ABSTRAK

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Monomatika untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Matematika Siswa Materi Teorema Pyhtagoras di SMP Darul Ulum 5 Jombang Tahun Ajaran 2022/2023*" ini ditulis oleh Mohkamad Miftakul Huda, NIM 12204193154, program studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, pembimbing Nur Cholis, S.Pd.I.,M.Pd.

Kata kunci : model pembelajaran *game based learniing*; media monomatika; kemampuan literasi; kemampuan numerasi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dan numerasi yang merupakan masalah mendasar dan memiliki dampak sangat luas bagi kemajuan bangsa. Dikarenakan kemampuan literasi dan numerasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Literasi dan numerasi dapat dartikan sebagai konsep yang akan berkembang dan terus berkonsekuensi pada penggunaan berbagai media digital dalam proses pembelajaran di kelas, sekolah dan lingkungan masyarakat. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan media dalam proses pembelajaran, monomatika merupakan salah satu media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning*, yang menjadikan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh media monomatika terhadap kemampuan literasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang, 2) Untuk mengetahui pengaruh media monomatika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang, 3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media monomatika terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang.

Pendekatan dalam pnelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan desaign *posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMP Darul Ulum 5 Jombang dengan jumlah 235 siswa. Sampel yang diambil adalah kelas VIII A dengan jumlah siswa 22 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B dengan jumlah siswa 22 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah test dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis dengan uji-t dan uji *Effect Size Cohen's*.

Hasil penelitian menunjukan bahwa: 1) Ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan literasi siswa materi theorema pyhtagoras dengan jumlah Sig. (2-talied) = 0,000 ; 2) Ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan numerasi siswa materi theorema pyhtagoras dengan jumlah Sig. (2-talied) = 0,000; 3) Besarnya pengaruh model pembelajaran *gambe based learning* terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa materi theorema pyhtagoras, dengan jumlah Nilai d pada kemampuan literasi siswa adalah 3,912 dan nilai d pada kemampuan numerasi siswa adalah 1,816.

ABSTRACT

Thesis with the title "*The Influence of Learning ModelsGame Based Learning Assisted by Monomatics Media to Improve Students' Mathematical Literacy and Numeration Ability Pythagorean Theorem Material at Darul Ulum 5 Middle School Jombang Academic Year 2022/2023*" was written by Mohkamad Miftakul Huda, NIM 12204193154, Mathematics Tadris study program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, University Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic Tulungagung, supervisor of Nur Cholis, S.Pd.I.,M.Pd.

Keywords :learning model*game based learniing*; monomatic media; literacy skills; numeracy skills.

This research is motivated by low literacy and numeracy skills which are fundamental problems and have a very broad impact on the progress of the nation. Because literacy and numeracy skills have an important role in the world of education. Literacy and numeracy can be interpreted as concepts that will develop and continue to have consequences for the use of various digital media in the learning process in the classroom, school and community environment. One effort to overcome this problem is to use media in the learning process, monomatics is one of the right media to improve students' literacy and numeracy skills, by applying a learning model*game based learning*, which makes learning more interesting and enjoyable.

The purpose of this research is 1) To find out the influence of monomatic media on the literacy ability of class VIII students of junior high school Darul Ulum 5 Jombang, 2) To find out the influence of monomatic media on the numeracy skills of class VIII students of junior high school Darul Ulum 5 Jombang, 3) To find out the extent of the influence monomatic media on the literacy and numeracy skills of class VIII SM P Darul Ulum 5 Jombang.

The approach of this research is a quantitative approach. The type of research used is *Quasi Experiment* design *posttest control group design*. The population in this study all of students at junior high school Darul Ulum 5 Jombang with total of 235 student. The samples taken were class VIII A with 22 students as the experimental class and class VIII B with 22 students as the control class. Data collection techniques in this study were tests and documentation. Data analysis used is prerequisite test in the form of normality and homogeneity tests, as well as hypothesis testing with t-test and test *Effect Size Cohen's*.

The results of the study show that: 1) There is an influence of the learning model*game based learning* assisted by monomatics media on students' literacy skills on the Pythagorean theorem with the number of Sig. (2-talied) = 0.000 ; 2) There is the influence of the learning model*game based learning* assisted by monomatics media on students' numeracy skills on the Pythagorean theorem with the number of Sig. (2-talied) = 0.000; 3) The magnitude of the influence of the learning model*gambe based learning* on students' literacy and numeracy skills on the Pyhthagorean theorem, with a total value of d for students' literacy skills is 3.912 and d for students' numeracy skills is 1.816.

