ABSTRAK

Sekripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar" ini ditulis oleh Marista Ikawanti NIM 12205173188, pembimbing Tadjudin, M.Pd.I

Kata Kunci: Permainan edukatif, Keaktifan, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran tematik dikelas yang belum mampu melibatkan siswa secara aktif, metode pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, masih menggunakan metode pembelajaran konvesional dan kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan demikian diperlukan metode yang membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode permainan edukatif.

Jenis penelitian ini kuantitatif dengan jenis penelitiannya eksperimen semu (*Quasi Eksperimen).* Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Subyek penelitian ini adalh siswa kelas III-A sebagai kelas kontrol sejumlah 21 siswa dan kelas III-B sejumlah 21 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data berupa tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang dihunakan adalah uji *T-test* dan uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar dengan hasil nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 < 0,05. 2) Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. Dengan analisis signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05. 3) Ada pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap kekatifan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar dilihat dari perhitungan MANOVA *(multivariat of variance)*, memiliki pengaruh cukup besar untuk keaktifan dan hasil belajar. Dengan hasil uji analisis yaitu *Sig* 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan hasil perhitungan tersebut dinyatakan signifikan, maka metode pembelajaran edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif untuk mendorong keaktikfan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

This title research is "The Influence of the Use of Educational Game Methods on Student Activity and Learning Outcomes in Thematic Learning at MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar" was written by Marista Ikawanti NIM 12205173188, supervisor Tadjudin, M.Pd.I

Keywords: Educational games , Activity, Learning Outcomes.

This research is motivated by thematic learning in the classroom that has not been able to actively involve students, the learning methods used are less innovative, still use conventional learning methods and the lack of student involvement in learning activities so that it has an impact on student learning outcomes. This, a method is needed that makes students play an active role in learning which will have an impact on student learning outcomes. One method that can be used is the educational game method.

This type of research is quantitative with a quasi-experimental type of research (*Quasi Experiment).* The purpose of this study was to determine the effect of using the educational game method on activity and learning outcomes in thematic learning at MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. The subjects this research in class III-A as the control class with 21 students and class III-B with 21 in the experimental class. Data collection techniques in the form of tests, questionnaires and documentation. The analytical technique used is the *T-test* and the MANOVA test.

The results showed 1) There was an effect of using the educational game method on student activity in thematic learning at MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar with the results of *Sig. (2-tailed)* of 0.001 < 0.05. 2) There is an effect of using the educational game method on student learning outcomes in thematic learning at MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar. With the significance analysis of *Sig. (2-tailed)* of 0.000 < 0.05. 3) There is an effect of the use of the educational game method on the activeness of student learning outcomes in thematic learning at MI Al-Huda 01 Pandanarum Blitar seen from the MANOVAcalculation *(multivariate of variance),* has a large enough influence on activity and learning outcomes. With the results of the analysis test, namely *Sig* 0.000, 0.000 <0.05 then H_0 is rejected and H_a accepted. With the results of these calculations being declared significant, the educative learning method can be used as an alternative learning method to encourage student activity and improve student learning outcomes.

الملخص

البحث العلمي بعنوان "تأثير استخدام طريقة الألعاب التعليمية على نشاط ونتيجة تعلم الطلاب في التعليم الموضوعي في المدرسة الابتدائية- ١ باندانارووم بالتار" كتبته ماريستا إيكاوانتي رقم الطلاب ١٢٢٠٥١٧٣١٨٨ ، المشرف تاجدين الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية ، النشاط ، مخرجات التعلم.

خلفية هذا البحث من خلال التعليم الموضوعي داخل الفصل الدراسي لم يكن قادرًا على إشراك الطلاب بنشاط، وطريقة التعليم المستخدمة أقل ابتكارًا، ولا تزال تستخدم طريقة التعليم التقليدية ونقص مشاركة الطلاب في أنشطة التعليم بحيث يكون لها تأثير على نتائج تعلم الطلاب. وبالتالي، هناك حاجة إلى طريقة تجعل الطلاب يلعبون دورًا نشاطًا في التعليم والذي سيكون له تأثير على نتائج تعلم الطلاب. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها هي طريقة الألعاب التعليمية.

هذا النوع من البحث كمي بنوع شبه تجريبي من البحث. الغرض من هذا البحث هو تحديد تأثير تأثير استخدام طريقة الألعاب التعليمية على نشاط ونتيجة تعلم الطلاب في التعليم الموضوعي في المدرسة الابتدائية- ١ باندانارو. كان موضوع هذا البحث طلاب في الصف الثالث - أ كفصل التحكم بعدد طلاب الصف الضابط ٢١ طالبًا والفصل الثالث - ب ٢١ طلابا في الفصل التجريبي. تقنيات جمع البيانات على شكل اختبارات واستبيانات وتوثيق. التقنية التحليلية المستخدمة هي اختبار-ت واختبار-مانوفا.

أظهرت النتائج ١) استخدام طريقة الألعاب التعليمية على نشاط الطلاب في التعليم الموضوعي في المدرسة الابتدائية- ١ باندانارووم بالحصول على قيمة سيج (٢-ذيل) بقيمة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ ٢) استخدام طريقة الألعاب التعليمية على نتيجة تعلم الطلاب في التعليم الموضوعي في المدرسة الابتدائية- ١ باندانارووم بالحصول على قيمة سيج (٢-ذيل) بقيمة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ ٣) تأثير استخدام طريقة الألعاب التعليمية على نشاط ونتيجة تعلم الطلاب في التعليم الموضوعي في المدرسة الابتدائية- ١ باندانارووم من خلال حساب مانوفا (متعدد المتغيرات) ، له تأثير كبير بما يكفي على النشاط و نتائج التعلم. بنتائج اختبار التحليل وهي سيج ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، رفض هـ-٠ وقبل هـ-أ. مع حصول أهمية نتائج الحساب، يمكن استخدام طريقة التعلم التربوي كطريقة تعلم بديلة لتشجيع نشاط الطلاب وتحسين نتائج تعلم الطلاب.