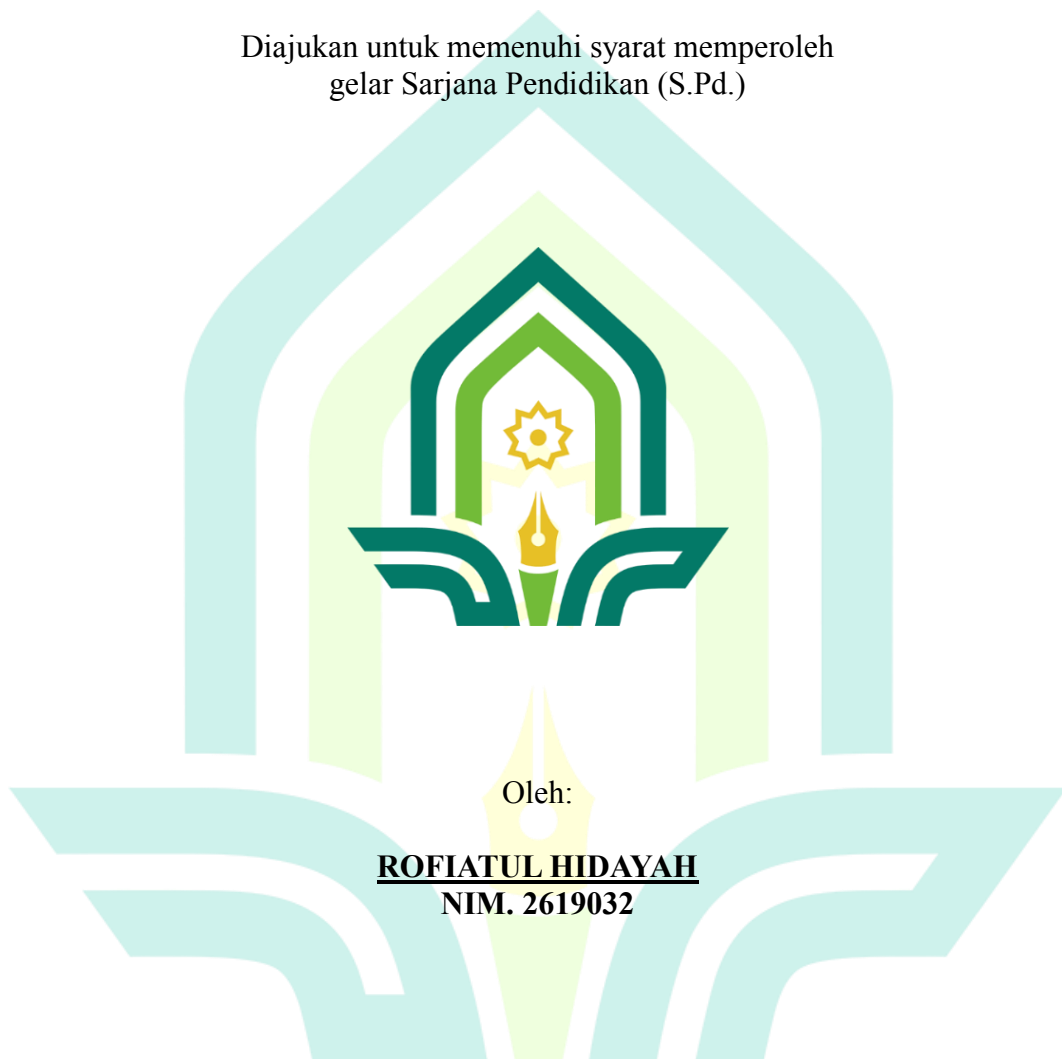


**PENGARUH *GAME* EDUKASI *RIDDLES AND
PUZZLES MATHS GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR
POLA BILANGAN SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 KAJEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

