study contributes by integrating instructional video, Educaplay interactivity, and gamification into an innovative pedagogical model to simultaneously enhance students' cognitive achievement and learning motivation in mathematics.

Keywords: Educaplay, Math Battle, learning outcomes, learning motivation.

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS VIDEO *MATH BATTLE* BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP
HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA**



**NURUL HIKMAH
NIM. 2281050033**

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Saluky, S.Si., M.Kom.
NIP. 19780525 201101 1 006

Sirojudin Wahid, M.Pd.
NIP. 19900617 202321 1 021

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Nurul Hikmah

NIM : 2281050033

Judul : Efektivitas Video *Math Battle* Berbasis *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr.Saluky, S.Si., M.Kom.
NIP. 19780525 201101 1 006

Cirebon, Juni 2026

Pembimbing II



Sirojudin Wahid, M.Pd
NIP. 19900617 202321 1 021

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurul Hikmah

NIM : 2281050033

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Video *Math Battle* Berbasis *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 09 Juni 2026
Pembuat Pernyataan,

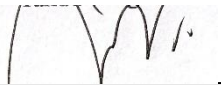
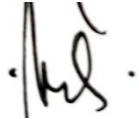
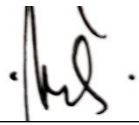
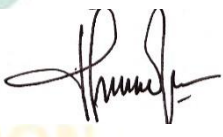


Nurul Hikmah
NIM. 2281050033

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ **Efektivitas Video Math Battle Berbasis Educaplay Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika Siswa** ” oleh Nurul Hikmah NIM. 2281050033 telah dimunaqasyahkan pada hari Jum’at tanggal 24 April 2026 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd</u> NIP. 19871216 201503 1 004	11-05-2026	
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	11-05-2026	
Penguji I <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	11-05-2026	
Penguji II <u>Hendri Handoko, M.Pd</u> NIP. 19810802 201503 1 002	11-05-2026	
Pembimbing I <u>Dr. Saluky, S.Si, M.Kom</u> NIP. 19780525 201101 1 006	28-04-2026	
Pembimbing II <u>Sirojudin Wahid, M.Pd</u> NIP. 19900617 202321 1 021	28-04-2026	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Saifuddin, M.Ag/
NIP. 19720107 200312 1 01

vii

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Nurul Hikmah
Tempat/ Tanggal Lahir : Kuningan, 2 Agustus 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Nurohman
Nama Ibu : Susi Kusumawati
Telp./ HP : 082219360300
e-mail : Nurulhikmah29@gmail.com

Alamat Lengkap : Jl. Kp. Bulakan, kel. Bitung, Kec.Cikupa, Kab. Tangerang

Riwayat Pendidikan:

1. SDN Bitung Jaya 1, lulus tahun 2015
2. SMPIT Smart Syahida, lulus tahun 2018
3. SMAIT Ash-Shibgoh, lulus tahun 2021
4. Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2026

Riwayat Organisasi Kemahasiswaan

1. Anggota Merpati Putih, periode 2023

MOTTO

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: *“Fa inna ma’al – ‘usri Yusra, inna ma’al- ‘usri yusra”*

“Setiap kesulitan pasti ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“Jangan biarkan pikiran buruk membuatmu lupa seberapa kuat dirimu selama ini.”

Nurul Hikmah

“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa tekad mu, jalan hidupmu hanya milik mu sendiri, rasakan nikmatnya hidup hari ini”

(Baskara Putra – Hindia)

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Efektivitas Video *Math Battle* berbasis *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika Siswa” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon (UIN SSC). Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si. M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dr. Hj. Indah Nursupriah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Dr. Saluky, S.Si., M.Kom, Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Sirojudin Wahid, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Dengan rasa hormat dan cinta, karya ini saya persembahkan kepada Mamah Susi dan Bapak Nurohman, terimakasih atas segala perjuangan yang sudah dilalui bersama. Meskipun Mamah dan Bapak tidak merasakan pendidikan

dibangku perkuliahan, namun senantiasa selalu memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mengusahakan, mendo'akan, dan memberikan dukungan penuh atas pendidikan anaknya. Perjalanan hidup kita sebagai keluarga utuh memang tidak mudah, tetapi segala hal yang sudah dilalui memberikan penulis pelajaran yang sangat berharga tentang arti seorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab dan mandiri. Besar harapan penulis semoga Bapak dan Mamah sehat, panjang umur dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang penulis raih dimasa yang akan datang.

