

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *QUIZLET* TERHADAP HASIL BELAJAR
DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VIII**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

WAGIARNI

0305192113



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN**

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN**

2024



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *QUIZLET* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN
KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VIII**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

Wagiarni

0305192113

Menyetujui

Dosen Pembimbing I

Tanti Jumaisyrah Siregar, M.Pd

NIP. 198811252019032019

Dosen Pembimbing II

Ammamiarihta, M.Pd

NIP. 199206142019032034

PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

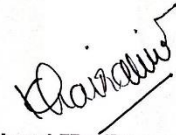


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

MEDAN

2024

DISETUJUI DAN DISAHKAN

NAMA : WAGIARNI
NIM : 0305192113
TANGGAL SIDANG : 4 JULI 2024

<p>Pembimbing I</p>  <p><u>Tanti Jumaisyarah Siregar, M.Pd</u> NIP.19881125 201903 2 019</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p><u>Ammamiarihta, M.Pd</u> NIP.19920614 201903 2 034</p>
<p>Penguji I</p>  <p><u>Eka Khairani Hasibuan, M.Pd</u> NIP.19880624 202321 2 033</p>	<p>Penguji II</p>  <p><u>Drs. Hadis Purba, MA</u> NIP.199620404 199303 1 002</p>
<p>Ketua Program Studi Pendidikan Matematika</p>  <p><u>Tanti Jumaisyarah Siregar, M.Pd</u> NIP.19881125 201903 2 019</p>	<p>Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika</p>  <p><u>Siti Maysarah, M.Pd</u> NIP.19870831 202321 2 035</p>
<p>Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2024</p>  <p><u>Prof. Dr. H. Rafida, M.Hum</u> NIP.19701110 199703 2 004</p>	

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wagiarani

Nim : 0305192113

Prodi : Pendidikan Matematika

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII"** adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang ada dalam skripsi ini dilakukan dengan cara- cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, Saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku jika suatu hari nanti terdapat pihak lain yang keberatan terhadap keaslian dari skripsi saya ini atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya unsur plagiasi, penciplakan, atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Medan, 13 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Wagiarani
NIM.0305192113

ABSTRAK

Penelitian yang telah dilakukan berjudul “pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar dan kemandirian belajar siswa kelas VIII SMPN 7 Medan” yang dilatarbelakangi bahwa hasil belajar dan kemandirian belajar siswa cukup memprihatinkan dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas tatap muka terbatas pada kegiatan menyimak dan berceramah saja. Padahal tuntutan kurikulum kemampuan yang hendak dicapai adalah menumbuhkan kemandirian belajar siswa sehingga dapat memperbaiki hasil belajar.

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Medan dengan jumlah sampel kelas eksperimen 30 siswa dan kelas kontrol 30 siswa. Teknik pengambilan sampel didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh peneliti yaitu *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dengan tes dan angket. Pengolah data statistik baik validitas, reliabilitas serta analisisnya menggunakan *excel*.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar dengan nilai $t_{hitung}(8,987) > t_{tabel}(2,002)$. (2) terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap kemandirian belajar dengan nilai $t_{hitung}(2,400) > t_{tabel}(2,002)$. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar dan kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci: *game based learning, hasil belajar, kemandirian belajar*

ABSTRACT

The research that has been carried out is entitled "The influence of the game-based learning model assisted by Quizlet media on the learning outcomes and learning independence of class VIII students at SMPN 7 Medan" which is based on the fact that the learning outcomes and learning independence of students are quite worrying and learning activities that take place in face-to-face classes are limited to activities just listen and talk. In fact, the demands of the capability curriculum to be achieved are to foster student learning independence so that they can improve learning outcomes.

This research method is quantitative with a quasi-experimental type of research. The research population was class VII students at SMP Negeri 7 Medan with a sample size of 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. The sampling technique is based on the criteria set by the researcher, namely Simple Random Sampling. Data collection techniques using tests and questionnaires. Processing statistical data for validity, reliability and analysis using Excel.