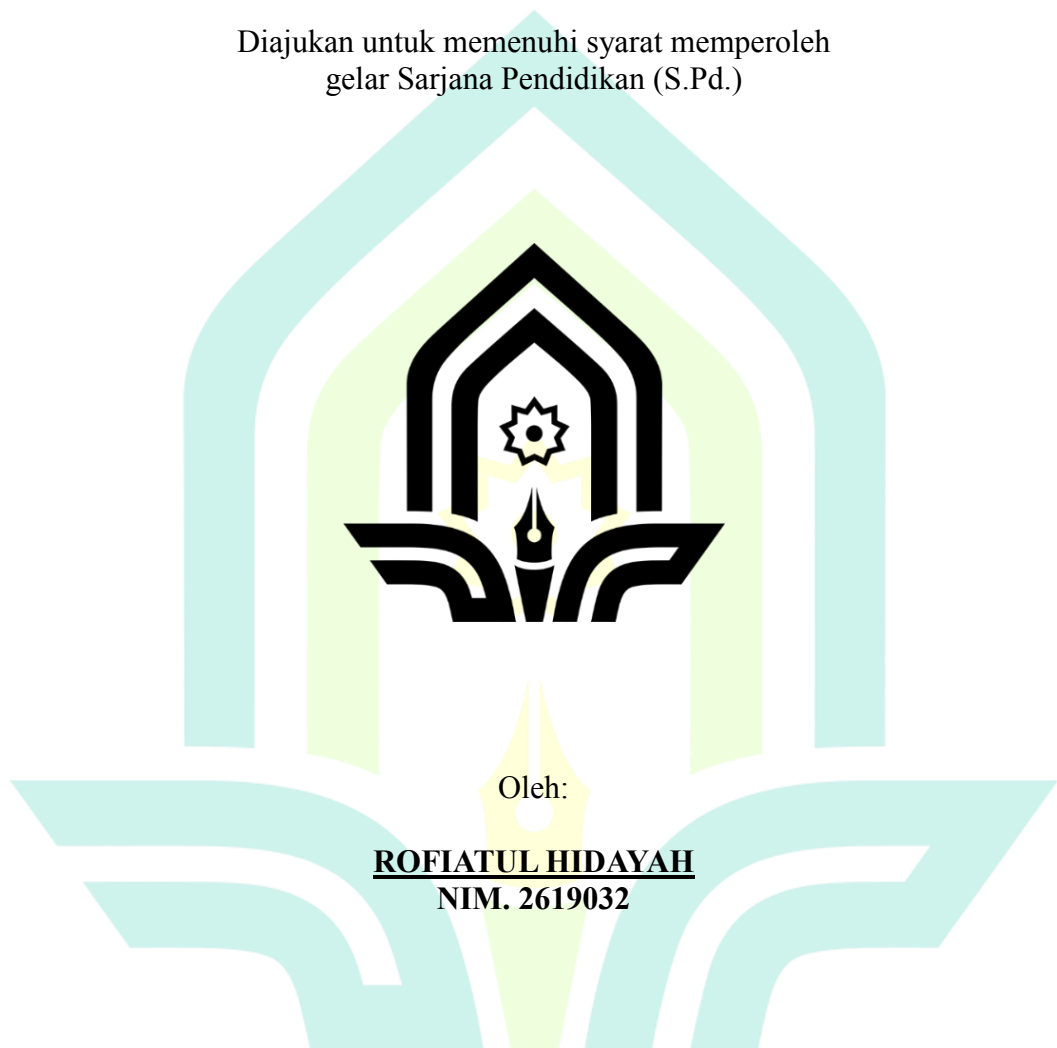
ROFIATUL HIDAYAH
NIM. 2619032

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**PENGARUH *GAME* EDUKASI *RIDDLES AND
PUZZLES MATHS GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR
POLA BILANGAN SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 KAJEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

ROFIATUL HIDAYAH
NIM. 2619032

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAN

KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rofiatul Hidayah
NIM : 2619032
Program Studi : Tadris Matematika
Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa karya ilmiah atau skripsi yang berjudul **“PENGARUH GAME EDUKASI RIDDLES AND PUZZLES MATHS GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR POLA BILANGAN SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 KAJEN”** adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar, maka penulis bersedia mendapat sanksi akademik dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 29 September 2023



ROFIATUL HIDAYAH
NIM. 2619032

NALIM, M.Si
Perum Griya Sejahtera C-18
Kelurahan Tirto, Kecamatan Pekalongan Barat
Kota Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (Lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Rofiatul Hidayah

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
c/q. Ketua Prodi Tadris Matematika
di
Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari :

Nama : Rofiatul Hidayah
NIM : 2619032
Jurusan : Tadris Matematika
Judul Skripsi : **PENGARUH GAME EDUKASI RIDDLES AND PUZZLES
MATH GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR POLA
BILANGAN SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 KAJEN**

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudari tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 29 September 2023
Pembimbing,



NALIM, M.Si

NIP. 197801052008011019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **ROFIATUL HIDAYAH**
NIM : **2619032**
Judul Skripsi : **PENGARUH GAME EDUKASI RIDDLES
ANDPUZZLES MATHS GAMES TERHADAP
HASIL BELAJAR POLA BILANGAN SISWA
KELAS VIII DI SMP N 2 KAJEN**

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 19 Oktober 2023 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag.
NIP. 19750411 200912 1 002

Penguji II

Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd.
NIP. 19910906 202012 2 019



Pekalongan, 19 Oktober 2023
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

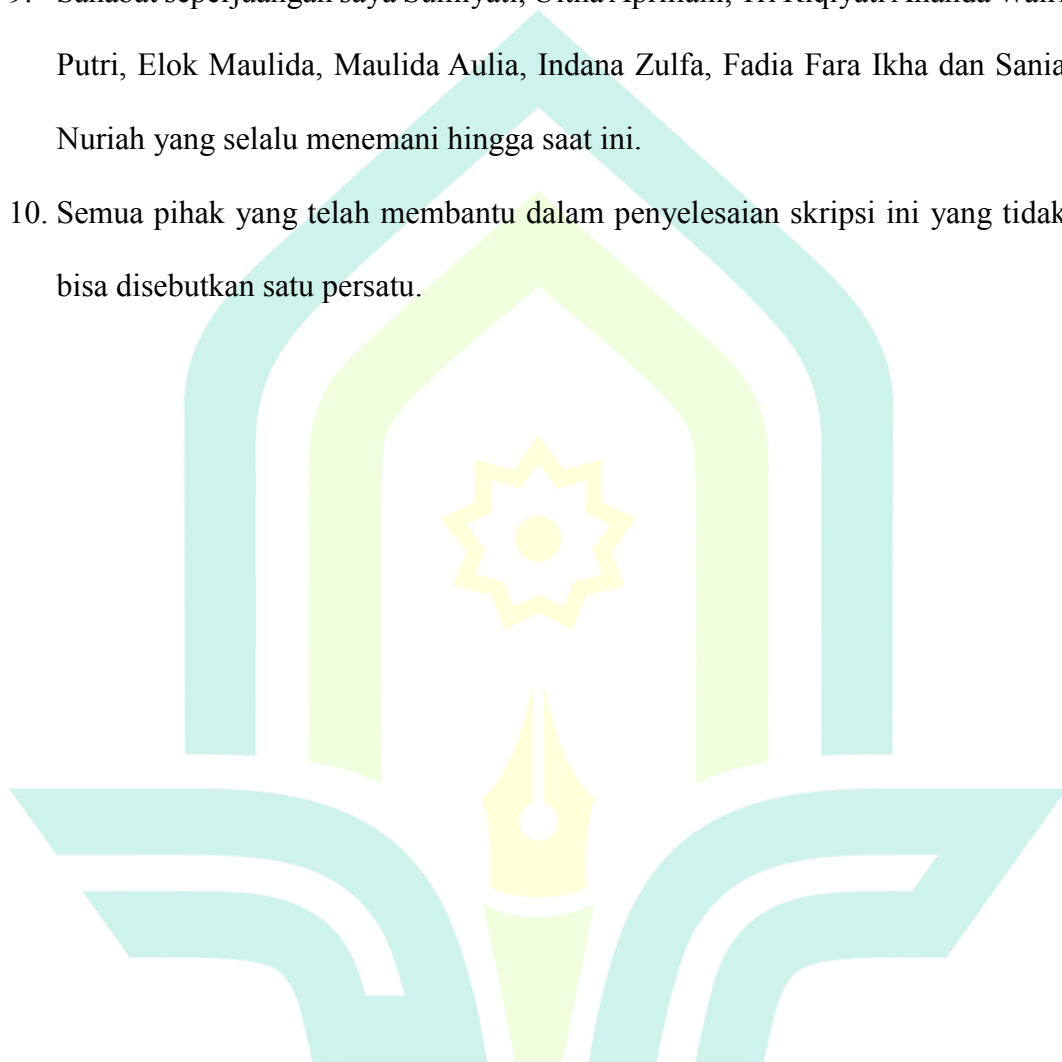
Sugeng Sholehuddin, M.Ag.
19730112-200003 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, segala puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Casrozi dan Ibu Syarofah yang tiada henti melantunkan doa, memberi perhatian, ketenangan, kenyamanan, semangat, motivasi untuk selalu bersabar menuntut ilmu serta senantiasa mengingat dan melibatkan Allah SWT dalam setiap urusan dan menyisihkan finansialnya, sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya. Kalian sangat berarti bagi saya.
2. Adik saya Najwa Ramadhani, yang selalu memberikan dukungan dan doa karena kita berdua yang akan meneruskan perjuangan keluarga.
3. keluarga besar Ibu Syarofah dan Bapak Casrozi yang selalu memberikan doa dan dukungan agar menjadi anak yang bisa mengangkat derajat orang tua.
4. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd, selaku dosen wali yang telah memberikan nasehat yang baik selama saya menjalani studi di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Nalim, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya dan dengan sabar memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi.
6. Almamater kebanggaan, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

