

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada tingkat menengah, pengajaran matematika memiliki peran penting dalam membina dan mempertajam kemampuan berpikir siswa, terutama pada aspek logis, analitis, serta struktural. Indikator utama evaluasi efektivitas pembelajaran matematika kelas bergantung pada pencapaian hasil belajar para siswa¹. Capaian hasil belajar matematika peserta didik di Indonesia hingga saat ini masih tergolong belum maksimal. Kondisi tersebut terutama terjadi ketika proses pembelajaran belum dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pemahaman konseptual secara mandiri. Penggunaan strategi pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar matematika, karena membatasi partisipasi aktif siswa². Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung hanya mengingat rumus secara mekanis tanpa memahami konsep yang mendasarinya, yang pada akhirnya menyulitkan mereka dalam menyelesaikan soal dengan bentuk yang beragam.

¹ Muna Chairani, et. al. "Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Pandangsidempuan". *Jurnal Cermatika*, Vol. 5, No. 1 (2025)

² Nur Azwah, et. al. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 10, No. 1 (2025)

Meta-analisis berskala nasional secara tegas membuktikan bahwa strategi pengajaran inovatif, yang mendorong partisipasi aktif siswa, memberikan dampak positif signifikan terhadap perolehan prestasi matematika.³ Oleh karena itu, optimalisasi hasil belajar matematika bergantung pada reformasi pendekatan instruksional yang lebih interaktif serta berfokus pada pemahaman konseptual.

Relevansi proses pembelajaran serta pemanfaatan alat bantu dalam penguasaan pengetahuan turut ditekankan dalam Al – Qur'an. Allah memerintah umat manusia untuk menuntut ilmu disertai penegasan bahwa wawasan dicapai melalui tahapan dan mediasi, sebagaimana tertuang dalam firman Allah SWT pada QS. Al – Alaq ayat 1 - 5 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Artinya : (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat ini menegaskan bahwa belajar adalah proses utama dalam memperoleh ilmu, dan Allah mengajarkan manusia melalui perantara atau alat. Dalam konteks penelitian, Blooket sebagai media gamifikasi merupakan

³ Billa, et. Al. “ Pengaruh Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Sisiwa di Indonesia : Studi Meta-Analisis”. Mathedunesa, Vol. 14. No. 1 (2025) : 30-38

perantara modern yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi lingkaran sehingga berdampak pada hasil belajar.

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi karakteristik belajar siswa yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung⁴. Penggunaan teknologi dalam pengajaran matematika memainkan peran yang penting untuk menguatkan motivasi serta konsentrasi siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik, dengan mengintegrasikan media digital dan pendekatan pedagogis inovatif, kualitas proses pembelajaran matematika dapat ditingkatkan secara signifikan, sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam bagi siswa.⁵ Implementasi media pembelajaran interaktif mampu meminimalkan kebosanan dalam proses belajar sekaligus merangsang partisipasi aktif siswa sepanjang sesi pembelajaran. Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran baru berbasis teknologi sangat diperlukan guna menyempurnakan kualitas serta pencapaian belajar matematika bagi siswa.

Gamifikasi merujuk pada pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti tantangan, akumulasi poin, serta elemen kompetitif ke dalam proses instruksional, guna meningkatkan

⁴ Lubis, et. al. " Analisis Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Terintegrasi Nilai Islam pada Siswa SMP Negeri 1 Kotanopan". *Journal of Mathematics in Teaching and Learning*. Vol. 3, No. 1 (2024) : 221-232

⁵ Kumalasari, et. al. "Systematic Literature Review : Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa". *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. Vol. 16, No. 1 (20205) : 11-21

motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal.⁶ Gamifikasi dalam matematika membuat belajar yang membosankan menjadi menarik, mendorong siswa aktif menyelesaikan tugas – tugas matematika. Integrasi metode gamifikasi dalam proses pembelajaran matematika terbukti memberikan dampak yang baik terhadap capaian hasil belajar peserta didik, karena dapat menambah fokus, motivasi, dan keaktifan mereka sepanjang proses belajar.⁷ Selain itu, hasil meta-analisis penelitian di Indonesia membuktikan bahwa gamifikasi secara tetap meningkatkan hasil belajar matematika siswa di berbagai jenjang pendidikan.⁸ Dengan demikian, gamifikasi menjadi metode belajar yang tepat untuk menyempurnakan kualitas proses belajar serta prestasi matematika siswa.