The research results reveal that (1) there is an influence of the game based learning model assisted by Quizlet media on learning outcomes with a value of $t_{count} (8.987) > t_{table} (2.002)$, (2) there is an influence of the game based learning model assisted by Quizlet media on learning independence with a value of $t_{count} (2.400) > t_{table} (2.002)$, Based on the results of data analysis, it can be concluded that there is an influence of the game based learning model assisted by Quizlet media on learning outcomes and student learning independence.

Keywords: *game based learning, learning outcomes, learning independence*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat dan rahmat-Nya kepada penulis berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa pula shalawat berangkaikan salam penulis haturkan kepada suri tauladan kita Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang memiliki ilmu pengetahuan hingga sekarang ini dan sejati sehingga penulis dapat menerapkan ilmu dalam mempermudah penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengadakan penelitian untuk penulisan skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2023-2024”** Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan bagi setiap mahasiswa/i yang hendak menamatkan pendidikannya serta mencapai gelar sarjana strata satu (S.1) di Perguruan Tinggi UIN-SU Medan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan berbagai kesulitan dan hambatan, baik di tempat pelaksanaan penelitian maupun dalam pembahasannya. Penulis juga menyadari banyak mengalami kesulitan yang penulis hadapi baik dari segi waktu, biaya, maupun tenaga. Akan tetapi kesulitan dan hambatan itu dapat dilalui dengan usaha, keteguhan dan kekuatan hati dorongan kedua orangtua yang begitu besar, dan partisipasi dari berbagai pihak, serta ridho dari Allah SWT. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun masih jauh dari kata kesempurnaan. Adapun semua itu dapat diraih berkat dorongan dan pengorbanan dari semua pihak.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu **Prof. Dr. Nurhayati, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

2. Ibu **Prof. Dr. Tien Rafida, M.Hum** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
3. Ibu **Tanti Jumaisyaroh Siregar, M.Pd** dan Ibu **Siti Maysarah, M.Pd** selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
4. Ibu **Tanti Jumaisyaroh Siregar, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Ibu **Ammamarihta, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah menyalurkan ilmunya dan dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini.
5. Ibu **Eka Khairani Hasibuan, M.Pd** dan Bapak **Drs. Hadis Purba, MA** selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan serta masukan dalam penyusunan penulisan skripsi dari ujian seminar proposal skripsi sampai selesai
6. Ibu **Reflina, M.Pd** selaku Penasehat Akademik yang banyak memberi nasehat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
8. Pihak sekolah SMP Negeri 7 Medan terutama kepada Kepala Sekolah Ibu **Dewi Sri Indriati Kusuma, S.Pd, M.Si** dan Ibu **Sikapmin Sebayang, S.Pd** selaku guru Mata Pelajaran Matematika serta Staf dan Tata Usaha SMP Negeri 7 Medan
9. Yang paling Istimewa kepada kedua orang tercinta yakni Ayah **Sadi** dan Ibunda **Poniyem** sebab atas do'a, kasih sayang serta dukungan baik moril dan materil yang tiada hentinya kepada penulis sehingga menghantarkan penulis menyelesaikan bangku sarjana. Ya Allah hadiahkan surga Firdaus tanpa hisab untuk mereka sebab ketulusannya.
10. Tak lupa pula buat adik-adik yang saya sayangi yakni **Imrunazwi Ilyasa** dan **Mikail Rafassya** sebab mereka memotivasi dan mendorong saya untuk tetap semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terimah kasih juga kepada seluruh keluarga besar baik dari Ayah atau Ibu yang terus memberi

semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan bangku perkuliahan ini