7. Keluarga besar SMP Negeri 2 Kajen yang sudah berkenan menjadi objek pada penelitian ini.
8. Teman-teman Pondok Pesantren Al-utsmani Kajen yang selalu memberi dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.
9. Sahabat seperjuangan saya Sumiyati, Ultha Apriliani, Tri Riqiyati Ananda Wairi Putri, Elok Maulida, Maulida Aulia, Indana Zulfa, Fadia Fara Ikha dan Sania Nuriah yang selalu menemani hingga saat ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum hingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

---Surat Ar-ra'd Ayat 11---



ABSTRAK

Rofiatul Hidayah, 2023, Pengaruh *Game* Edukasi *Riddles and Puzzles Math Games* terhadap Hasil Belajar Pola Bilangan Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Kajen. Skripsi Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Hasil Belajar

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya media mengajar guru yang bisa menambah semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini membuat siswa kurang memahami pelajaran matematika yang akhirnya berakibat pada menurunnya hasil belajar. Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media *game* yang membuat situasi pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk itu, dibuatlah penelitian mengenai “Pengaruh *Game* Edukasi *Riddles and Puzzles Math Games* terhadap Hasil Belajar Pola Bilangan Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Kajen”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII pada materi pola bilangan dengan menggunakan *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* 2) Apakah terdapat pengaruh aplikasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar pola bilangan matematika. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi pola bilangan dengan menggunakan aplikasi *riddles and puzzles maths games* 2) untuk mengetahui pengaruh aplikasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar pola bilangan matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi-eksperiment* dengan desain penelitian berupa *Pre-test post-test nonequivalent control group design* dengan teknik deskriptif. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 60 siswa, dimana 30 siswa kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas VIII H sebagai kelas kontrol. Pengambilan data dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan instrumen tes berupa soal *pre-test* sebanyak 10 soal dan *post-test* sebanyak 10 soal uraian.

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat tinggi dari nilai rata-rata 58,3 menjadi 78,6, sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan yang rendah dari nilai rata-rata 58,2 menjadi 70,2. 2) hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 78,6 sedangkan di kelas kontrol 70,2. Dari hasil kedua sampel tersebut diperoleh selisih sebesar 8,4 serta perbandingan uji independent sampel t-test diperoleh perbandingan t hitung $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar materi pola bilangan pada siswa SMP N 2 Kajen.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT dengan segala pertolongan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam tidak lupa penulis sampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang ini.

Dengan mengucapkan Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat Menyusun skripsi guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana sastra 1 Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sangat dalam kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud. Antara lain kepada yang terhormat:

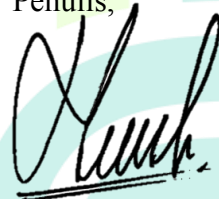
1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku rektor yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
2. Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd, selaku ketua program studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd, selaku sekretaris program studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

5. Nalim, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing penyusunan skripsi.
6. Kartikaningsih, S.Pd., M.Pd, selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Kajen yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Siti Yasaro, S.Pd, selaku guru matematika kelas VIII SMP Negeri 2 Kajen yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Adik-adik siswa SMP Negeri 2 Kajen atas kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

Akhir kata, saya berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi yang sederhana ini akan dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Peneliti hanya bisa membalas dengan ucapan “*Jazakumullah Khairun Katsiran*”.

