

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Awal tahun 2020 dunia dibuat kaget dengan keberadaan suatu varian virus baru bernama Corona. Penyakitnya disebut sebagai COVID-19, sebagai virus yang menyerang Cina, yang ditemukan pada bulan November 2019 tepatnya di kota Wuhan. Corona yang semula dianggap virus biasa, ternyata virus ini dapat membunuh manusia sekaligus menyebar sangat cepat. Gejala yang muncul menyerupai flu, masuk angin, batuk, dan demam. Hingga saat ini belum ditemukan secara pasti terkait penyebab virus corona.² Dan sekarang virus ini menjadi pandemic yang menyerang semua negara yang ada di dunia.

Penyebaran COVID-19 di Indonesia, Pemerintah mengumumkan secara resmi kasus COVID-19 pertama di Indonesia pada tanggal 2 maret 2020.³ Dua warga Indonesia yang positif mengatakan bahwa melakukan kontak langsung dengan warga Negara Jepang yang sedang berkunjung ke Indonesia. Tanggal 11 maret 2020, untuk pertama kalinya ada kasus meninggal diakibatkan karena virus corona tersebut. Penyebaran virus corona di Indonesia ini tersebar di 34 provinsi di Indonesia. Penyebaran virus tidak diketahui keberadaanya akan sampai di Indonesia yang hingga sampai saat ini. Keberadaan virus sangat

² Andina Amalia dan Nurus Sa'adah, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia", *Jurnal Psikologi*, Volume 13 No.2, (Desember 2020), hal. 214

³ Moch Halim Sukur, dkk "Penanganan Pelayanan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Hukum Kesehatan", *Journal Inicis Legis*, Volume 1 Nomor 1, (Oktober 2020), hal. 4

meresahkan karena menimbulkan kekhawatiran masyarakat. Oleh karena itu, Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan-kebijakan terkait pandemi COVID19. Salah satu kebijakan tersebut adalah larangan orang untuk berkumpul dan beraktivitas di luar rumah mereka, dan anjuran untuk tetap tinggal di dalam rumah. Tetap tinggal di rumah, beribadah di rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah adalah bunyi kebijakan tersebut. Hal ini dikarenakan virus berbahaya ini dapat ditularkan kepada orang lain melalui berbagai macam kontak fisik, mulai dari sentuhan dan droplet melalui udara sehingga salah satu konsekuensinya maka individu harus tetap berusaha menjaga jarak sosial satu dengan yang lain (physical distancing).⁴ Kebijakan pembatasan akses fisik ke layanan publik tidak hanya di Indonesia saja, hampir semua negara yang terdampak COVID-19 menghadapi tantangan terbesar bagi pengelola sekolah dalam berusaha menyeimbangkan tugas penting antara kesehatan siswa, guru dan pasien dengan perawatan lingkungan dan kebijakan berubah secara lokal atau nasional. Karena itu, baik pemerintah pusat sekaligus pemerintah daerah memunculkan kebijakan untuk memberhentikan semua lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan sebagai salah satu usaha dalam mencegah penyebaran dan penularan COVID-19. Kebijakan memunculkan luaran bahwa semua institusi pendidikan tidak melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasanya, sehingga dapat mengurangi efek penyebaran penyakit COVID-19.⁵

⁴ Nasruddin dan Haq, "Pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan masyarakat berpenghasilan rendah", *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, Vol. 7 No. 7, (2020), hal. 639-648.

⁵ Wargadinata, Maimunah, Dewi & Rofiq, "Student's responses on learning in the early Covid-19 Pandemic". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 5 No. 1, (2020), hal. 141-153.

Hadirnya wabah Covid-19 yang sangat mendadak, mengakibatkan dunia pendidikan Indonesia perlu mengikuti alur yang sekiranya dapat menolong kondisi sekolah dalam keadaan darurat. Sekolah perlu memaksakan diri menggunakan media daring. Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, banyak varians masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring diantaranya adalah:

1. Keterbatasan Penguasaan Teknologi Informasi oleh Guru dan Siswa

Kondisi guru di Indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir tahun sebelum 1980-an. Kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media daring. Begitu juga dengan siswa yang kondisinya hampir sama dengan guru-guru yang dimaksud dengan pemahaman penggunaan teknologi.

