

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurushofi Hamalatil Jannah
NIM : 192610015
Jengjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis magister yang berjudul : *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning (Baamboozle) Dan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI (Kuasi Eskperimen di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang)*, ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku di dunia akademik.

Apabila dikemudian hari ternyata terbukti secara meyakinkan bahwa sebagian maupun keseluruhan dari tesis ini merupakan hasil plagiat, saya bersedia menerima sanksi dan konsekuensinya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Serang, 15 Juli 2022
Saya yang Menyatakan



Nurushofi Hamalatil Jannah
NIM: 192610015

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis berjudul : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* (BAAMBOOZLE) DAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PAI** (Kuasi Eskperimen di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang)

Nama : Nurushofi Hamalatil Jannah
NIM : 192610015
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tanggal Ujian : 15 Juli 2022

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

Serang, 15 Juli 2022

Direktur,



Prof. Dr. H. Ilzamudin, M.A
NIP. 19610829 199003 1 002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN
TESIS MAGISTER**

Tesis berjudul : **PENGARUH PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING*
(*BAAMBOOZLE*) DAN MODEL
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
BIDANG STUDI PAI (Kuasi Eskperimen di Kelas IX
SMP Negeri 13 Kota Serang)**

Nama : Nurushofi Hamalatil Jannah
NIM : 192610015
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian tesis

Ketua : **Dr. H. Efi Syarifudin, M.M**
Sekretaris : **Dr. Aspandi, Lc., M.H.I**
Penguji I : **Prof. Dr. H. Ilzamudin, M.A**
Penguji II : **Dr. Wasehudin, M.Si**
Pembimbing I : **Prof. Dr. H. Encep Syarifudin, M. Pd.**
Pembimbing II : **Dr. Nana Suryapermana, M.Pd.**

Diuji di Serang pada tanggal 15 Juli 2022

Waktu : 09.00 s/d 11.00

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten
Di Serang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulis tesis magister yang berjudul: **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING (BAAMBOOZLE) DAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PAI (Kuasi Eskperimen di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang)**

Yang ditulis Oleh:

Nama : Nurushofi Hamalatil Jannah
NIM : 192610015
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Kami telah bersepakat bahwa tesis magister tersebut sudah dapat diajukan pada Program Pascasarjana UIN Sultan Maulana Hasanudin Bantten untuk diajukan guna mengikuti UJIAN TESIS MAGISTER dalam rangka memperoleh gelar M.Pd. (Magister Pendidikan).

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

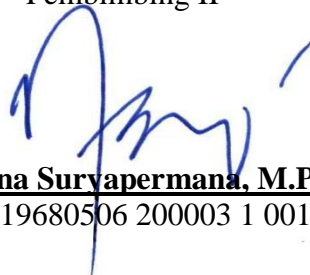
Serang, 14 Juli 2022

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Encep Syarifudin, M. Pd.
NIP. 19650404 199303 1 002

Pembimbing II



Dr. Nana Suryapermana, M.Pd.
NIP. 19680506 200003 1 001

ABSTRAK

Nurusshofi Hamalatil Jannah: *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning (Baamboozle) Dan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI (Kuasi Eskperimen di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang).*

Berdasarkan hasil survey informasi yang terdapat dari salah satu guru mata pelajaran PAI adapun permasalahan yang terjadi di lapangan yakni terdapat kesulitan dalam proses pembelajaran terutama pada metode atau model pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran, apalagi saat ini sedang terjadinya pandemi yang belum usai.

Tujuan penelitian kuasi eksperimen di kelas IX ini adalah : (1) Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI. (2) Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI. (3) Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) dan Model Pembelajaran *Blended Learning* secara bersama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI.

Game-based learning merupakan model pembelajaran yang diartikan oleh bahasa indonesia yakni sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, akan tetapi dengan pendekatan permainan. Sedangkan *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis.