Pekalongan, 29 September 2023

Penulis,

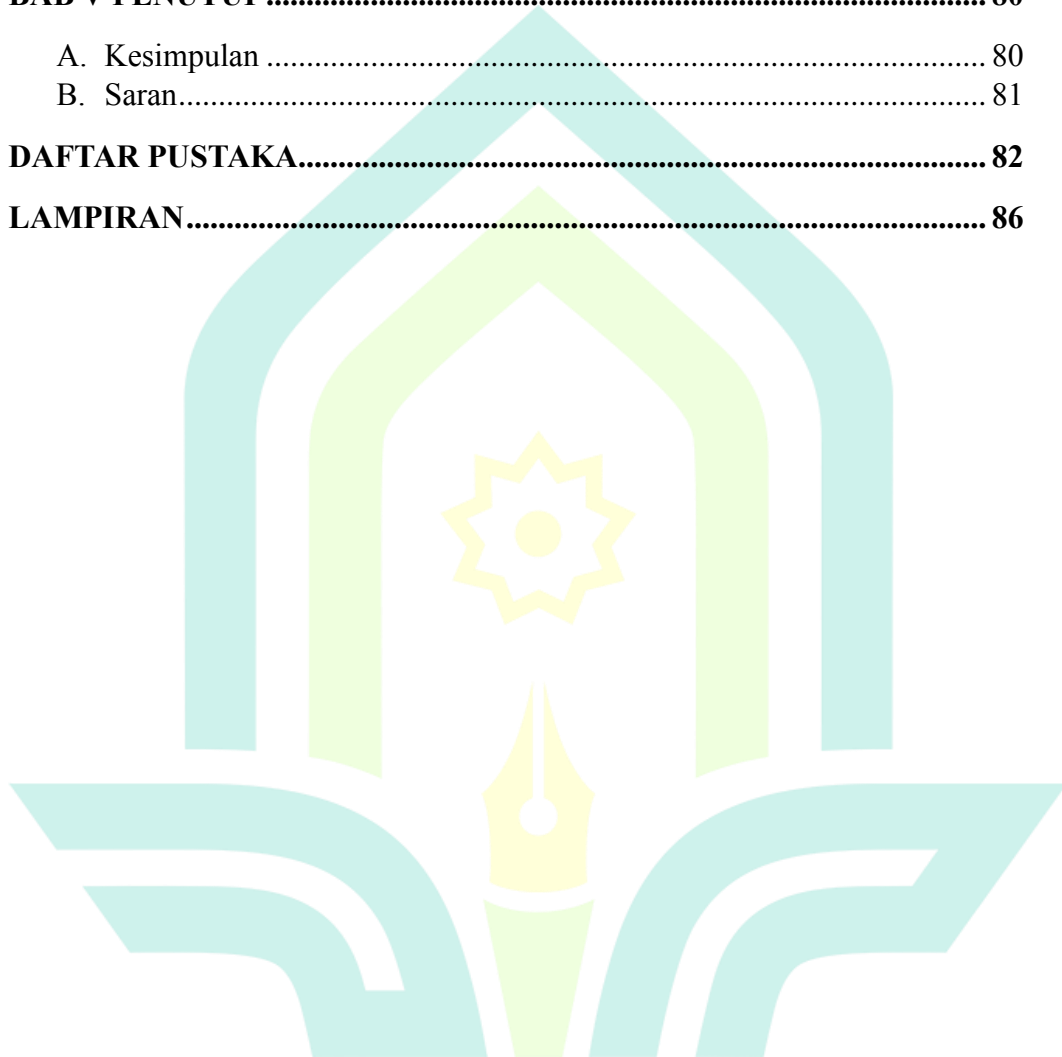


ROFIATUL HIDAYAH
NIM. 2619032

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Sistematika Penulisan Skripsi	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Deskripsi Teori	12
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis dan Pendekatan.....	44
B. Tempat dan Waktu.....	46
C. Variabel Penelitian	47
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	49
E. Teknik Pengumpulan Data	51

F. Uji Instrumen	52
G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Data Hasil Penelitian	58
B. Analisis Data	68
C. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Domain Hasil Belajar	32
Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	45
Tabel 3.2. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	47
Tabel 3.3 Indikator <i>Game</i> Edukasi <i>Riddles and Puzzles Maths Games</i>	48
Tabel 3.4 Indikator Hasil Belajar	49
Tabel 3.5 Populasi Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Kajen	50
Tabel 4.1 Tabel Daftar Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kajen	61
Tabel 4.2 Tabel Daftar Guru SMP Negeri 2 Kajen	61
Tabel 4.3 Tabel Jumlah Guru SMP Negeri 2 Kajen	64
Tabel 4.4 Tabel Jumlah Peserta Didik SMP N 2 Kajens	64
Tabel 4.5 Uji Validitas Soal <i>Pre-Test</i>	68
Tabel 4.6 Uji Validitas Soal <i>Post-Test</i>	68
Tabel 4.7 Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i>	69
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i>	69
Tabel 4.9 Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4.10 Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	70
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Data <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	72
Tabel 4.13 Tabel 4.13 Uji Hipotesis Data <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..	74

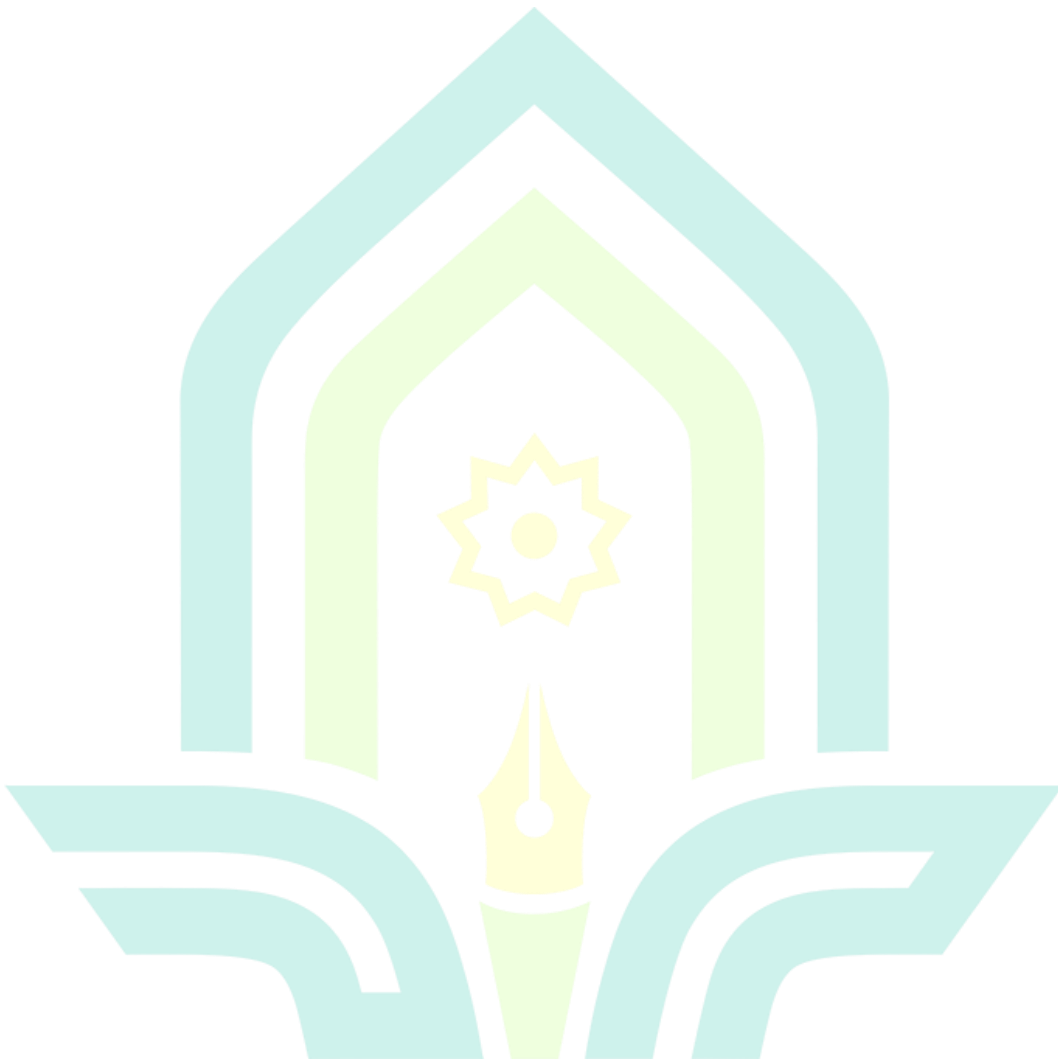
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan *Game* Edukasi *Riddles and Puzzles Maths Games* 256