Capaian hasil belajar matematika siswa sangat ditentukan oleh tingkat keterlibatan serta motivasi mereka selama mengikuti proses pembelajaran.⁹ Metode gamifikasi menghasilkan variasi pengalaman belajar yang kaya, di mana siswa beralih dari penerimaan materi secara pasif menjadi pelaku aktif yang menyelesaikan tantangan serta soal-soal dalam lingkungan kompetitif yang menyenangkan. Penerapan gamifikasi mendorong motivasi belajar siswa

⁶ Muna Chairani, et. al. “Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Pandangsidimpun”. *Jurnal Cermatika*, Vol. 5, No. 1 (2025)

⁷ Nur Azwah, et. al. “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 10, No. 1 (2025)

⁸ Billa, et. Al. “ Pengaruh Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Sisiwa di Indonesia : Studi Meta-Analisis”. *Mathedunesa*, Vol. 14. No. 1 (2025) : 30-38

⁹ Lubis, et. al. “ Analisis Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Terintegrasi Nilai Islam pada Siswa SMP Negeri 1 Kotanopan”. *Journal of Mathematics in Teaching and Learning*. Vol. 3, No. 1 (2024) : 221-232

sehingga berkontribusi pada peningkatan capaian matematika.¹⁰ Gamifikasi memungkinkan pemberian umpan balik langsung yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman konsep. Jika diterapkan secara terarah, lebih unggul daripada model pembelajaran konvensional, sehingga mampu meningkatkan secara signifikan capaian hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

Dalam beragam lingkungan pendidikan, Blooket—sebuah media instruksional digital yang mengadopsi elemen game—berfungsi untuk memotivasi partisipasi dinamis dan meningkatkan motivasi pembelajaran para peserta didik.¹¹ Penerapan Blooket dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah menunjukkan dampak signifikan pada optimalisasi minat belajar siswa, berkat representasi konten dalam bentuk pertanyaan interaktif yang bersifat atraktif.¹² Selain itu, Blooket efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran karena fitur-fiturnya yang memudahkan guru untuk mengatur tantangan dan kompetisi sesuai tujuan pembelajaran.¹³ Dengan demikian, Blooket bukan hanya sebagai hiburan kreatif

¹⁰ Kumalasari, et. al. “Systematic Literature Review : Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. Vol. 16, No. 1 (20205) : 11-21

¹¹ Nabila, et. al. “Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 6, No. 1 (2024) : 870-878

¹² Maulida Sri & Jasiah. “ Pengembangan Game Blooket Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sisiwa Pada Materi Fiqif Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya”. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*. Vol. 3, No. 1 (2025) : 118-134

¹³ Nuryani, et. al. “ Dampak Gamifikasi Blooket Terhadap Motivasi dan Pembelajaran Ekonomi”. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humainiora*. Vol. 5, No. 3 (2025) : 854 - 870

berbasis permainan, melainkan instrumen pengajaran efektif yang merangsang keterlibatan aktif serta motivasi belajar siswa.

Pemanfaatan platform pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berpotensi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa melalui suasana interaktif dan kompetitif yang dihidirkannya¹⁴. Penggunaan aplikasi Blooket sebagai bagian dari strategi pembelajaran dapat meningkatkan capaian nilai siswa secara signifikan pada mata pelajaran tertentu dibandingkan dengan pendekatan konvensional.¹⁵ Penerapan media gamifikasi berbasis Blooket berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa karena siswa terdorong untuk berpikir aktif dalam menyelesaikan tantangan yang disediakan dalam permainan. Oleh karena itu, apabila dirancang dan diimplementasikan secara tepat sesuai konteks pembelajaran, Blooket berpotensi menjadi media yang efektif untuk meningkatkan capaian belajar siswa.

Materi lingkaran adalah bagian penting dari kurikulum matematika kelas VIII yang melibatkan pemahaman konsep dasar seperti jari-jari, diameter, keliling, dan luas lingkaran, serta kemampuan menerapkan rumus tersebut dalam berbagai konteks soal yang kompleks¹⁶. Dalam praktik pembelajaran,

¹⁴ Ramadina Putri & Fahmi. "Effectiveness of Blooket Application in Improving Student's Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta". *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 11, No. 1 (2024) : 1 -8

¹⁵ Kholidah, et. al. "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Blooket Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi". Vol. 3, No. 1 (2025)

¹⁶ Triyana & Kusno. "Problematika Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Lingkaran". *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. Vol. 6, No. 1 (2025)

siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep lingkaran yang bersifat abstrak, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan keliling dan luas lingkaran.¹⁷ Oleh karena itu, materi lingkaran memerlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa dapat membangun pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam topik ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di MTsN 6 Tulungagung, diketahui bahwa capaian hasil belajar matematika siswa masih belum optimal, terutama pada materi lingkaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung menimbulkan kebosanan dan menurunkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil observasi awal di kelas menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi dan keterlibatan siswa juga masih rendah. Hal tersebut ditandai dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, seperti berbicara dengan teman, tampak melamun, atau mengantuk, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa.