Untuk membuktikan hipotesis di atas, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 13 Kota Serang yakni kelas IX semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari empat kelas yaitu IX-E, F, G dan H. dua kelas untuk kelas eksperimen dan dua kelas untuk kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari model pembelajaran *games based learning* (baamboozle) yang diterapkan di kelas eksperimen (IX-G). Dalam hitungan N-Gain yaitu mendapatkan nilai sebesar 0,78 yang masuk dalam kategori tinggi. Dan hasil Uji T pada taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0.05$) dan $dk = 52$. Nilai t tabel = 1,67469. $t_{hitung} 12,36 \geq 1,67469 t_{tabel}$. Kemudian model pembelajaran *blended learning* yang diterapkan di kelas eksperimen (IX-H). Dalam hitungan N-Gain yaitu mendapatkan nilai sebesar 0,82 yang masuk dalam kategori tinggi. Dan hasil Uji T pada Dengan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0.05$) dan $dk = 46$. Nilai t tabel = 1.67866. $t_{hitung} 7,24 \geq 1.67866 t_{tabel}$. Oleh karena itu terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) Dan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI.

ABSTRACT

Nurusshofi Hamalatil Jannah: The Effect of Application of Game-Based Learning (Baamboozle) and Blended Learning Models on Student Learning Outcomes in the Field of Islamic Studies (Quasi-Experimental in Class IX SMP Negeri 13 Serang City).

Based on the results of a survey of information from one of the PAI subject teachers, the problems that occur in the field are that there are difficulties in the learning process, especially in the learning methods or models that are applied during the learning process, especially when a pandemic is not over yet.

The objectives of this quasi-experimental research in class IX are: (1) To determine the effect of the Game-Based Learning (Baamboozle) learning model on student learning outcomes in the field of Islamic education. (2) To determine the effect of the blended learning model on student learning outcomes in the field of Islamic education. (3) To determine the effect of the application of the Game-Based Learning (Baamboozle) learning model and the Blended Learning learning model together on student learning outcomes in the field of Islamic education.

Game-based learning is a learning model defined by Indonesian as a game-based learning model. In this learning students are required to learn, but with a game approach. Meanwhile, blended learning is a learning method that combines face-to-face meetings with online materials in harmony.

To prove the hypothesis above, the population in this study are all students of SMPN 13 Serang City, namely class IX odd semester for the academic year 2021/2022 which consists of four classes, namely IX-E, F, G and H. Two classes for the experimental class and two classes for the control class.

Based on the research results obtained from the games based learning (baamboozle) learning model which was applied in the experimental class (IX-G). In the count of N-Gain, it is getting a value of 0.78 which is included in the high category. And the results of the T test at a significance level of 5% ($\alpha = 0.05$) and $dk = 52$. The value of $t_{table} = 1.67469$. $t_{(count)} = 12.36$. $1.67469 < t_{table}$. Then the blended learning model is applied in the experimental class (IX-H). In the calculation of N-Gain, it is getting a value of 0.82 which is included in the high category. And the results of the T test at a significance level of 5% ($\alpha = 0.05$) and $dk = 46$. The value of $t_{table} = 1.67866$. $t_{(count)} = 7.24$. $1.67866 < t_{table}$. Therefore, there is the effect of the application of the Game-Based Learning (Baamboozle) Learning Model and the Blended Learning Learning Model on Student Learning Outcomes in the PAI Study Field.

ملخص البحث

نوروشوفي هاملتيل جنة: تأثير تطبيق التعلم القائم على الألعاب (Baamboozle) ونماذج التعلم المختلطة على مخرجات تعلم الطلاب في مجال الدراسات الإسلامية (شبه تجريبية في الفئة المدرسة الثانوية العامة المدينة سيرنج)

ستنادًا إلى نتائج مسح المعلومات من أحد معلمي مادة تربية اسلامية ، فإن المشكلات التي تحدث في هذا المجال هي وجود صعوبات في عملية التعلم ، خاصة في طرق أو نماذج التعلم التي يتم تطبيقها أثناء عملية التعلم ، خاصةً عندما هناك جائحة لم ينته بعد.