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	43
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3. Daftar Nama Kelas Uji Coba
- Lampiran 4. Daftar Nama Kelas Kontrol
- Lampiran 5. Daftar Nama Kelas Eksperimen
- Lampiran 6. Lembar Uji Validasi Ahli
- Lampiran 7. Soal Uji Coba Instrumen
- Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal Instrumen
- Lampiran 9. Hasil Uji Coba Instrumen
- Lampiran 10. Tabel Uji Validasi
- Lampiran 11. Tabel Uji Reliabilitas
- Lampiran 12. Kisi-kisi Instrumen Tes
- Lampiran 13. Soal *Pre-test*
- Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal *Pre-test*
- Lampiran 15. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 16. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 17. Soal *Post-test*
- Lampiran 18. Kunci Jawaban *Post-test*
- Lampiran 19. Nilai *Post-test* dan *Pre-test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 20. Nilai *Post-test* dan *Pre-test* Kelas Kontrol
- Lampiran 21. Hasil *Pre-test* Salah Satu Kelas Kontrol
- Lampiran 22. Hasil *Pre-test* Salah Satu Kelas Eksperimen
- Lampiran 23. Hasil *Post-test* Salah Satu Kelas Kontrol
- Lampiran 24. Hasil *Post-test* Salah Satu Kelas Eksperimen

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha untuk mencapai tujuan manusia seutuhnya, serta dalam menciptakan para manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas di bidang pendidikan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan kriteria atau ukuran dalam mencapai suatu tujuan pendidikan sehingga akan menghasilkan kualitas pendidikan yang baik.¹

Menurut Muhibbin Syah banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Di antaranya keberhasilan proses dan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan pendekatan belajar. Pertama faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Kedua faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, kegiatan setelah siswa pulang sekolah itu mempengaruhi faktor eksternal siswa dalam belajar. Ketiga pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan dalam mempelajari materi pembelajaran.²

¹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 64.

² Hartani Maulinda, "Pengaruh Aplikasi Metode *Teams Tournament* terhadap Hasil Belajar Fiqih Siswa pada MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa" (*Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, No. 2, November, XVII, 2019), hlm. 193.

Salah satu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan perkembangan zaman. Perkembangan zaman yang terjadi di era globalisasi seperti saat ini adalah ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengalami kemajuan signifikan. Kemajuan teknologi pada saat ini diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya pada bidang pendidikan, yaitu dengan adanya pembaharuan media pembelajaran.³

Dari semua jenis media pembelajaran interaktif, media pembelajaran melalui *game* akan memiliki nilai lebih. Karena *game* pada dasarnya adalah hiburan dan apabila dijadikan sebagai media pembelajaran maka anak atau siswa dapat lebih senang saat belajar karena dapat bermain sambil belajar.⁴ *Game* bukanlah pantangan di mata masyarakat Indonesia, karena hampir semua orang dari berbagai lapisan masyarakat pernah memainkan *game*. Ini didasarkan pada fakta bahwa orang-orang sebenarnya menyukai *game*. Penggunaan simulasi dan permainan digital dalam proses pembelajaran dan penilaian diharapkan meningkat di tahun-tahun mendatang.⁵

Pembelajaran pada kurikulum 2013 mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas setiap guru dituntut untuk bisa menggunakan

³ Fera, Ajun Purwanto, "Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Geografi di Kabupaten Sambas" (*GeoKhatulistiwa: Jurnal Pendidikan Geografi dan Peristiwa*, No. 1, Januari, I, 2021), hlm. 21.

⁴ Azil Fahrurrosie, "Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Komputer Untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar", (*STRING: Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi*, No. 1, Mei, IV, 2019), hlm. 38.

⁵ Rudi Prasetya, "Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Komputer Dasar Berbasis Android" (*JRAMI: Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, No. 2, Juni, III, 2022), hlm. 205.

teknologi dalam kegiatan pembelajaran bersama peserta didiknya.⁶ Adanya teknologi pada saat kegiatan belajar mengajar membuat kegiatan belajar mengajar lebih inovatif dan membuat suasana tidak menonton. Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan di semua sektor kehidupan. Dalam dunia pendidikan revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku interaksi antara guru dan siswa mengalami perubahan. Hal ini suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak para peserta didik di era revolusi industri 4.0.⁷

Dalam manajemen kelas dapat dilakukan dengan cara pendidik menggunakan dan memanfaatkan aplikasi yang menunjang dalam pembelajaran.⁸ Salah satunya dengan menggunakan aplikasi *game* yang terdapat pada aplikasi *riddles and puzzles maths games*. Media pembelajaran *puzzles math* adalah teka-teki dimana peserta didik akan menganalisis suatu masalah yang didapat dari potongan pernyataan yang ada. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan pelajaran pelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif.⁹ Aplikasi *riddles and puzzles maths games* adalah *game* yang bisa membuka pikiran seperti tes IQ dan *puzzle* logika yang membuat hubungan

⁶ T. Tabroni, "Upaya Menyiapkan Pendidikan yang Berkualitas" (Jambi: *Jurnal Kependidikan Islam IAIN Sulthan Thaha Saifuddin*, No. 5, Mei, VI, 2018), hlm. 55.

⁷ Jayawarda, "Inovasi Pembelajaran Biologi di Era Revolusi Industri 4.0" (Gowa: *Prosiding Seminar Nasional Biologi di Era Pandemi COVID-19*, No. 1, September, VI, 2020), hlm. 59.

⁸ Guardia Mulyasidhi, "Manajemen Kelas dalam Kegiatan Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19" (Surabaya: *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, No. 1, Mei, IX, 2021), hlm. 145.

