ABSTRAK

Hesti Wulandari. 2026. *Pengaruh Model Gamification Learning Berbantuan Media Learning Station terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemusatan Data Kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar*. Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. Maryono, M.Pd.

Kata Kunci: Gamification Learning, Learning Station, motivasi belajar, hasil belajar, pemusatan data.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, khususnya materi pemusatan data. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga motivasi dan hasil belajar dapat meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* terhadap motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa, serta motivasi dan hasil belajar siswa secara simultan pada materi pemusatan data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Sampel penelitian berjumlah 68 siswa yang terdiri atas kelas VIII-H sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dan uji MANOVA dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,018 < 0,05. Selain itu, terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil uji MANOVA juga menunjukkan adanya pengaruh secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, model *Gamification Learning* berbantuan media *Learning Station* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pemusatan data kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

ABSTRACT

Hesti Wulandari. 2026. *The Effect of the Gamification Learning Model Assisted by Learning Station Media on Students' Motivation and Learning Outcomes in the Central Tendency Topic for Grade VIII Students at MTsN 2 Kota Blitar*. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Maryono, M.Pd.

Keywords: Gamification Learning, Learning Station, learning motivation, learning outcomes, central tendency.

This study was motivated by the low levels of students' motivation and learning outcomes in mathematics, particularly in the topic of central tendency. Learning activities that are still teacher-centered cause students to be less active and less motivated in participating in the learning process. Therefore, an instructional model is needed to increase student engagement so that learning motivation and outcomes can be improved.

This study aimed to determine the effect of the *Gamification Learning* model assisted by *Learning Station* media on students' learning motivation, learning outcomes, and the simultaneous effect on both learning motivation and learning outcomes in the central tendency topic for Grade VIII students at MTsN 2 Kota Blitar.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of 68 students, including class VIII-H as the experimental group and class VIII-G as the control group. Data were collected using a learning motivation questionnaire and a learning outcomes test. Data analysis was conducted using the Independent Sample t-Test and MANOVA with the assistance of IBM SPSS Statistics 25.

The results showed that the *Gamification Learning* model assisted by *Learning Station* media significantly affected students' learning motivation with a significance value of $0.018 < 0.05$. In addition, it significantly affected students' learning outcomes with a significance value of $0.000 < 0.05$. The MANOVA test also indicated a simultaneous effect on learning motivation and learning outcomes with a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, the *Gamification Learning* model assisted by *Learning Station* media has a positive effect on students' learning motivation and learning outcomes in the central tendency topic for Grade VIII students at MTsN 2 Kota Blitar.

الملخص

هستي وولانداري. 2026م. أثر نموذج التعلّم القائم على هستي وولانداري. ٢٠٢٦م. أثر نموذج التعلّم القائم على التلعيب المدعوم بوسيلة محطات التعلّم في دافعية التعلّم ونتائج التعلّم لدى طلاب الصف الثامن في مادة النزعة المركزية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بليتار. رسالة جامعية، قسم تدريس الرياضيات، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف: الدكتور ماريونو، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التعلّم القائم على التلعيب، محطات التعلّم، دافعية التعلّم، نتائج التعلّم، النزعة المركزية.

جاءت هذه الدراسة نتيجة انخفاض دافعية التعلّم ونتائج التعلّم لدى الطلاب في مادة الرياضيات، ولا سيما في موضوع النزعة المركزية. كما أن عملية التعلّم التي تتمحور حول المعلّم تجعل الطلاب أقل مشاركة وأضعف دافعية أثناء التعلّم. لذلك، ظهرت الحاجة إلى استخدام نموذج تعليمي يسهم في زيادة تفاعل الطلاب وتحسين دافعيتهم ونتائج تعلّمهم.

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر نموذج التعلّم القائم على التلعيب المدعوم بوسيلة محطات التعلّم في دافعية التعلّم لدى الطلاب ونتائج تعلّمهم، وكذلك معرفة أثره المتزامن في دافعية التعلّم ونتائج التعلّم في موضوع النزعة المركزية لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بليتار.

استخدمت الدراسة المنهج الكمي بنوع البحث شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من ثمانية وستين طالبًا، حيث كانت الشعبة الثامنة (ح) مجموعة تجريبية، والشعبة الثامنة (ج) مجموعة ضابطة. وجُمعت البيانات باستخدام استبانة دافعية التعلّم واختبار نتائج التعلّم، ثم حُللت البيانات باستخدام اختبار «ت» للعينتين المستقلتين واختبار تحليل التباين المتعدد بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية.

أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر لنموذج التعلّم القائم على التلعيب المدعوم بوسيلة محطات التعلّم في دافعية التعلّم لدى الطلاب عند مستوى دلالة أقل من (٠,٠٥)، كما تبين وجود أثر في نتائج التعلّم عند مستوى الدلالة نفسه. وأظهرت نتائج تحليل التباين المتعدد وجود أثر متزامن في دافعية التعلّم ونتائج التعلّم. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن نموذج التعلّم القائم على التلعيب المدعوم بوسيلة محطات التعلّم يُسهم إسهامًا إيجابيًا في تحسين دافعية التعلّم ونتائج التعلّم لدى الطلاب في مادة النزعة المركزية.