ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII MTsN 1 Blitar" ini ditulis oleh Imam Muttaqin, NIM. 126204211033, pembimbing Dra. Umy Zahroh, M.Kes., Ph.D.

Kata Kunci : Model *Game Based Learning, Quizizz,* Motivasi, Hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran matematika karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi. Guru kurang memanfaatkan media teknologi dan lebih banyak terpaku menggunakan model konvensional (ceramah) dan media papan tulis dalam proses pembelajaran. Keterbatasan penguasaan teknologi menjadi kendala utama yang membatasi mereka karena kurang melek secara teknologi dalam menggunakan media pembelajaran. Hal itu berdampak pada siswa yang cenderung malas dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta kurang serius menyelesaikan tugas yang diberikan. Sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Alternatif yang dapat digunakan adalah model *game based learning* berbantuan *quizizz*. Model *game based learning* berbantuan *quizizz* adalah model pembelajaran dengan bantuan media kuis interaktif yang memasukkan permainan dalam pembelajaran, permainan akan menghadirkan pengalaman sehingga proses belajar akan lebih melekat.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar, (2) Mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar, (3) Mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain penelitiannya menggunakan *Quasi Experimental Design* berupa *Posttest-Only Control Design.* Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 1 Blitar yang terdiri 12 kelas. Sampel penelitian ini adalah kelas VII-6 sebagai kelas kontrol dan kelas VII-7 sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel ini menggunakan sampel acak sederhana (*simple random sampling).* Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dan tes. Teknik analisis data terdiri dari (1) Uji Instrumen (validitas dan realibilitas), (2) Uji Prasyarat (normalitas dan homogenitas, dan (3) Uji Hipotesis (Uji t sampel bebas dan MANOVA) dengan bantuan SPSS versi 23.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar, (2) Terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar, (3) Terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar.

ABSTRACT

Thesis with the title “The Effect of Game Based Learning Model Assisted by Quizizz on Motivation and Student Learning Outcomes in Linear Equation One Variable Class VII MTsN 1 Blitar” was written by Imam Muttaqin, NIM. 126204211033, supervisor Dra. Umy Zahroh, M.Kes., Ph.D.

Keywords: Game Based Learning Model, Quizizz, Motivation, Learning Outcomes

This research is motivated by the number of students who are less interested in mathematics subjects because the learning methods used are less varied. Teachers make less use of technological media and are more fixated on using conventional models (lectures) in the learning process. It also affects the motivation of students who are less enthusiastic about participating in the learning process. This results in low student motivation and learning outcomes. An alternative that can be used is the game-based learning model supported by quizzes. The game-based learning model assisted by quizz is a learning model with the help of interactive quizz media that includes elements of games in learning, games will present experiences so that the learning process will be more embedded.

The purpose of this research is (1) To determine the effect of game-based learning model supported by quizizzizz on student learning motivation in a variable linear equation material class VII MTsN 1 Blitar, (2) To determine the effect of game-based learning model supported by quizizz on student learning outcomes in a variable linear equation material class VII MTsN 1 Blitar, (3) To determine the effect of game-based learning model supported by quizz on student motivation and learning outcomes in a variable linear equation material class VII MTsN 1 Blitar.

The research approach used is quantitative research with experimental research type and the research design uses quasi-experimental design in the form of posttest-only control design. The population of this study were all students of class VII of MTsN 1 Blitar consisting of 12 classes. The samples of this study were class VII-6 as the control class and class VII-7 as the experimental class. Simple random sampling was used for this sampling. The research instruments used were questionnaires and tests. The data analysis technique consist of (1) instrument test (validity and reliability), (2) Prerequisite test (normality and homogeneity), and (3) Hypotesis test (independent sample t-test and MANOVA) with the help SPSS versi 23.

The results of this research showed that (1) There is an effect of game-based learning model supported by Quizizz on student learning motivation in a variable linear equation material class VII MTsN 1 Blitar, (2) There is an effect of game-based learning model supported by Quizizz on student learning outcomes in a variable linear equation material class VII MTsN 1 Blitar, (3) There is an effect of game-based learning model supported by Quizizz on student motivation and learning outcomes in a variable linear equation material class VII MTsN 1 Blitar.

الملخص

أطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم القائم على اللعبة بمساعدة الكويز على الدافعية ونتائج تعلم الطلاب في المعادلة الخطية ذات المتغير الواحد في الصف السابع مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتار" من تأليف إمام متقن، رقم تعريف الطالب ١٢٦٢٠٤٢١١٠٣٣، المشرف أومي زهروه، ماجستير في العلوم الإنسانية، دكتوراه

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلّم القائم على اللعبة، كويزز، التحفيز، نتائج التعلّم

الدافع وراء هذا البحث هو قلة اهتمام الطلاب بمواد الرياضيات بسبب قلة تنوع أساليب التعلم المطبقة. ويقل استخدام المعلمين للوسائط التكنولوجية ويركزون أكثر على استخدام النماذج التقليدية (المحاضرات) في عملية التعلم. كما يؤثر ذلك على دافعية الطلاب الذين يفتقرون إلى الحماس في المشاركة في عملية التعلم. وبالتالي يؤدي ذلك إلى انخفاض دافعية الطلاب ونتائج التعلم. البديل الذي يمكن استخدامه هو نموذج التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة الاختبار. إن نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة كويزيز هو نموذج تعليمي بمساعدة وسائط الاختبار التفاعلية التي تتضمن عناصر الألعاب في التعلم، حيث تقدم الألعاب خبرات بحيث تكون عملية التعلم أكثر اندماجاً.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الكويزيز على دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة المعادلات الخطية المتغيرة في فصل مادة المعادلات الخطية المتغيرة السابعة في مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتار ، (٢) تحديد أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الكويزيز على نواتج تعلم الطلاب في مادة المعادلات الخطية المتغيرة في فصل مادة المعادلات الخطية المتغيرة السابعة في مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتار ، (٣) تحديد أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الكويزيز على الدافعية ونواتج تعلم الطلاب في مادة المعادلات الخطية المتغيرة في فصل مادة المعادلات الخطية المتغيرة في مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتار.

المنهج البحثي المستخدم هو البحث الكمي بنوع البحث التجريبي ويستخدم تصميم البحث التصميم شبه التجريبي في شكل تصميم التحكم اللاحق فقط. كان مجتمع هذه الدراسة جميع طلاب الصف السابع في مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتار المكونة من ١٢ صفاً. وكانت عينات هذه الدراسة عبارة عن الصف السابع - الصف السادس كصف ضابط، والصف السابع - الصف السابع كصف تجريبي. استخدمت في هذه العينة عينة عشوائية بسيطة. وكانت أدوات البحث المستخدمة هي الاستبيانات والاختبارات.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (١) هناك تأثير لنموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الكويزيز على دافعية تعلم الطالب في مادة المعادلات الخطية المتغيرة في فصل مادة المعادلات الخطية المتغيرة السابعة في مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتار، (٢) هناك تأثير لنموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الكويزيز على نواتج تعلم الطالب في مادة المعادلات الخطية المتغيرة في فصل مادة المعادلات الخطية المتغيرة السابعة في مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتا، (٣) هناك تأثير لنموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الكويزيز على الدافعية ونتائج تعلم الطالب في مادة المعادلات الخطية المتغيرة في فصل مادة المعادلات الخطية المتغيرة في مدرسة الثناوبه الحكومبه ١ بليتار.