⁹ Anggita Lutfiana, "Deskripsi pemahaman konsep matematika peserta didik dengan model pembelajaran murder berbantuan *puzzles Maths*"

baru untuk pikiran yang maju, kecepatan mental, dan memperkuat hubungan antara sel-sel otak yang dipadukan dengan berbagai level *game* matematika.¹⁰

Berdasarkan pengamatan saat observasi penelitian awal yang dilaksanakan pada 15 Februari 2023 di SMP N 2 Kajen menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Melalui wawancara singkat dengan seorang guru matematika kelas VIII yang bernama Siti Yasaro, S.Pd. Pada saat observasi, beliau menjelaskan bahwa dalam pembelajaran guru masih mengandalkan pembelajaran konvensional, kurangnya motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran matematika, masih rendahnya pemahaman siswa mengenai perhitungan dasar matematika sehingga hasil belajar siswa rendah dikarenakan lamanya pembelajaran daring dari rumah. Hal ini membuat siswa kurang memahami dan kurang menyukai pelajaran matematika dalam sebuah pembelajaran yang akhirnya berakibat pada menurunnya hasil belajar. Apabila guru terus mendominasi pada proses kegiatan pembelajaran maka siswa akan pasif. Dampaknya peserta didik mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya media mengajar guru yang bisa menambah semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Salah satu pengetahuan dalam pendidikan yang mampu mengembangkan daya pikir manusia adalah pengetahuan matematika.¹¹

¹⁰ Tamra, "Aplikasi *Game* Edukasi Puzzle dengan Kecerdasan Buatan Berbasis Android" (Makassar: *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, No. 2, September, VII, 2021), hlm. 63.

Matematika merupakan ilmu yang mendasar dan ratu bagi ilmu-ilmu lain, sehingga matematika mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Matematika juga modal awal seseorang dalam terjun ke masyarakat, pemikiran rasional dan logis yang didapat setelah belajar matematika dapat digunakan dalam menghadapi situasi sosial di masyarakat. Oleh karena itu memberikan pengajaran matematika di sekolah yang sangat penting, karena matematika bersifat universal artinya di mana pun seseorang berada maka rumusan matematika akan berlaku sama.¹²

Matematika sebagai salah satu materi ajar yang berkaitan dengan mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Hal ini membuat siswa beranggapan bahwa matematika itu materi ajar yang sulit. Pemahaman siswa terhadap materi konsep-konsep matematika masih rendah. Hal ini terlihat dalam menyelesaikan suatu permasalahan, siswa selalu menyelesaikan permasalahan tersebut runtut sama seperti cara atau langkah-langkah penyelesaian yang diberikan oleh guru. Siswa tidak memahami langkah-langkah atau konsep penyelesaian suatu permasalahan tetapi menghafal langkah-langkah penyelesaiannya, sehingga apabila permasalahan mengalami perubahan namun inti permasalahannya sama, siswa kurang mampu menyelesaikan masalah tersebut.¹³

¹¹ Rika Septianingsih, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Melalui Strategi Pembelajaran *The Power of Two*" (Pengeriaan: *Jurnal Kemampuan Matematis*, No. 1, Januari, V, 2020), hlm. 110.

¹² Kamarullah, "Pendidikan Matematika di Sekolah Kita" (Al Khawarizmi: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, No. 2, Maret, VI, 2021), hlm. 25.

¹³ Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" (Tangerang: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematik*, No. 2, Desember, II, 2019), hlm. 8.

Konsep, prinsip keterampilan menyelesaikan soal, dan penyelesaian Dalam pembelajaran matematika hendaknya disesuaikan dengan konsep atau pokok bahasan dan perkembangan berpikir siswa. Harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan karena suatu konsep sebagai prasyarat bagi konsep yang lain. Terutama pada mata pelajaran matematika yang memuat banyak ide, struktur, hubungan, bentuk, susunan, besaran dan konsep. Sebagaimana yang dikemukakan Hudoyono berkaitan dengan pemahaman masalah, bahwa: "Mempelajari konsep B yang didasarkan pada konsep A, seharusnya perlu memahami lebih dahulu konsep A, karena tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B".¹⁴

Ada beberapa kajian materi yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran matematika, salah satu bahan kajian itu adalah pola bilangan. Namun dalam kondisi ini pemahaman konsep pada materi pola bilangan masih belum optimal. Masih kurang optimalnya pemahaman siswa tentang konsep dikarenakan kemampuan terhadap pengetahuan konseptual kurang maksimal, yaitu sebatas mengingat. Hal ini berdampak pada prestasi belajar siswa.¹⁵

Siswa yang mampu menjelaskan pemahaman konsep yang diajarkan guru namun siswa kesulitan dalam menggunakan operasi/rumus dalam menyelesaikan soal. Selain itu terdapat siswa yang mampu menggunakan operasi/rumus namun masih kesulitan dalam menjelaskan maupun

¹⁴ Rahmita Yuliana, "Pembelajaran Matematika yang Bermakna" (Banjarmasin: *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 3, September, II, 2019), hlm. 182.

¹⁵ Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika" (Bandung: *Journal of Mathematics Education and Science*, No. 1, Oktober, II, 2019), hlm. 58.

memberikan contoh dari pemahaman konsep pada materi yang diajarkan. Oleh karena itu pemahaman konsep matematika sangat perlu dimiliki secara maksimal terutama dalam menyelesaikan soal matematika pada materi pola bilangan.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, bahwa pemahaman konsep pada materi pola bilangan sangat penting untuk dimiliki oleh siswa. Karena itu diperlukan upaya untuk menyelidiki, mengetahui dan memberikan gambaran tentang pemahaman konsep siswa, agar dasar dalam upaya untuk terus meningkatkan kemahiran matematika siswa.¹⁷ Dari permasalahan tersebut, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui **“Pengaruh *Game* Edukasi *Riddles and Puzzles Maths Games* terhadap Hasil Belajar Pola Bilangan Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Kajen”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII pada materi pola bilangan dengan menggunakan *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* di SMP N 2 Kajen?

¹⁶ Shipa Faujiah, “Analisis Pemahaman Konsep Perkalian pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” (Jakarta: *Jurnal Cakrawala Pendas*, No. 3, Juli, VIII,2022), hlm. 829.

¹⁷ Nurul Ainun, “Analisis Pemahaman Konsep dalam Menyelesaikan Soal Pola Bilangan pada Siswa Kelas VIII SMP Pesantren Guppi Samata Kabupaten Gowa” (*SIGMA: Suara Intelektual Gaya Matematika Edisi 2*, No. 1, Maret, XI, 2019), hlm. 114.