Berbagai penelitian terdahulu secara empiris membuktikan bahwa integrasi gamifikasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta prestasi belajar siswa. Temuan empiris menyoroti

¹⁷ Sulaeman, et. al. “ analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa SMP Dalam Memahami Konsep Materi Lingkaran”. *Jurnal Riset Matematika dan Sains Terapan*. Vol. 5, No. 1 (2025)

bahwa penerapan Blooket sebagai alat gamifikasi menghasilkan peningkatan motivasi serta prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pendekatan tradisional, sehingga menegaskan pengaruh benefisial gamifikasi terhadap keberhasilan akademik siswa.¹⁸ Hasil studi Karira Risma Adiningsih mengungkapkan bahwa permainan Blooket mampu memperkuat motivasi, pemahaman, retensi pengetahuan, serta kemampuan berpikir kritis siswa.¹⁹ Menurut Nabila dan Didah Nurhamidah Blooket dianggap sebagai media yang sesuai untuk diterapkan dalam aktivitas pengajaran di lingkungan sekolah.²⁰ Lebih lanjut, platform ini berhasil membentuk atmosfer pembelajaran yang atraktif, interaktif, serta menyenangkan, sehingga mengurangi risiko kebosanan siswa sepanjang proses belajar.

Temuan serupa juga diperkuat oleh beberapa penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa. Rahmat Kurnia dkk membuktikan bahwa penggunaan media Blooket dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sephia Ulul Azmi et al. membuktikan efektivitas Blooket sebagai sarana pendukung optimalisasi prestasi akademik siswa. Sementara itu, Nurlaila Rizki Paudia et al. mengonfirmasi bahwa penerapan Blooket baik secara mandiri sebagai media instruksional maupun terintegrasi dengan pendekatan Problem Based Learning

¹⁸ Nuryani & Rafsanjani. “ Dampak Gamifikasi Blooket Terhadap Motivasi dan Pembelajaran Ekonomi”. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. Vol. 5, No. 3 (2025) : 854 - 870

¹⁹ Adiningsih & Sulur, “Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang”, *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya* vol. 4, No. 4 (2024)

²⁰ Nabila & Didah Nurhamidah, “Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan” Vol. 6, No. 1 (2024), : 870-878

(PBL) berhasil meningkatkan capaian belajar serta kapabilitas berpikir kritis siswa.²¹ Fakta ini mengindikasikan bahwa Blooket melampaui peran sebagai alat hiburan semata, melainkan fasilitator pembelajaran yang efisien dalam mendukung penguasaan konsep materi oleh siswa pada tingkat yang lebih profound.

Di sisi lain, penelitian terkait gamifikasi secara umum juga menunjukkan hasil yang konsisten. Nurjannah dkk. membuktikan bahwa penerapan gamifikasi terbukti efektif dalam pembelajaran matematika, gamifikasi juga menghadirkan nuansa segar pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi terasa monoton.²² Ni Luh Made Kusumadewi dkk. juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.²³ Selain itu Meidy Atina Kuron dkk. juga menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.²⁴

Berdasar kajian-kajian empiris sebelumnya, integrasi gamifikasi—khususnya via platform Blooket—terbukti memberikan dampak substansial terhadap peningkatan kualitas proses serta outcome pembelajaran. Kontribusi

²¹ Paudia, et. al, “Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Game Edukasi Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa” Vol. 9. No. 1 (2024) : 140-145

²² Nurjannah, et. al, “Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika” Vol. 4, No. 2 (2021) : 189-193

²³ Kusumadewi, et. al, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Kesiman Denpasar Timur” Vol. 9, No. 2 (2025) : 17864 – 17869

²⁴ Kuron & Pakpahan, “Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak dan Gaya di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano” Vol. 4. No. 2 (2023) : 167 - 173

ini tercermin tidak hanya pada optimalisasi prestasi belajar siswa, tetapi juga pada elemen pendukung seperti dorongan motivasi, ketertarikan, partisipasi aktif, dan kapabilitas berpikir kritis.

