ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantuan Blooket Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung Pada Materi Lingkaran" ini ditulis oleh Nurin Listiana Manthofani, NIM. 1860204222085, dengan pembimbing Dr. Musrikah, S.Pd.I, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran masih belum optimal karena metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung bersifat konvensional, sehingga siswa lebih cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif agar proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode gamifikasi berbantuan Blooket.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh metode gamifikasi berbantuan blooket terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran dan seberapa besar pengaruh metode gamifikasi berbantuan blooket terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung pada materi lingkaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode gamifikasi berbantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Desain penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Analisis data dilakukan menggunakan uji Mann–Whitney U untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok serta perhitungan effect size untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *Mann–Whitney U* sebesar 308.500 dengan nilai $Z = -3.593$ dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* diperoleh nilai *r = -0,43* atau $|r| = 0.43$ yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang (*medium*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi berbantuan Blooket berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung pada materi lingkaran serta memberikan pengaruh dalam kategori sedang terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : gamifikasi, Blooket, hasil belajar, matematika, lingkaran.

ABSTRACT

The thesis entitled *"The Effect of Gamification Method Assisted by Blooket on the Learning Outcomes of Grade VIII Students of MTsN 6 Tulungagung on Circle Material"* was written by Nurin Listiana Manthofani, NIM 1860204222085, under the supervision of Dr. Musrikah, S.Pd.I, M.Pd.

This study was motivated by the importance of improving students' mathematics learning outcomes through the implementation of innovative and interactive learning methods. Students' mathematics learning outcomes on the topic of circles are still not optimal because the learning methods used tend to be conventional, causing students to become bored more quickly and less motivated to participate in the learning process. This condition indicates the need for learning innovations that utilize interactive digital media so that the learning process becomes more engaging, active, and meaningful for students. One alternative that can be applied is the gamification method assisted by Blooket.

The formulation of the problem in this study is whether there is an influence of the gamification method assisted by Blooket on student learning outcomes on the circle material and how much influence the gamification method assisted by Blooket on the learning outcomes of class VIII students of MTsN 6 Tulungagung on the circle material. This study aims to determine whether there is an influence of the gamification method assisted by Blooket on student learning outcomes on the circle material and to determine how much influence it has on the learning outcomes of class VIII students of MTsN 6 Tulungagung.

This research used a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The study design involved two groups, namely the experimental group and the control group. The sampling technique used in this study was purposive sampling. Data analysis was conducted using the Mann–Whitney U test to determine the differences in learning outcomes between the two groups and effect size calculation to determine the magnitude of the treatment effect.

The results of the study show that there is a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class. This is indicated by the Mann–Whitney U value of $308{,}500$ with a Z value of $-3{,}593$ and an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0{,}000 < 0{,}05$, so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. In addition, the effect size calculation produced a value of $r = -0{,}43$ or $|r| = 0{,}43$, which falls into the medium effect category. Therefore, it can be concluded that the gamification method assisted by Blooket has a significant effect on the learning outcomes of Grade VIII students at MTsN 6 Tulungagung on circle material and provides a moderate effect on improving students' learning outcomes.

Keywords: gamification, Blooket, learning outcomes, mathematics, circle

الملخص

أُعِدَّت هذه الرسالة الجامعية بعنوان: أثرُ استخدامِ أسلوبِ التلعيبِ التعليميّ بمساعدةِ منصةِ بلوكيت في نتائجِ تعلُّمِ طلابِ الصفِّ الثامنِ بالمدرسةِ المتوسطةِ الإسلاميةِ الحكوميةِ السادسةِ تولونغاغونغ في مادةِ الدائرة، وقد كتبتها نورين ليستيانا مانثوفاني، رقمها الجامعي :١٨٦٠٢٠٤٢٢٢٠٨٥، بإشراف الدكتورة موسريكة، الحاصلة على درجة البكالوريوس في التربية الإسلامية والماجستير في التربية.

تستند هذه الدراسة إلى أهمية الجهود المبذولة لتحسين نتائج تعلّم الرياضيات لدى الطلاب من خلال تطبيق أساليب تعليمية مبتكرة وتفاعلية. ولا تزال نتائج تعلّم الطلاب في مادة الدائرة غير مثالية، ويرجع ذلك إلى أن أساليب التدريس المستخدمة ما تزال تقليدية، مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل وضعف الدافعية أثناء عملية التعلّم. وتشير هذه الحالة إلى ضرورة إدخال ابتكارات تعليمية تعتمد على الوسائط الرقمية التفاعلية لجعل عملية التعلّم أكثر جذبًا وفاعلية ومعنى للطلاب. ويُعدّ أحد البدائل الممكنة تطبيق أسلوب التلعيب المدعوم بتطبيق بوكِلت.

تتمثل صياغة مشكلة البحث في هذا البحث في التساؤل عما إذا كان هناك تأثير لاستخدام أسلوب التلعيب المدعوم بتطبيق بلُوكِت على نتائج تعلم الطلاب في مادة الدائرة، ومدى حجم هذا التأثير على نتائج تعلم طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونغاغونغ في مادة الدائرة .ويهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام أسلوب التلعيب المدعوم بتطبيق بلُوكِت على نتائج تعلم الطلاب في مادة الدائرة، وكذلك لمعرفة مدى حجم هذا التأثير على نتائج تعلم طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونغاغونغ.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الكمي باستخدام نوع البحث شبه التجريبي. وقد اشتمل تصميم البحث على مجموعتين، هما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وتم استخدام أسلوب المعاينة الهادفة في اختيار العينة. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار مان—ويتني يو لمعرفة الفروق بين نتائج المجموعتين، بالإضافة إلى حساب حجم الأثر لتحديد مقدار تأثير المعالجة.

أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج تعلّم طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وقد بلغت قيمة اختبار مان—ويتني يو ٣٠٨,٥٠٠، وكانت قيمة الإحصاء المعياري ز = —٣,٥٩٣، بينما بلغت قيمة الدلالة الإحصائية (ثنائي الطرف) ٠,٠٠٠ <٠,٠٥، وبناءً على ذلك تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. كما أظهرت نتائج حساب حجم الأثر قيمة ر = —٠,٤٣ أو القيمة المطلقة ر = ٠,٤٣، وهي تقع ضمن فئة التأثير المتوسط. وبذلك يمكن الاستنتاج أن أسلوب التلعيب المدعوم بتطبيق بوكِلت له أثر ذو دلالة إحصائية على نتائج تعلّم طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونغاغونغ في مادة الدائرة، ويُعد تأثيره ضمن المستوى المتوسط في تحسين نتائج التعلّم.

الكلمات المفتاحية :التلعيب، بوكِلت، نتائج التعلّم، الرياضيات، الدائرة