

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Website Educaplay* terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Toponimi Kelas VII di MTsN 4 Blitar” ini ditulis oleh Tutut Widhyharti NIM. 1860209223119, dengan bimbingan Dr. Yudi Krisno Wicaksono, M.IP., NIP. 199104252019031021.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Game Based Learning*, *Educaplay*, Minat Belajar, Kemampuan Kognitif.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi minat belajar siswa yang tergolong masih rendah, yang ditandai dengan sikap pasif mereka di kelas serta kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru. Banyak siswa menganggap materi Toponimi membosankan akibat penyajian materi yang masih bersifat konvensional dan kurang inovatif. Rendahnya minat dalam belajar berdampak negatif pada kemampuan kognitif mereka. Sebagai solusi, diperlukan upaya untuk menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan melalui model yang menarik namun tetap edukatif, salah satunya adalah model *Game Based Learning* dengan berbantuan *website educaplay*.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar? (2) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar? (3) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design* (eksperimen semu), desain penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas VII MTsN 4 Blitar. Sampel penelitian 35 siswa kelas kontrol dan 35 siswa kelas eksperimen. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket minat belajar siswa dan tes kemampuan kognitif siswa. Analisis data pada pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent sample T-Test* dan uji MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar siswa yang dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001 < 0,05$. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap kemampuan kognitif siswa yang dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001 < 0,05$. (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa pada materi Toponimi kelas VII di MTsN 4 Blitar, yang dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001 < 0,05$.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of the *Game Based Learning* Model assisted by the *Educaplay Website* on Students' Learning Interest and Cognitive Ability in Toponymy Material Class VII at MTsN 4 Blitar" was written by Tutut Widyharti NIM. 1860209223119, with the guidance of Dr. Yudi Krisno Wicaksono, M.IP., NIP. 199104252019031021.

Keywords: Game Based Learning Model, *Educaplay*, Learning Interest, Cognitive Ability.

This research is motivated by the low level of student learning interest, characterized by their passive attitude in class and a lack of attention toward the teacher's explanations. Many students consider Toponymy material boring due to the conventional and less innovative delivery of the subject matter. This low learning interest has a negative impact on their cognitive abilities. As a solution, efforts are needed to foster an enjoyable learning environment through an engaging yet educational model, one of which is the Game-Based Learning model assisted by the *Educaplay website*.

The research problems in this study are: (1) Is there an effect of using the Game-Based Learning model assisted by the *Educaplay website* on the learning interest of Grade VII students in Toponymy material at MTsN 4 Blitar? (2) Is there an effect of using the Game-Based Learning model assisted by the *Educaplay website* on the cognitive abilities of Grade VII students in Toponymy material at MTsN 4 Blitar? (3) Is there an effect of using the Game-Based Learning model assisted by the *Educaplay website* on both the learning interest and cognitive abilities of Grade VII students in Toponymy material at MTsN 4 Blitar?

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a nonequivalent control group design. The population of this study consists of all Grade VII students at MTsN 4 Blitar. The research sample includes 35 students in the control class and 35 students in the experimental class. The sampling technique employed is purposive sampling. Data collection was carried out using student learning interest questionnaires and student cognitive ability tests. Data analysis for hypothesis testing used the Independent Sample T-Test and the MANOVA test. The results of the study show that: (1) There is an effect of the Game-Based Learning model assisted by the *Educaplay website* on student learning interest, as proven by the acquisition of a Sig. (2-tailed) value of $< 0.001 < 0.05$. (2) There is an effect of the Game-Based Learning model assisted by the *Educaplay website* on student cognitive abilities, as proven by the acquisition of a Sig. (2-tailed) value of $< 0.001 < 0.05$. (3) There is a simultaneous effect of the Game-Based Learning model assisted by the *Educaplay website* on both the learning interest and cognitive abilities of Grade VII students in Toponymy material at MTsN 4 Blitar, as proven by the acquisition of a Sig. (2-tailed) value of $< 0.001 < 0.05$.

خلاصة

بحث علمي بعنوان "أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب المدعوم بموقع إيدوكابلاي على الرغبة في التعلم والقدرة المعرفية للطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار" كتبته الطالبة: توتوت ويديهارتي، رقم القيد: ١٨٦٠٢٠٩٢٢٣١١٩، تحت إشراف الدكتور يودي كريسنو ويكاسونو، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم القائم على الألعاب، إيدوكابلاي، الرغبة في التعلم، القدرة المعرفية.

خلفية هذا البحث هي انخفاض الرغبة في التعلم لدى الطلاب، والذي يظهر من خلال موقفهم السلبي في الفصل الدراسي وقلة الاهتمام بشرح المعلم. يعتقد العديد من الطلاب أن مادة الدراسات الاجتماعية مملة بسبب تقديم المادة الذي لا يزال تقليدياً وأقل ابتكاراً. هذا الانخفاض في الرغبة في التعلم يؤثر سلباً على قدراتهم المعرفية، وكحل لهذه المشكلة، هناك حاجة إلى بذل جهود لخلق بيئة تعليمية ممتعة من خلال نموذج مناسب وجذاب وأحدها هو نموذج التعلم القائم على الألعاب، مدعوماً بوسائل تعليمية جذابة ولكنها تظل تعليمية مثل موقع إيدوكابلاي.

تمثلت صياغة المشكلة في هذا البحث فيما يلي: (١) هل هناك أثر لاستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب المدعوم بموقع إيدوكابلاي على الرغبة في التعلم لدى طلاب الصف السابع في مادة الدراسات الاجتماعية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار؟ (٢) هل هناك أثر لاستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب المدعوم بموقع إيدوكابلاي على القدرة المعرفية لدى طلاب الصف السابع في مادة الدراسات الاجتماعية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار؟ (٣) هل هناك أثر لاستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب المدعوم بموقع إيدوكابلاي على الرغبة في التعلم والقدرة المعرفية معاً لدى طلاب الصف السابع في مادة الدراسات الاجتماعية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار؟ استخدم هذا البحث المنهج الكمي مع نوع تصميم شبه تجريبي، وكان تصميم البحث المستخدم هو تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. مجتمع البحث هو جميع طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار. شملت عينة البحث ٣٥ طالباً في المجموعة الضابطة و ٣٥ طالباً في المجموعة التجريبية. وتكنيك أخذ العينات المستخدم هو العينة القصدية. تم جمع البيانات باستخدام استبيان الرغبة في التعلم واختبار القدرة المعرفية للطلاب. واستخدم تحليل البيانات في اختبار الفرضيات اختبار تي للمجموعات المستقلة واختبار تحليل التباين المتعدد.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) وجود أثر لنموذج التعلم القائم على الألعاب المدعوم بموقع إيدوكابلاي على الرغبة في التعلم لدى الطلاب، ويستدل على ذلك بالحصول على قيمة الدلالة ثنائية الذيل أقل من ٠،٠٠١ وأقل من ٠،٠٥. (٢) وجود أثر لنموذج التعلم القائم على الألعاب المدعوم بموقع إيدوكابلاي على القدرة المعرفية للطلاب، ويستدل على ذلك بالحصول على قيمة الدلالة ثنائية الذيل أقل من ٠،٠٠١ وأقل من ٠،٠٥. (٣) وجود أثر لنموذج التعلم القائم على الألعاب المدعوم بموقع إيدوكابلاي على الرغبة في التعلم والقدرة المعرفية للطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة بليتار، ويستدل على ذلك بالحصول على قيمة الدلالة ثنائية الذيل أقل من ٠،٠٠١ وأقل من ٠،٠٥.