2. Apakah terdapat pengaruh *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar pola bilangan matematika siswa kelas VIII di SMP N 2 Kajen?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang di atas, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi pola bilangan dengan menggunakan *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* di SMP N 2 Kajen.
2. Untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar pola bilangan matematika siswa kelas VIII SMP N 2 Kajen.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Adapun kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah informasi, wawasan dan pengetahuan dalam bidang matematika.
- b. Sebagai bahan petunjuk dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah, khususnya dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa materi pola bilangan.

- c. Menambah khazanah ke pustakakan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) khususnya jurusan Tadris Matematika serta sebagai referensi untuk penelitian atau karya ilmiah lanjutan.

2. Kegunaan praktis

Kegunaan praktis merupakan manfaat dari hasil penelitian yang berhubungan dengan berbagai pihak yang memerlukan. Di antaranya sebagai berikut:

a. Guru

- 1) Acuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan aplikasi *riddles and puzzles maths games*.
- 2) Bahan masukan bagi para guru dalam pembelajaran matematika.

b. Peserta didik

- 1) Peserta didik dapat menggunakan aplikasi *riddles and puzzles maths games* sebagai acuan dalam belajar matematika pola bilangan.
- 2) Peserta didik lebih bisa berpikir kritis sesuai dengan konsep pola bilangan.

c. Sekolah

- 1) Memberikan data sebagai masukan pada sekolah mengenai penggunaan aplikasi *riddles and puzzles maths games* dalam suatu pembelajaran matematika.
- 2) Memberikan sumbangan dalam perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan potensi belajar siswa yang akhirnya berpengaruh pada mutu sekolah.

d. Peneliti

- 1) Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai pengaruh aplikasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar pola bilangan.
- 2) Sebagai bahan kajian dalam menjelaskan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar pola bilangan.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, setiap bab tersusun atas beberapa sub bab, dengan sistematika penulisannya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdapat halaman *cover*, halaman pernyataan non keaslian, nota pembimbing, pengesahan, persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

Pada bagian kedua ini yang terdiri dari lima bab, di antaranya:

a. BAB I (Pendahuluan)

Pada BAB I (Pendahuluan) terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

b. BAB II (Landasan teori)

Pada BAB II (Landasan teori) terdiri dari deskripsi teori, yang membahas tentang Pendidikan matematika, pengertian belajar, hasil

belajar, hasil belajar matematika, dan pengertian aplikasi, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

c. BAB III (Metode Penelitian)

Pada BAB III (Metode Penelitian) terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumen serta teknik analisis data.

d. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)

Pada BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) terdiri dari data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan terkait proses dan hasil pengujian yang diperoleh berdasarkan data-data yang didapat melalui penelitian di SMP N 2 Kajen yang disajikan dalam bentuk angka dan diinterpretasikan dengan kata-kata.

e. BAB V (Penutup)

Pada BAB V (Penutup) terdiri dari kesimpulan dan saran disertai dengan daftar Pustaka dan lampiran-lampiran lainnya.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar Pustaka dan lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada kelas eksperimen pada hasil tes awal (*pre-test*) dengan nilai rata-rata 58,3 sedangkan pada kelas kontrol tes awal (*pre-test*) memiliki nilai rata-rata 58,2. Setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat tinggi dari nilai rata-rata 58,3 menjadi 78,6. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung saja tanpa *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* mengalami peningkatan yang rendah dari nilai rata-rata 58,2 menjadi 70,2. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar siswa dari kelas eksperimen mengalami perbedaan yang sangat signifikan.
2. Dari hasil analisis data dengan uji hipotesis dapat diperoleh skor pemerolehan hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 78,6 sedangkan di kelas kontrol 70,2. Dari hasil kedua sampel tersebut diperoleh selisih sebesar 8,4 serta perbandingan uji independent sampel *t-test* diperoleh perbandingan t hitung $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *game* edukasi *riddles and puzzles maths games* terhadap hasil belajar materi pola bilangan pada siswa SMP N 2 Kajen.

B. Saran

Setelah peneliti menyimpulkan hasil penelitian maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran dan semoga saran ini dapat diambil manfaatnya tentang pengaruh penggunaan *Game Edukasi Riddles and Puzzles Maths Games* terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII di SMP N 2 Kajen. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan *Game Edukasi Riddles and Puzzles Maths Games* sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar yang lebih aktif, efektif, dan efisien dan tentunya menyenangkan.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih berani mengemukakan pendapat, gagasan atau ide yang dimiliki dalam menyelesaikan soal dan lebih fokus dalam menyelesaikan soal lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran agar konsep matematika yang diajarkan dapat dimengerti dan dipahami dengan baik.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat melakukan dan menghubungkan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh penggunaan *Game Edukasi Riddles and Puzzles Maths Games* di sekolah yang berbeda untuk melihat keefektifan saat pembelajaran.
4. Bagi pembaca, diharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan menambah wawasan serta pengalaman bagi yang membacanya.