2. Sarana dan Prasarana yang Kurang Memadai

Perangkat pendukung teknologi jelas mahal. Banyak di daerah Indonesia yang guru pun masih dalam kondisi ekonominya yang menghawatirkan. Kesejahteraan guru maupun murid yang membatasi mereka dari serba terbatas dalam menikmati sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat diperlukan dengan musibah Covid-19 ini.

3. Akses Internet yang terbatas

Jaringan internet yang benar-benar masih belum merata di pelosok negeri. Tidak semua lembaga pendidikan baik Sekolah dasar maupun sekolah menengah dapat menikmati internet. Jika ada pun jaringan internet kondisinya masih belum mampu mengcover media daring.

4. Kurang siapnya penyediaan Anggaran

Biaya juga sesuatu yang menghambat karena, aspek kesejahteraan guru dan murid masih jauh dari harapan. Ketika mereka menggunakan kuota internet untuk memenuhi kebutuhan media daring, maka jelas mereka tidak sanggup membayarnya. Ada dilema dalam pemanfaatan media daring, ketika menteri pendidikan memberikan semangat produktivitas harus melaju, namun disisi lain kecakapan dan kemampuan finansial guru dan siswa belum melaju ke arah yang sama. Negara pun belum hadir secara menyeluruh dalam memfasilitasi kebutuhan biaya yang dimaksud.

Mengajar di masa pandemi seperti ini memang tidak gampang, namun pada momen inilah orang tua dan guru sebaiknya bisa kompak bekerja sama untuk membuat inovasi terbaru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pada keadaan seperti inilah peran guru dan orang tua sangat diperlukan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat merancang suatu media pembelajaran yang menarik sehingga terciptanya pembelajaran secara daring lebih menyenangkan bagi siswa.⁶

Inilah momen yang pas bagi para guru untuk menerapkan kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan inovasi serta harus profesional dalam melaksanakan tugas sebagai seorang guru dan juga menjadi bagian terpenting dalam menciptakan proses suasana pembelajaran yang efektif. Kita tidak mungkin menyalahkan keadaan yang seperti ini, sehingga

⁶ A. R, Mansyur, "Dampak covid-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia", *Education and Learning Journal*, Vol. 1, (2020), hal. 114

pendidikan tidak boleh berhenti. Oleh karena itu, dibutuhkanlah kerjasama antara guru dengan siswa agar tercipta pembelajaran yang efektif, menarik, dan inovatif. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru di SDS Islam Al Gontory Tulungagung mengatakan bahwa sulitnya siswa belajar secara daring apalagi selama pandemi ini, sebenarnya para guru menggunakan WhatsApp (WA) grup, kadang-kadang mengadakan zoom, juga *google formulir* untuk mengerjakan soal dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan media tersebut, masih banyak siswa yang kurang termotivasi belajar, dilihat dari banyaknya siswa yang mengikuti zoom yang diadakan guru hanya sebagian yang menghadirinya, pengumpulan tugas yang melampaui batas akhir pengumpulan yang sudah dijadwalkan. Mungkin pembelajaran yang dilakukan guru kurang menyenangkan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Sehingga sangat penting bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran daring.

Seiring dengan perkembangan teknologi, sebagai seorang pendidik harus dapat cepat beradaptasi dan mampu mempergunakan teknologi untuk pengembangan pembelajaran, terlebih pada masa pandemi seperti saat ini. Teknologi daring memungkinkan kita tetap dapat berinteraksi dengan siswa, baik itu secara satu arah, ataupun dua arah. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus bisa kreatif agar siswa tidak merasa jenuh selama melaksanakan pembelajaran di rumah. Variasi penggunaan media belajar yang disesuaikan dengan kondisi siswa sangat diperlukan untuk bisa

membuat siswa tetap dapat belajar dengan baik. Pemberian selingan berupa game di tengah pembelajaran juga dapat menjadi salah satu solusi untuk membuat suasana belajar tetap menyenangkan. Dellos mengemukakan proses belajar yang berlandaskan game adalah suatu alat yang dapat memudahkan siswa dalam proses penyelesaian masalah, meningkatkan berpikir kritis serta dapat melakukan proses penilaian.⁷ Penelitian Huang yang berhubungan dengan pendidikan telah mendapatkan hasil bahwa pembelajaran yang berbasis game merupakan pembelajaran yang efektif dalam pengajaran serta dapat menumbuhkan minat belajar.⁸