9. Teruntuk Kakak dan adikku tersayang Aa Taopik Ramdhoni dan Dd Sarip terima kasih atas segala dukungan, doa, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiran kalian menjadi salah satu alasan penulis tetap kuat dan berusaha menyelesaikan setiap proses hingga tahap ini.
10. Kepada keluarga Hj. Dedi Subandi yaitu keluarga dari Bapak, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT.
11. Kepada keluarga Hj. Ucup Kusmara yaitu keluarga dari Ibu, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT.
12. Kepada teman-teman seperjuangan MATH class A 22, terima kasih atas tiga tahun lebih yang telah dilalui bersama. Kebersamaan yang tercipta menjadi bagian berharga yang tidak akan terlupakan. Terima kasih atas dukungan, semangat, bantuan, serta kenangan indah yang telah diberikan selama proses belajar. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga.
13. Kepada Azsky Azkiyyatunnafsi N dengan NIM 2281050027 yang selalu kebersamai dalam proses perkuliahan sampai akhir. Terima kasih atas kebersamaan dalam berbagai cerita, tempat yang telah dikunjungi, momen berbagi canda tawa maupun air mata, serta saling menguatkan dalam setiap proses yang dilalui. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan pelukan hangat yang diberikan. Bagi penulis, kehadiranmu bukan sekadar teman, tetapi menjadi bagian dari perjalanan yang akan selalu tersimpan dalam ingatan.

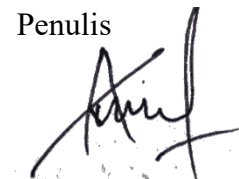
14. Kepada Ibu teman seperjuangan saya azsky (Ibu Sofwatul Yaqin), Terima kasih atas segala kebaikan, perhatian, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Ibu.
15. Kepada teman-teman KKN Purwawinangun, Terimakasih sudah membuktikan bahwa teman KKN tidak seburuk itu! Bahkan setelah masanya habis. Percayalah penulis akan tetap mengingat kalian sebagai orang yang telah mewarnai perjalanan hidup penulis.
16. Kepada teman-teman PLP SMPN 12 Kota Cirebon, terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, dukungan, serta cerita yang telah dilalui bersama selama kegiatan PLP berlangsung. Banyak pelajaran, kenangan, dan pengalaman berharga yang penulis dapatkan selama bersama kalian.
17. Dan yang terakhir untuk diri saya sendiri, Nurul Hikmah terimakasih sudah berjuang dan bertahan sampai sejauh ini. Untuk setiap proses, perjalanan dan pengorbanan yang sudah banyak dilalui, sehingga dapat menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Tidak mudah melewati berbagai rintangan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, namun diri ini tetap berusaha kuat dan tidak menyerah. Semoga segala usaha dan doa yang telah diperjuangkan dapat menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik serta membawa kebahagiaan dan kebanggaan bagi diri sendiri dan keluarga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 09 Juni 2026

