

Hayatun Nopus. 2022. *Perbandingan Penggunaan Problem Based Learning (PBL) Dipadu Dengan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Tkj 1 Smk Negeri 1 Sepulu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar disebabkan karena penggunaan model pembelajaran hanya berpusat pada guru yaitu model pembelajaran yang biasa digunakan disekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dipadu dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X Tkj SMK Negeri 1 Sepulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Sampel penelitian ini yaitu kelas X Tkj 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Tkj 2 untuk kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan teknik tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 20 untuk mendapatkan data hasil belajar. Selain itu penelitian menggunakan lembar observasi siswa dan guru. Skor rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu sebesar 42.32%, sedangkan kelas kontrol sebesar 25.71%. selanjutnya, analisis uji hipotesis menggunakan uji t 1 pihak diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-0.1456 < 2.0048$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan artinya pada hasil belajar komputer dan jaringan dasar antara siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata-kata kunci: *problem based learning, gamifikasi, hasil belajar*

Hayatun Nopus. 2022. *The Effect of Problem Based Learning (PBL) Combined With Gamification on Learning Outcomes in Computer and Basic Networking Subjects Class X Tkj 1 Smk Negeri 1 Sepulu*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

The problem of low student learning outcomes in computer and basic networking subjects is due to the use of teacher-centered learning models, namely learning models commonly used in schools. The purpose of this study was to improve student learning outcomes by using the Problem Based Learning learning model combined with the gamification method in computer and basic networking subjects for class X Tkj SMK Negeri 1 Sepulu. This research is a quantitative research with the type of experimental research. The sample of this research is class X Tkj 1 as the experimental class and class X Tkj 2 for the control class. The research instrument uses a written test technique in the form of multiple choice with 20 questions to obtain data on learning outcomes. In addition, the study used student and teacher observation sheets. The average score of learning outcomes in the experimental class is 42.32%, while the control class is 25.71%. Furthermore, the analysis of hypothesis testing using the t-test of one party obtained the value of t count < t table that is $-0.1456 < 2.0048$ with a significance level of $= 0.05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on the results of the study, it can be concluded that there are significant differences in the results of computer learning and basic networking between students who use the Problem Based Learning (PBL) model and students who use conventional learning models.

Keywords: *problem based learning, gamification, learning outco*