خلاصة

هذه الرسالة بعنوان "*تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة وسائل الإعلام المنومتكس لتحسين معرفة الطلاب بالرياضيات ومهارات الحساب في مادة نظرية فيثاغورس في مدرسة دار العلوم ٥ الإعدادية جمبانج للعام الأكاديمي٢٠٢٢/٢٠٢٣* " كتبها محمد مفتاح مفتاح الهدى ،نيم ١٢٢٠١٩٣١٥٤ ، برنامج دراسة الرياضيات في تدريس ،كلية التربية وتدريب المعلمين ، سيد علي رحمة الله تولونغاغونغ جامعة الدولة الإسلامية ، معلم نور شوليس ،سفد.مفد

الكلمات الرئيسية: نموذج التعلم *القائم على الألعاب* ؛ وسائط أحادية مهارات القراءة والكتابة؛ مهارات الترقيم.

هذا البحث مدفوع بمهارات القراءة والكتابة والحساب المنخفضة والتي تعد من المشاكل الأساسية ولها تأثير واسع للغاية على تنمية الأمة. لأن مهارات القراءة والكتابة والحساب لها دور مهم في عالم التعليم. يمكن تفسير معرفة القراءة والكتابة والحساب على أنهما مفاهيم ستتطور وستظل لها عواقب على استخدام الوسائط الرقمية المختلفة في عملية التعلم في الفصول الدراسية والمدرسة وبيئة المجتمع. تتمثل إحدى الجهود المبذولة للتغلب على هذه المشكلة في استخدام الوسائط في عملية التعلم ، حيث تعد مونوماتيكا واحدة من الوسائط الصحيحة لتحسين مهارات القراءة والكتابة والحساب لدى الطلاب ، من خلال تطبيق نموذج تعليمي قائم على الألعاب ، مما يجعل التعلم أكثر متعة *وإمتاعًا* .

الغرض من هذا البحث هو ١) اكتشاف تأثير الوسائط الأحادية على قدرة القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الثامن سمف دارالعلم ٥ جمبنج ، ٢) لمعرفة تأثير الوسائط الأحادية على المهارات الحسابية لطلاب الصف الثامن في سمف دارالعلم ٥ جمبنج ، ٣) لمعرفة مدى تأثير الوسائط الأحادية على مهارات القراءة والكتابة والحساب للفئة٨ سمف دارالعلم ٥ جمبنج.

النهج في هذا البحث هو نهج كمي. نوع البحث المستخدم هو *شبه تجربة* مع *تصميم مجموعة تحكم قبلية – بعدية* . كان السكان في هذه الدراسة من طلاب الصف كل في سمف دارالعلم ٥ جمبنج باءجمال ٢٣٥ طالبا . كانت العينات المأخوذة من الصف الثامن أ مع ٢٢ طالبًا كفئة تجريبية والفصل الثامن ب مع ٢٢ طالبًا كفئة تحكم. كانت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة عبارة عن اختبارات وتوثيق. كان تحليل البيانات المستخدم هو الاختبار الأساسي في شكل اختبارات الحالة الطبيعية والتجانس ، بالإضافة إلى اختبار الفرضيات باستخدام اختبار ت واختبار حجم *تأثير كوهين* .

تظهر نتائج الدراسة ما يلي: ١) هناك تأثير لنموذج التعلم *القائم على اللعبة* بمساعدة الوسائط الأحادية على مهارات القراءة والكتابة ٠،٠٠٠ ؛ ٢) هناك تأثير لنموذج التعلم *القائم على اللعبة* بمساعدة = (٢- تيليد) .لدى الطلاب في نظرية فيثاغورس مع عدد سيك ٠،٠٠٠ ؛ ٣) حجم = (٢- تيليد)الوسائط الأحادية على قدرات الطلاب الحسابية على مادة نظرية فيثاغورس مع عدد سيك. تأثير نموذج التعلم *القائم على كم* على مهارات القراءة والكتابة والحساب لدى الطلاب على نظرية فيثاغورس ، حيث تبلغ القيمة الإجمالية لـ د لقدرة الطلاب على القراءة والكتابة ٣،٩١٢ وقيمة د لقدرة الطلاب الحسابية هي ١،٨١٦ .