Penulis



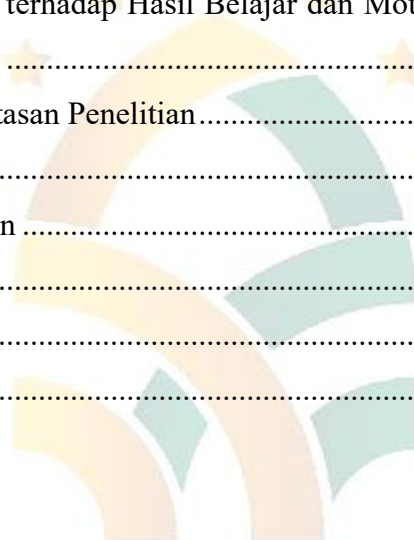
Nurul Hikmah

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Gambar.....	xviii
Daftar Lampiran.....	xix
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Rumusan Masalah	3
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2. Batasan Masalah	4
1.2.3. Rumusan Masalah.....	5
1. 3. Tujuan Penelitian	5
1. 4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2. Manfaat Praktis	6
Bab II Telaah pustaka	7
2. 1. Kajian Teori	7
2.1.1. Media Pembelajaran.....	7
2.1.2. Video Pembelajaran.....	8
2.1.3. Platform <i>Educaplay</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	9
2.1.4. Metode <i>Math Battle</i> Sebagai Pendekatan Aktivasi.....	10
2.1.5. Hasil Belajar Matematika	12
2.1.6. Motivasi Belajar Siswa	14
2. 2. Kajian Penelitian Relevan Terdahulu.....	16
2. 3. Kerangka Berpikir.....	19
2. 4. Hipotesis Penelitian.....	20
Bab III METODE PENELITIAN.....	21
3. 1. Jenis dan Desain Penelitian.....	21
3.1.1. Jenis Penelitian.....	21

3.1.2.	Desain Penelitian	22
3. 2.	Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.2.1.	Tempat Penelitian	23
3.2.2.	Waktu Penelitian	23
3. 3.	Populasi dan Sampel	23
3.3.1.	Populasi.....	23
3.3.2.	Sampel.....	24
3. 4.	Variabel Penelitian	24
3.4.1.	Variabel Bebas	25
3.4.2.	Variabel Terikat	25
3. 5.	Media dan Prosedur Penelitian.....	25
3.5.1.	Media Penelitian	25
3.5.2.	Prosedur Penelitian	28
3. 6.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
3.6.1.	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6.2.	Pengumpulan Data	29
3. 7.	Uji Coba Instrumen.....	35
3.7.1.	Uji Valisitas Aiken's V	35
3.7.2.	Uji Coba Instrumen.....	39
3. 8.	Teknik Analisis Data.....	46
3.8.1.	Statistik Deskriptif	46
3.8.2.	Uji N-Gain	47
3.8.3.	Uji Ketuntasan Kriteria Tujuan Pembelajaran (KKTP).....	48
3.8.4.	Uji Prasyarat.....	49
3.8.5.	Uji Hipotesis (Uji Independent Sampel T-test)	51
Bab IV	Hasil dan pembahasan.....	53
4. 1.	Hasil Penelitian	53
4.1.1.	Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika	53
4.1.2.	Respon Siswa terhadap Penggunaan Video <i>Math Battle</i> Berbasis <i>Educaplay</i>	76

4.1.3.	Efektivitas Video <i>Math Battle</i> Berbasis <i>Educaplay</i> terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika	81
4. 2.	Pembahasan.....	90
4.2.1.	Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika.....	90
4.2.2.	Respon Siswa terhadap Penggunaan Video <i>Math Battle</i> Berbasis <i>Educaplay</i>	94
4.2.3.	Efektivitas Video <i>Math Battle</i> Berbasis <i>Educaplay</i> terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika	98
4. 3.	Keterbatasan Penelitian.....	101
Bab V	PENUTUP.....	104
5. 1.	Simpulan	104
5. 2.	Saran.....	105
Daftar Pustaka		107
Lampiran-lampiran.....		115



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Relevan Terdahulu	18
Tabel 3.2 <i>Pre-test</i> dan <i>post-test Control Groups Design</i>	22
Tabel 3.3 Populasi Siswa	24
Tabel 3.4 Jumlah Sampel	24
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	30
Tabel 3.6 Skala Likert Angket Motivasi	31
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon	31
Tabel 3.8 Skala Likert Angket Respon	32
Tabel 3.9 Kategori Angket Motivasi Belajar dan Angket Respon Siswa	32
Tabel 3.10 Kisi-kisi Soal Hasil Belajar.....	34
Tabel 3.11 Kategori Indeks Aiken	36
Tabel 3.12 Hasil Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	36
Tabel 3.13 Hasil Validitas Ahli Tes Hasil Belajar Matematika.....	37
Tabel 3.14 Hasil Validitas Ahli Motivasi Belajar Matematika.....	38
Tabel 3.15 Hasil Validitas Ahli Respon Siswa	39
Tabel 3.16 Hasil Validitas <i>Product Moment</i>	40
Tabel 3.17 Keputusan Reliabel	41
Tabel 3.18 Hasil Uji Reliabilitas.....	42
Tabel 3. 19 Kategori Uji Daya Beda.....	43
Tabel 3.20 Hasil Uji Daya Beda	43
Tabel 3.21 Interval Tingkat Kesukaran.....	44
Tabel 3.22 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	44
Tabel 3.23 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Instrumen	45
Tabel 3.24 Tingkat Respon siswa	47
Tabel 3.25 Perhitungan N-Gain	47
Tabel 3.26 Perhitungan N-Gain	51
Tabel 4.27 Hasil <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Matematika	53
Tabel 4.28 Statistik Deskriptif Hasil <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Matematika	54
Tabel 4.29 Hasil <i>Post-test</i> Hasil Belajar Matematika	56

