ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Statistika Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung" ini ditulis oleh Ahmad Zuhrival Fauzi, NIM. 1860204222117, dengan pembimbing Ibu Amalia Itsna Yunita, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Quizizz*, hasil belajar, matematika, statistika.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, khususnya pada materi statistika, masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan memahami konsep statistika. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif melalui pemanfaatan teknologi digital, salah satunya melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui adanya pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung. (2) Untuk mengetahui besar pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* dan bentuk *posttest-only control design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan sampel 64 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes uraian sebanyak 3 butir soal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*, serta uji *effect size* Cohen's d.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung. (2) Besar pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* sebesar 1,68 yang menunjukkan kategori pengaruh tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of the *Quizizz*-Assisted *Game Based Learning* Model on Students' Mathematics Learning Outcomes in Statistics Material for Class VIII MTsN 6 Tulungagung" was written by Ahmad Zuhrival Fauzi, NIM. 1860204222117, with the supervisor Mrs. Amalia Itsna Yunita, S.Si., M.Pd.

Keywords: *Game Based Learning*, *Quizizz*, learning outcomes, mathematics, statistics.

This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of students caused by learning that is still dominated by lecture methods so that student involvement in the learning process is not optimal. In addition, the use of digital-based learning media, especially in statistical materials, is still limited. This condition causes some students to have difficulty understanding the concept of statistics. Therefore, an innovative learning model is needed that is able to actively increase student involvement through the use of digital technology, one of which is through the application of the Quiziz-assisted *Game Based Learning* model.

This study aims to: (1) To determine the influence of the *Quizizz*-assisted *Game Based Learning* model on students' mathematics learning outcomes in the statistics material of grade VIII MTsN 6 Tulungagung. (2) To find out the influence of the *Quizizz*-assisted *Game Based Learning* model on students' mathematics learning outcomes in the statistics material of grade VIII MTsN 6 Tulungagung.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design research and a posttest-only control design form. The research population is all students of grade VIII MTsN 6 Tulungagung. The research sample consisted of two classes, namely class VIII-A as an experimental class and class VIII-B as a control class with a total of 64 students. The sampling technique uses purposive sampling. The research instrument is in the form of a description test of 3 questions. The data collection technique uses tests and documentation. Data analysis was carried out through validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests using Independent Sample t-test, and Cohen's effect size d test.

Based on the results of the study, it shows that: (1) There is an effect of the *Quizizz*-assisted *Game Based Learning* model on students' mathematics learning outcomes in the statistics material of class VIII MTsN 6 Tulungagung. (2) The influence of the *Quizizz*-assisted *Game Based Learning* model of 1.68 which indicates a high effect category on students' mathematics learning outcomes in the statistics material of class VIII MTsN 6 Tulungagung.

الملخص

هذه الرسالة العلمية بعنوان »تأثير نموذج التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة كويزز على نتائج تعلّم الرياضيات لدى طلاب الصف الثامن في مادة الإحصاء بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونج أجونج «كتبها أحمد ظهور الفاوزي، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٤٢٢٢١١٧، تحت إشراف السيدة أماليا إتسنا يونيتا، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التعلّم القائم على الألعاب، كويزز، نتائج التعلّم، الرياضيات، الإحصاء.

خلفية هذا البحث هي انخفاض نتائج تعلّم الرياضيات لدى الطلاب بسبب هيمنة طريقة المحاضرة في عملية التعليم، مما جعل مشاركة الطلاب في عملية التعلّم غير مثالية .بالإضافة إلى ذلك، لا يزال استخدام وسائل التعلّم الرقمية، خاصة في مادة الإحصاء، محدودًا .وقد أدى ذلك إلى مواجهة بعض الطلاب صعوبة في فهم مفاهيم الإحصاء .لذلك، هناك حاجة إلى نموذج تعليمي مبتكر قادر على زيادة مشاركة الطلاب بشكل فعّال من خلال الاستفادة من التكنولوجيا الرقمية، ومن ذلك تطبيق نموذج التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة كويزز.

يهدف هذا البحث إلى) :١ (معرفة وجود تأثير نموذج التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة كويزز على نتائج تعلّم الرياضيات لدى طلاب الصف الثامن في مادة الإحصاء بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونج أجونج) .٢(معرفة مقدار تأثير نموذج التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة كويزز على نتائج تعلّم الرياضيات لدى طلاب الصف الثامن في مادة الإحصاء بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونج أجونج.

استخدم هذا البحث المنهج الكمي بنوع البحث شبه التجريبي وبصيغة تصميم المجموعة الضابطة بالاختبار البعدي فقط .وكان مجتمع البحث جميع طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونج أجونج. وتكوّنت عينة البحث من فصلين، هما الفصل الثامن-أ كفصل تجريبي والفصل الثامن-ب كفصل ضابط، بإجمالي ٦٤ طالبًا .وتم استخدام أسلوب العينة القصدية. وكانت أداة البحث عبارة عن اختبار مقالي مكوّن من ٣ أسئلة .كما استُخدمت طريقتا الاختبار والتوثيق في جمع البيانات .وتم تحليل البيانات من خلال اختبار الصدق، واختبار الثبات، واختبار الطبيعية، واختبار التجانس، واختبار الفرضية

باستخدام اختبار)ت (لعينتين مستقلتين، بالإضافة إلى اختبار حجم التأثير بمعامل كوهين.

وأظهرت نتائج البحث ما يلي) :١ (وجود تأثير لنموذج التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة كويزز على نتائج تعلّم الرياضيات لدى طلاب الصف الثامن في مادة الإحصاء بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونج أجونج) .٢(،بلغ حجم تأثير نموذج التعلّم القائم على الألعاب بمساعدة كويزز مقدار ١,٦٨ مما يدل على أنه ضمن فئة التأثير المرتفع على نتائج تعلّم الرياضيات لدى طلاب الصف الثامن في مادة الإحصاء بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة تولونج أجونج