# ABSTRAK

Putri, Yayang Diyah Asmara. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siwsa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo*. Skripsi, Jurusan Tadris Matematika, Fkultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi : Nurcholis, S.Pd, M.Pd

**Kata Kunci :** Pengaruh Model Pembelajaran, Game Based Learning, Kahoot, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa serta motivasi siswa yang menurun dikarenakan model pembelajaran masih konvensional. Salah satu alternatif model pembelajaran yang cocok untuk digunakan adalah model pembelajan Game Based Learning berbantuan Kahoot. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar karena proses pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan siswa.

Tujuan penelitian ini untuk (1) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo (2) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo dan (3) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian adalah kuasi eksperimen. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII. Dua kelas yang digunakan yaitu kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang berjumlah 20 siswa dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Kahoot yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji validasi, uji realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan jenis Uji T dan uji lanjut menggunakan jenis Uji Manova.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo (2) ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo dan (3) ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Watulimo.

# ABSTRACT

Putri, Yayang Diyah Asmara. 2024. The Influence of the Kahoot-Assisted Game Based Learning Model on the Motivation and Learning Outcomes of Class VIII MTs Muhammadiyah Watulimo Students. Thesis, Mathematics Education Department, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Thesis Supervisor: Nurcholis, S.Pd, M.Pd

**Keywords:** Influence of Learning Models, Game Based Learning, Kahoot, Learning Motivation, Learning Results

This research was motivated by low student learning outcomes and declining student motivation due to conventional learning models. One alternative learning model that is suitable to use is the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot. This learning model can increase students' enthusiasm for learning because the learning process is interactive and fun for students.

The purpose of this research is (1) to determine the influence of the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot on the learning motivation of class VIII students at MTs Muhammadiyah Watulimo (2) to determine the effect of the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot on the learning outcomes of class VIII students at MTs Muhammadiyah Watulimo and ( 3) to determine the effect of the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot on the motivation and learning outcomes of class VIII students at MTs Muhammadiyah Watulimo.

This research is quantitative research with a quasi-experimental research method. Researchers used a purposive sampling technique. The population used in this research was all class VIII. The two classes used were class VIII A as a control class using conventional learning with a total of 20 students and class VIII B as an experimental class using the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot with a total of 19 students. Data collection techniques use tests and questionnaires. Data analysis techniques use validation tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests using the T test type and further tests using the Manova test type.

The results of this research show that (1) there is an influence of the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot on the learning motivation of class VIII students at MTs Muhammadiyah Watulimo (2) there is an influence of the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot on the learning outcomes of class VIII students at MTs Muhammadiyah Watulimo and (3) ) there is an influence of the Game Based Learning learning model assisted by Kahoot on the motivation and learning outcomes of class VIII students at MTs Muhammadiyah Watulimo.

# الملخص

. تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة كاهوت على الدافعية ٢٠٢٤الابنة بيانغ ضياء أسمرة. ونتائج التعلم لطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة المحمدية واتوليمو. أطروحة، قسم تعليم الرياضيات، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. مشرف الأطروحة: نورتشوليس

لكلمات المفتاحية: تأثير نماذج التعلم، التعلم المبني على اللعبة، كاهوت، دافعية التعلم، نتائج التعلم

كان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج تعلم الطلاب وانخفاض تحفيز الطلاب بسبب نماذج التعلم التقليدية. أحد نماذج التعلم البديلة المناسبة للاستخدام هو نموذج التعلم القائم على اللعبة المدعوم من يمكن .لنموذج التعلم هذا أن يزيد من حماس الطلاب للتعلم لأن عملية التعلم تفاعلية وممتعة للطلاب.

على دافعية التعلم لطلاب الغرض من هذا البحث هو , تحديد تأثير نموذج التعلم المبني على اللعبة بمساعدة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المحمدية واتوليمو , لتحديد تأثير نموذج التعلم المبني على اللعبة على نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المحمدية واتوليمو و , بواسطة بمساعدة على الدافع ونتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في التعلم القائم على اللعبة بمساعدة لتحديد تأثير نموذج المدرسة المتوسطة المحمدية واتوليمو

هذا البحث هو بحث كمي ذو منهج البحث شبه التجريبي. استخدم الباحثون تقنية أخذ العينات الهادفة. كان المجتمع المستخدم في هذا البحث جميعهم من الصف الثامن. الفصلان المستخدمان هما الفصل الثامن أ طالبًا والفصل الثامن ب كفصل تجريبي يستخدم نموذج ٢٠كفصل ضابط يستخدم التعلم التقليدي بإجمالي طالبًا. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاختبارات والاستبيانات. ١٩بإجمالي التعلم القائم على اللعبة بمساعد تستخدم تقنيات تحليل البيانات اختبارات التحقق من الصحة، واختبارات الموثوقية، واختبارات الحالة واختبارات أخرى باستخدام الطبيعية، واختبارات التجانس، واختبارات الفرضيات باستخدام نوع اختبار .نوع اختبار مانوفا

على دافعية التعلم لطلاب تظهر نتائج هذا البحث أن , هناك تأثير لنموذج التعلم القائم على اللعبة بمساعدة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المحمدية واتوليمو . هناك تأثير نموذج التعلم القائم على اللعبة بمساعدة هناك تأثير لنموذج , على نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المحمدية واتوليمو و على التحفيز ونتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة التعلم القائم على اللعبة بمساعدة المحمدية واتوليمو