11. Untuk teman-teman **Stambuk 2019** terutama **PMM-4** yang telah menjadi keluarga selama penulis menempuh pendidikan S1 ini
12. Untuk sahabat kamar **Nur Isnanita** yang telah menceritakan hari-hari penulis.
13. Kepada **Yogi Artyansyah** terimakasih telah menjadi pendengar yang baik bagi penulis selama ini.
14. Terimakasih untuk **Dini, Alipa, Dinda, Jeje, Rahma, kak Wahyu, kak Sisri, Ibu kos** dan seluruh penghuni **Cost Putri Revantara** yang telah menemani, menceritakan hari-hari penulis selama penyelesaian skripsi.
15. Semua pihak yang tidak dapat dicantumkan namanya satu persatu, yang telah memberikan semangat dan bantuan untuk penulis agar terselesaikannya skripsi ini.

Penulis hanya bisa membalas do'a agar kita semua senantiasa sehat, istiqomah dalam taat dan selalu dalam lindungan Allah Subhana wata'ala. Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang penulis lakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Medan, 4 Juli 2024

Wagiarni
NIM.0305192113

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TELAAH KEPUSTAKAAN	
2.1 Kerangka Teori.....	7
2.1.1 Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar.....	7
2.1.2 Digital <i>Game Based Learning</i>	16
2.2 Penelitian Terdahulu	29
2.3 Kerangka Pikir	31
2.4 Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2 Populasi dan Sampel	34
3.3 Metode dan Prosedur Penelitian.....	36
3.4 Instrumen Penelitian.....	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	51
3.6 Hipotesis Statistik	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Data.....	57
4.2 Uji Persyaratan Hipotesis	63
4.3 Pengujian Hipotesis.....	65

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	67
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	159



DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Hasil MID Semester Kelas VIII.....	2
2.1 Empat Tahap Teori Perkembangan Kognitif Piaget	12
2.2 Indikator Hasil Belajar	12
2.3 Indikator Kemandirian Belajar.....	15
3.1 Populasi Siswa	34
3.2 Sampel Penelitian.....	35
3.3 Rancangan Penelitian	36
3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Kemandirian Siswa.....	39
3.5 Skala Likert	40
3.6 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	40
3.7 Penskoran Pilihan Ganda	41
3.8 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	42
3.9 Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	42
3.10 Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Kemandirian Belajar.....	44
3.11 Tingkat Reliabilitas Tes	45
3.12 Uji Reliabilitas Pilihan Ganda.....	46
3.13 Uji Reliabilitas Angket Kemandirian Belajar	47
3.14 Kriteria Indeks Kesukaran.....	48
3.15 Uji Tingkat Kesukaran Pilihan Ganda	48
3.16 Klasifikasi Daya Pembeda	50
3.17 Uji Daya Beda Butir Pilihan Ganda	50
4.1 Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	57
4.2 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	58
4.3 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	59
4.4 Hasil Angket <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	60
4.5 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	61
4.6 Distribusi Frekuensi Angket Kemandirian Belajar Kelas Kontrol	62
4.7 Kriteria Kemandirian Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	62
4.8 Rangkuman Uji Normalitas Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar	64

4.9 Rangkuman Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
4.10 Hasil Pengujian Hipotesis Pertama	66
4.11 Hasil Pengujian Hipotesis Kedua.....	67



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Tampilan <i>Sign Up</i>	22
2.2 Tampilan Buat Kelas.....	22
2.3 Tampilan Beranda <i>Quizlet</i>	23
2.4 Tampilan <i>Flashcard</i>	23
2.5 Tampilan Membuat Set Pelajaran	24
2.6 Membuat Set pelajaran.....	24
2.7 Tampilan Tautan Undangan	25
2.8 Tampilan Fitur <i>Spell</i>	25
2.9 Kerangka Berpikir	32
4.1 Histogram Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	59
4.2 Histogram Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	60
4.3 Histogram Angket Kemandirian Belajar Kelas Eksperimen	61
4.4 Histogram Angket Kemandirian Belajar Kelas Kontrol	62