Penelitian-penelitian terdahulu secara konsisten membuktikan bahwa penggabungan unsur gamifikasi ke dalam pembelajaran meningkatkan keantusiasan siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam memahami konsep serta menyelesaikan aktivitas. Situasi ini menghasilkan atmosfer pendidikan yang vital, partisipatif, serta kompetitif positif, sehingga mengurangi risiko kebosanan yang sering muncul pada pendekatan pembelajaran konvensional. Penggunaan Blooket dalam kapasitas gamifikasi turut menciptakan variasi pengalaman belajar melalui elemen permainan yang memikat, yang akhirnya mendukung penguasaan konsep secara mendalam serta daya ingat jangka panjang siswa. Bukti konsisten dari sejumlah penelitian tersebut secara kuat menegaskan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang bukan hanya inovatif secara transien, tetapi juga efektif dan aplikatif untuk meningkatkan capaian akademik siswa pada aneka jenjang serta mata pelajaran.

Adapun yang membedakan penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantuan Blooket Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung Pada Materi Lingkaran” terletak pada fokus kajian, konteks materi, serta subjek penelitian yang lebih spesifik. Penelitian ini secara khusus menitikberatkan pada materi lingkaran dalam pembelajaran matematika kelas VIII, yang dikenal sebagai materi yang

bersifat abstrak dan sering dianggap sulit oleh siswa. Selain itu, penelitian ini juga lebih terarah dalam mengkaji pengaruh langsung metode gamifikasi berbantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa, bukan hanya pada aspek motivasi atau keterlibatan saja. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam dan kontekstual terkait efektivitas gamifikasi pada materi matematika tertentu.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, teridentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Capaian hasil pembelajaran matematika siswa, khususnya dalam materi lingkaran, masih berada di bawah standar yang diharapkan.
2. Strategi pengajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan kurang merangsang keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran.

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada :

1. Materi yang dikaji terbatas pada materi lingkaran kelas VIII semester genap.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode gamifikasi berbantuan *Blooket*.
4. Fokus penelitian adalah pada peningkatan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh metode gamifikasi berbantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran?
2. Seberapa besar pengaruh metode gamifikasi berbantuan blooket terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung pada materi lingkaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode gamifikasi berbantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode gamifikasi berbantuan blooket terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung pada materi lingkaran?

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Tujuan utama penelitian ini adalah menyumbang perspektif baru dalam ranah pendidikan, terfokus pada disiplin matematika. Implementasi gamifikasi

melalui Blooket diharapkan menghasilkan teori-teori yang berkontribusi pada peningkatan capaian akademik siswa. Selain itu, studi ini menguji bagaimana integrasi alat digital mampu menghidupkan suasana pembelajaran kelas menjadi lebih interaktif dan substantif. Akhirnya, hasilnya diproyeksikan menjadi acuan bagi kalangan peneliti untuk merancang metode instruksional yang lebih relevan dan disesuaikan dengan karakteristik unik setiap peserta didik..

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis untuk berbagai pihak, diantaranya :

a. Bagi Guru

Studi ini menawarkan alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam konteks kelas, sambil memperluas model pengajaran berbasis teknologi yang kongruen dengan paradigma pembelajaran modern. Output penelitian ini berpotensi menjadi rujukan bagi pendidik dalam menyusun desain pembelajaran guna mengoptimalkan prestasi akademik siswa.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, tercipta atmosfer belajar yang dinamis, menghibur, dan interaktif, sehingga motivasi pembelajaran siswa dapat ditingkatkan secara signifikan; hal ini berpotensi memperkaya capaian belajar, terutama pada materi lingkaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi, sekaligus menjadi dasar dalam pengambilan kebijakan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas gamifikasi, khususnya Blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta membuka peluang peneliti selanjutnya di mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau aspek keterampilan lainnya.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membatasi ruang lingkungannya guna memastikan pencapaian tujuan secara lebih terfokus dan terstruktur. Berikut merupakan delimitasi ruang lingkup kajian ini :

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung tahun pelajaran 2025/2026

2. Objek Penelitian

Fokus objek kajian ini terletak pada prestasi belajar siswa dalam pengajaran matematika topik lingkaran melalui implementasi strategi gamifikasi berbasis platform Blooket .

3. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, diantaranya sebagai berikut :

- a. Variabel Bebas : Metode gamifikasi berbantuan Blooket
- b. Variabel Terikat : Hasil belajar siswa

4. Materi Pembelajaran

Konten materi yang dipakai dalam kajian ini mencakup topik lingkaran, selaras dengan kurikulum resmi untuk siswa kelas VIII pada semester genap.