أهداف هذا البحث شبه التجريبي في الفصل التاسع هي: (1) تحديد أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب (Baamboozle) على نتائج تعلم الطلاب في مجال التربية الإسلامية (2). تحديد أثر نموذج التعلم المدمج على مخرجات تعلم الطلاب في مجال التربية الإسلامية (3). تحديد أثر تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب (Baamboozle) ونموذج التعلم المدمج معًا على نتائج تعلم الطلاب في مجال التربية الإسلامية.

التعلم القائم على الألعاب هو نموذج تعليمي تحدده الإندونيسية كنموذج تعليمي قائم على الألعاب. في هذا التعلم ، يُطلب من الطلاب التعلم ، ولكن مع نهج اللعبة. وفي الوقت نفسه ، يعد التعلم المدمج طريقة تعليمية تجمع بين الاجتماعات وجهًا لوجه والمواد عبر الإنترنت في وئام.

لإثبات الفرضية المذكورة أعلاه ، فإن السكان في هذه الدراسة هم جميع طلاب الفئة المدرسة الثانوية العامة المدينة سيرنج ، أي الفصل الدراسي ٩ الفردي للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢١ والذي يتكون من أربعة فصول ، وهي IX E ، و F ، و G ، و H صفان للفصل التجريبي وفتان لفئة التحكم.

بناءً على نتائج البحث التي تم الحصول عليها من نموذج التعلم القائم على الألعاب (baamboozle) والذي تم تطبيقه في الفصل التجريبي (IX-G) في حساب N-Gain ، يتم

الحصول على قيمة ٠.٧٨ التي يتم تضمينها في الفئة العالية. وكانت نتائج اختبار T عند مستوى معنوية ٥% (= ٠.٠٥) و $dk = ٥٢ =$ قيمة t الجدول = ١.٦٧٤٦٩ (العدد) $t_{٠.٠٥} = ١٢.٣٦$ عند حساب N-Gain. ثم يتم تطبيق نموذج التعلم المدمج في الفصل التجريبي (IX-H) عند حساب N-Gain.

، يتم الحصول على قيمة ٠.٨٢ التي يتم تضمينها في الفئة العالية. وكانت نتائج اختبار T عند مستوى معنوية ٥% (= ٠.٠٥) و $dk = 46 =$ قيمة t الجدول = ١.٦٧٨٦٦ (العدد) $t_{٠.٠٥} = ٧.٢٤$ عند حساب N-Gain. لذلك ، هناك تأثير لتطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب (Baamboozle) ونموذج

التعلم المدمج على مخرجات تعلم الطلاب في مجال دراسة التربية الإسلامية.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN DIREKTUR	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
المخلص	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	9
G. Sistematika Penulisan	11

BAB II KERANGKA TEORITIS DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritis	13
1. Belajar dan Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	13
b. Ciri-ciri Pembelajaran	23
c. Bentuk Proses Pembelajaran	24
d. Model Pembelajaran.....	24
2. Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> (Baamboozle)	28
a. Pengertian <i>Game-Based Learning</i> (Baamboozle).....	28
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> (Baamboozle).....	32
c. Kelebihan dan kekurangan Keunggulan dan Kekurangan	35

3.	Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	36
a.	Pengertian Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> ...	36
b.	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	44
c.	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	47
d.	Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	48
4.	Hasil Belajar	49
a.	Pengertian Hasil Belajar.....	49
b.	Ciri-ciri Hasil belajar.....	52
c.	Pengukuran Hasil Belajar.....	53
d.	Kriteria Hasil Belajar	53
e.	Indikator Hasil Belajar	54
f.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	56
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	60
C.	Kerangka Berfikir	62
D.	Pengujian Hipotesis	67

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Metode dan Rancangan Penelitian.....	70
B.	Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	74
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	77
D.	Instrument Penelitian	78
1.	Variable X ¹ : Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> (Baamboozle)	79
a.	Definisi Konseptual	79
b.	Definisi Operasional	79
c.	Kisi-kisi Instrument	80
d.	Kalibrasi Intrument.....	81
2.	Variable X ² Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	81
a.	Definisi Konseptual	81
b.	Definisi Operasional	82
c.	Kisi-kisi Instrument	82
d.	Kalibrasi Intrument.....	84