Tabel 4.30 Statistik Deskriptif Hasil <i>Post-test</i> Hasil Belajar Matematika.....	56
Tabel 4.31 Hasil <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Matematika.....	58
Tabel 4.32 Statistik Deskriptif Hasil <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Matematika	59
Tabel 4.33 Hasil <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Matematika	61
Tabel 3.34 Statistik Deskriptif Hasil <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Matematika	61
Tabel 4.35 Hasil Ngain Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.36 Hasil Uji <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.37 Hasil Uji <i>N-gain</i> Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.38 Hasil Uji <i>N-gain</i> Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.39 Hasil Uji <i>Independent Sampel T-test</i> Hasil Belajar Matematika	74
Tabel 4.40 Skor Angket Respon Siswa.....	77
Tabel 4.41 Respon Siswa Indikator 1: Tampilan	77
Tabel 4.42 Respon Siswa Indikator 2: Kesesuaian	78
Tabel 4.43 Respon Siswa Indikator 3: Kualitas	79
Tabel 4.44 Respon Siswa Indikator 4: Komunikasi.....	79
Tabel 4.45 KKTP Individual Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol	81
Tabel 4.46 KKTP Individual Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	83
Tabel 4.47 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Kedua Kelas	85
Tabel 4.48 Kriteria <i>Effect Size</i>	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Taksonomi Bloom Sebelum dan Sesudah Revisi.....	14
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.3 Jenis Permainan dalam Platform <i>Educaplay</i>	26
Gambar 3.4 Rancangan Video Quiz.....	27
Gambar 4.5 Grafik Penyebaran Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Gambar 4.6 Grafik Penyebaran Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Gambar 4.7 Grafik Penyebaran Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
Gambar 4.8 Grafik Penyebaran Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Gambar 4.9 Hasil Rata-rata Uji <i>N-gain</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	64
Gambar 4.10 Hasil Rata-rata Uji <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen	66
Gambar 4.11 Hasil Rata-rata <i>N-gain</i> Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol	67
Gambar 4.12 Hasil Rata-rata <i>N-gain</i> Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	69
Gambar 4.13 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Matematika	70
Gambar 4.14 Q-Q Plot Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	70
Gambar 4.15 Q-Q Plot Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen	71
Gambar 4.16 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Matematika	72
Gambar 4.17 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Matematika.....	72
Gambar 4.18 Hasil Uji <i>Mann-Whitney U Test</i> Motivasi Belajar Matematika	75
Gambar 4.19 Diagram Batang Respon Siswa	80
Gambar 4.20 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Matematika.....	87
Gambar 4.21 Hasil Uji <i>Mann-Whitney U Test</i> Motivasi Belajar	88

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Literatur Review.....	115
LAMPIRAN 2 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	123
LAMPIRAN 3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media Video <i>Math Battle</i> Berbasis <i>Educaplay</i>	129
LAMPIRAN 5 Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	139
LAMPIRAN 7 Angket Respon Siswa Terhadap Video <i>Math Battle</i> Berbasis <i>Educaplay</i>	159
LAMPIRAN 9 Lembar Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Siswa	172
LAMPIRAN 10 Uji Aiken.....	184
LAMPIRAN 11 Uji Coba Instrumen	186
LAMPIRAN 12 Hasil Analisis Data.....	188
LAMPIRAN 13 Administrasi Penelitian	191
LAMPIRAN 14 Video Pembelajaran	193
LAMPIRAN 15 Modul Ajar	196
LAMPIRAN 16 Hasil Jawaban Siswa	207
LAMPIRAN 17 Dokumentasi.....	210