5. Batasan Penelitian

Batasan – batasan pada penelitian ini meliputi :

- a. Penelitian ini dibatasi pada penerapan metode gamifikasi menggunakan Blooket.
- b. Materi yang digunakan pada penelitian ini hanya difokuskan pada materi lingkaran.
- c. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan ranah kognitif yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis pada materi lingkaran.
- d. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang telah ditentukan selama beberapa pertemuan, sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat.

6. Lingkup Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTsN 6 Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

G. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a. Metode Gamifikasi Berbantuan Blooket

Metode gamifikasi berbasis Blooket didefinisikan sebagai pendekatan instruksional yang mengintegrasikan unsur permainan seperti sistem poin, tugas tantangan, serta kompetisi ke dalam proses pembelajaran. Melalui platform digital Blooket sebagai sarana interaktif, metode ini bertujuan menguatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran matematika.²⁵ Melalui integrasi Blooket pada pendekatan gamifikasi, strategi ini diformulasikan guna menghasilkan suasana belajar yang memikat, kompetitif positif, dan memicu partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep-konsep materi.

b. Hasil Belajar Siswa pada Materi Lingkaran

Hasil belajar siswa pada materi lingkaran, yang dimaknai sebagai tingkat pencapaian kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, khususnya dalam memahami konsep lingkaran, menggunakan rumus, menyelesaikan soal, serta menerapkan konsep lingkaran dalam konteks

²⁵ Nuryani & Rafsanjani. “ Dampak Gamifikasi Blooket terhadap Motivasi dan Pembelajaran Ekonomi”. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. Vol. 5, No. 3 (2025) : 854 - 870

pemecahan masalah matematika.²⁶ Hasil belajar tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran dan diukur secara sistematis melalui instrumen tes yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi materi lingkaran.

1. Secara Operasional

a. Metode Gamifikasi Berbantuan Blooket

Gamifikasi berbantuan Blooket yaitu penerapan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasi Blooket melalui penyajian soal-soal materi lingkaran dalam bentuk permainan interaktif yang memuat unsur kompetisi, pemberian skor, tantangan, dan umpan balik langsung. *Blooket* merupakan web kuis online yang menyediakan aneka mode permainan seperti *Gold Quest*, *Tower Defense*, *Factory*, dan lain-lain, semua diformulasikan untuk mengintensifkan interaksi dan partisipasi siswa. Dalam penelitian ini, guru menggunakan Blooket untuk menyampaikan soal-soal latihan materi lingkaran secara kompetitif dan menyenangkan.

b. Hasil Belajar Siswa pada Materi Lingkaran

Hasil belajar siswa pada materi lingkaran, yang secara operasional didefinisikan sebagai sebagai nilai yang diraih pasca-penerapan strategi gamifikasi berbasis Blooket—mencerminkan kapabilitas kognitif siswa dalam menguasai konsep lingkaran, menerapkan rumus, serta menyelesaikan

²⁶ Agil, et. al. “Pengembangan E-Modul pada Materi Lingkaran Kelas XI Berbasis Etnomatematika Sawah Lodok Kearifan Lokal Masyarakat Manggarai”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4, No. 3 (2025) : 596 - 604

permasalahan terkait. Pengukuran dilakukan melalui instrumen tes pada tahap pretest dan posttest, dianalisis berdasarkan gain skor serta pemenuhan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

H. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis dalam lima bab, dengan rincian sebagai berikut :

1. Bagian awal dalam penulisan skripsi mencakup beberapa komponen, yaitu halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, serta abstrak.
2. Bagian utama terdiri dari :
 - a. BAB I (Pendahuluan) : berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah dan Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, sistematika penulisan tugas akhir.
 - b. BAB II (Landasan Teori) : Memuat uraian teori terkait variabel dan sub-variabel, kajian penelitian relevan terdahulu, kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian.
 - c. BAB III (Metode Penelitian) : Memuat deskripsi pendekatan serta jenis kajian, lokasi pelaksanaan, variabel beserta pengukurannya, populasi, teknik sampling dan sampel, instrumen penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, serta urutan tahapan penelitian.

- d. BAB IV (Hasil Penelitian) : Memuat uraian data serta pengujian hipotesis.
 - e. BAB V (Pembahasan) : Memuat interpretasi serta penguatan temuan kajian, disertai perbandingan hasil penelitian dengan teori dan studi empiris terdahulu yang terpercaya.
3. BAB VI (Penutup) : sintesis kesimpulan dan usulan saran.
 4. Bagian akhir : berisi daftar rujukan, lampiran, daftar Riwayat hidup.