3. Variable Y : Peningkatan Hasil Belajar	84
a. Definisi Konseptual	84
b. Definisi Operasional	84
c. Hasil Belajar Siswa.....	85
E. Pelaksanaan Perlakuan.....	88
F. Teknik Analisis data	88
G. Hipotesis Statistik	95
H. Tempat dan Waktu Penelitian.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	98
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	106
1. Pengujian Normalitas.....	108
2. Pengujian Homogenitas	111
C. Pengujian Hipotesis	113
D. Pembahasan Hasil Penelitian	126
E. Keterbatasan Penelitian.....	140
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	142
B. Implikasi	144
C. Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	152
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	296

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Nonequivalent control Group Design</i>	72
Tabel 3.2	Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y)	74
Tabel 3.3	Variabel X ¹ : kisi kisi Instrument Soal <i>Pre-Test</i> maupun <i>Post-Test</i> Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> (Baamboozle)	80
Tabel 3.4	Variabel X ² : Kisi-kisi Instrument Soal <i>Pre-Test</i> maupun <i>Post-Test</i> Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	82
Tabel 3.5	Variabel Y: Kisi-kisi Instrument Soal <i>Pre-Test</i> maupun <i>Post-Test</i> Model Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Game-</i> <i>Based Learning</i> (Baamboozle) dan <i>Blended Learning</i>	85
Tabel 3.6	Kriteria N- Gain	86
Tabel 4.1	Tatap Muka dalam Setiap Pertemuan Model Pembelajaran (<i>Games based Learning</i>) – Kelas IX-G dan Kelas IX-E.....	102
Tabel 4.2	Tatap Muka dalam Setiap Pertemuan Model Pembelajaran (<i>Blended Learning</i>) – Kelas IX-H dan Kelas IX-F	103
Tabel 4.3	Hasil Lembar Obsevasi Model Pembelajaran (<i>Games based</i> <i>Learning</i>) – Kelas IX-G	105
Tabel 4.4	Hasil Lembar Obsevasi Model Pembelajaran (<i>Blended</i> <i>Learning</i>) – Kelas IX-H	105
Tabel 4.5	Nilai Rata-Rata Model Pembelajaran <i>Games Based</i> <i>Learning</i> (Bamboozle)	107
Tabel 4.6	Nilai Rata-Rata Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	107
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Model Pembelajaran <i>Games Based</i> <i>Learning</i> (Bamboozle)	109
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Model Pembelajaran <i>Blended</i> <i>Learning</i>	110

Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas Model Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> (Bamboozle)	112
Tabel 4.10	Hasil Uji Homogenitas Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	112
Tabel 4.11	Hasil Uji T Model Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> (Bamboozle)	113
Tabel 4.12	Hasil Uji T Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	114
Tabel 4.13	Hasil N-Gain Kelas Eksperimen – IX-G (Model Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> (Bamboozle)).....	116
Tabel 4.14	Hasil N-Gain Kelas Kontrol – IX-E	118
Tabel 4.15	Hasil N-Gain	120
Tabel 4.16	Hasil N-Gain Kelas Eksperimen – IX-H (Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>)	122
Tabel 4.17	Hasil N-Gain Kelas Kontrol – IX-F	123
Tabel 4.18	Hasil N-Gain	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Kerangka Berpikir.....	66
Gambar 3.2	Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y)	74
Gambar 4.1	Diagram Batang Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Model Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> (Bamboozle).....	120
Gambar 4.2	Diagram Batang Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>).....	125

DAFTAR LAMPIRAN

1. Profil SMP 13 Kota Serang	153
2. Kisi-kisi Instrumen	159
3. Silabus Mata Pelajaran	161
4. Soal Uji Coba.....	167
5. Soal <i>Pretest/Posttest</i>	170
6. Soal	173
7. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	176
8. Lembar Observasi Guru.....	192
9. Lembar Observasi Siswa	195
10. Hasil Perhitungan Data Penelitian	228
11. Tabel-Tabel.....	283
12. Dokumentasi Penelitian	287
13. SK Pembimbing Tesis Program Pascasarjana	292
14. Surat Pengantar Penelitian dari Kampus	294
15. Surat Keterangan dari Pihak SMP Negeri 13 Kota Serang	295