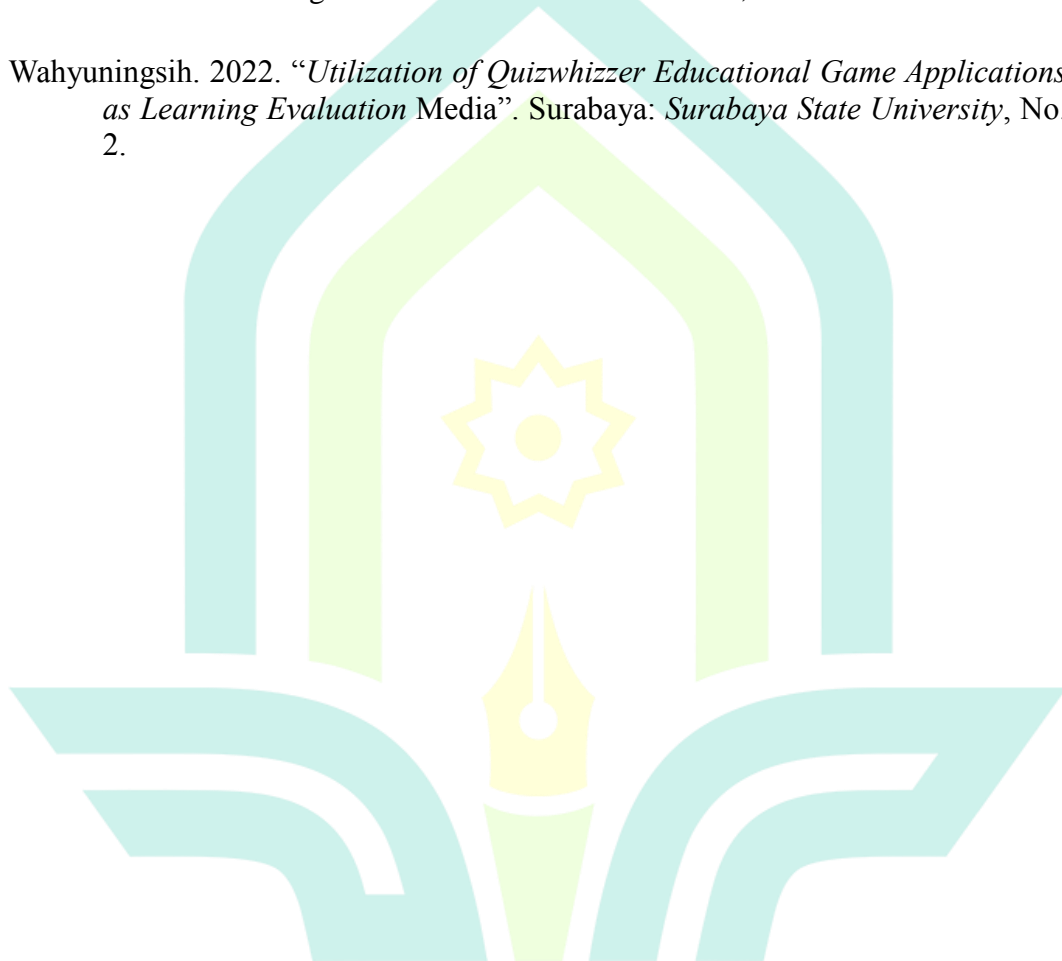
DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahim. 2019. *Telaah Hasil Belajar Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anisa, Pani Nur. 2022. "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas V". *Skripsi*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Anni, Chatarina T. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damari, Ar. 2018. *Kupas Matematika SMP untuk Kelas 1, 2, dan 3*. Jakarta: PT Wahyu Media.
- Darajat, Zakiah. 2019. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dinh Thi, K. H. 2022. "Informasi Permainan Tambahan: *Riddles and Puzzles Math Games*". <https://m.apkpure.com.BlackGames.MathRiddles>.
- Elistina. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli". Jakarta: *Jurnal Kreatif Online*, No. 9.
- Faijah. 2022. "Quizwhizzer – Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills". Surabaya: *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, No. 3.
- Fauzi, Muchamad. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif sebuah Pengantar*. Semarang: Walisongo press.
- Gee, Efrata. 2020. *Buku Guru Matematika Topik Pola Bilangan untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Yogyakarta: PM Publisher.

- Haryanto. 2017. "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan". Yogyakarta: *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, No. 2.
- Ismail Nurdin, Ismail. 2029. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Kautsar. 2019. "Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar". *Skripsi*. Aceh: UIN AR-RANIRY.
- Kusmayanti, Vera. 2020. *Pola Bilangan, Barisan dan Deret*. Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah.
- Margono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nor, Juliansyah. 2018. *Metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Nuryadi. 2017. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Purwanto Fera, Arjun. 2021. "Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Geografi di Kabupaten Sambas". Pontianak: *Jurnal Pendidikan Geografi dan Pariwisata*, No. 1.
- Putra, Dian Wahyu. 2016. "*Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini". Pasuruan": *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, No. 1.
- Qibthiyah, Maria T. 2022. "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbantuan Media *Proddetail* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Vertebrata Kelas X di SMA Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022". *Skripsi*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Rianingtias, Okta. 2019. "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA". *Skripsi*. Lampung: Raden Intan.
- Ridwan, Abdullah Sani. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

- Rockyane, Irania Suci. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD". Surabaya: *JPGSD*, No. 5.
- Rosmi, Nurli. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 003 Pulau Jambu". Jambu: *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, No. 2.
- Rosyid, Zaiful. 2019. *Prestasi Belajar*. Batu: Literasi Nusantara.
- Sadirman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Kaifa.
- Safitri. 2020. "Penerapan Model *Conceptual Understanding Procedures (CUPs)* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa, Skripsi Pendidikan Matematika". Banda Aceh: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Salafudin. 2014. *Statistik Inferensial*. Pekalongan: STAIN Pekalongan Press.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Segara. 2020. "Paksi Bergas, Pengaruh *Game Online* Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung". *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Setiamin, Sobur. 2020. *Penggunaan Aplikasi SPSS untuk Analisis Data Statistika*. Jakarta: UKI.
- Sirait, Syahrani. 2019. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Maple Terhadap Hasil Belajar Matematika Ekonomi". Jakarta: *Jurnal Math Education Nusantara*, No. 1, Mei, II.
- Siregar, Syofian. 2020. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Tianti. 2019. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Profesi Pengembangan Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: kencana.

- Trias, Malik. 2022. "Pengaruh *Game* Interaktif *Quizwhizzer* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo". *Skripsi*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Trias, Muhammad Malik. 2022. "Pengaruh *Game* Interaktif *Quizwhizze* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo". *Skripsi*. Probolinggo: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Trisanti, Lia Budi. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa". Jombang: *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 1.
- Wahyuningsih. 2022. "*Utilization of Quizwhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media*". Surabaya: *Surabaya State University*, No. 2.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

Nama : Rofiatul Hidayah
NIM : 2619032
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan, 3 Juni 2002
Agama : Islam
Alamat : Jl. Ampera. Soko Duwet. Pekalongan Selatan
Program Studi : Tadris Matematika
Email : rofiatulhidayah@gmail.com
Nomor handphone : 08156559710
Nama Ayah : Casrozi
Pekerjaan Ayah : Buruh
Nama Ibu : Syarofah
Pekerjaan Ibu : Buruh

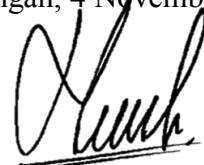
B. Riwayat Hidup

1. MIS Salafiyah Duwet (2007-2013)
2. SMP N 16 Pekalongan (2013-2016)
3. SMA Hasyim Asy'ari Pekalongan (2016-2019)

C. Pengalaman Organisasi

1. Organisasi Siswa Intra Sekolah
2. Dewan Ambalan
3. Himpunan Jurusan Tadris Matematika

Pekalongan, 4 November 2023



ROFIATUL HIDAYAH