Anak-anak umumnya menyukai game, sehingga penggunaan game based learning cocok diterapkan pada kondisi generasi digital seperti sekarang ini. Game based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Menggunakan game-based learning, dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor. Guru tidak perlu takut jika tidak memiliki latar belakang sebagai pengembang game atau kurang melek teknologi jika ingin menerapkan game based learning. Banyak game edukasi yang bisa didapati di perangkat smartphone, bahkan banyak juga yang berbasis web aplikasi. Guru hanya perlu memilih game yang disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

⁷ Ryan Dellos, "Kahoot! A digital game resource for learning". *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, Vo. 12, (2015), hal. 49-52

⁸ Wen Hao Huang, "Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment". *Computers in Human Behavior*, (2011), hal. 694-704.

Salah satu media yang cocok dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran secara daring adalah aplikasi Kahoot. Menurut Sumarso Aplikasi Kahoot merupakan “aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan siswa yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka”.⁹ Menurut Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi Aplikasi kahoot merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena Kahoot merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁰

Diharapkan dengan aplikasi Kahoot ini, pembelajaran lebih interaktif dan menarik serta dapat membantu guru pada evaluasi penilaian terhadap siswa. Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot memerlukan jaringan internet serta handphone. Wiana mengemukakan pembelajaran dengan media komputer dapat menumbuhkan semangat siswa untuk mengerjakan soal yang ada disebabkan adanya tampilan gambar dan warna yang membuat menjadi lebih nyata.¹¹ Merancang pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, tujuannya adalah agar materi yang disampaikan kepada siswa lebih efektif.¹² Cara pembelajaran tersebut dapat

⁹ Sumarsono, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro* (Yogyakarta : Deepublish, Cet I, 2019), hal. 9.

¹⁰ Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi “Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan*, Vol.8 No. 1, (2019), hal. 96-97

¹¹ Wiana, W, “Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning”, *Journal of Physics: Conference Series* 953, (2018).

¹² Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2018.

dinilai efektif bagi siswa untuk saat ini. Oleh karena itu, apabila diterapkan secara langsung, diharapkan siswa dapat mengerjakan semua tugas dan materi yang diberikan oleh guru.

Siswa yang mempunyai minat yang besar akan menunjukkan minat, ketekunan yang tinggi, serta berusaha untuk mendapatkan prestasi tanpa menyerah ataupun merasa bosan. Oleh karena itu, jika minat siswa berkurang, maka minat siswa untuk belajar juga berkurang dan akan berdampak pada hasil belajar. Sehingga perlunya guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga memotivasi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Diharapkan dengan mengembangkan media aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa selama pembelajaran secara daring di SDS Islam Al Gontory Tulungagung.

Berdasarkan permasalahan dan kajian empiris yang ada peneliti tertarik untuk meneliti tentang metode pembelajaran yang bisa mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di Kelas 5 MI/SD. Judul penelitian tersebut adalah **“Pengaruh Metode *Game Based Learning* dengan Media Aplikasi “*Kahoot*” terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa Pandemi Covid-19”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat siswa menjadi pasif.
2. Media pembelajaran kurang kreatif dan inovatif.
3. Belum diterapkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot agar belajar lebih menyenangkan.
4. Guru menggunakan media pembelajaran yang sama selama pandemi.
5. Orang tua tidak begitu paham mengenai teknologi internet.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu ada pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pemilihan media pembelajaran daring oleh pendidik yang kurang menyenangkan.
2. Kurangnya minat atau keterlibatan siswa dalam belajar sehingga selama pembelajaran daring yang mengerjakan tugas bukan anak melainkan orangtua.
3. Tidak sedikit orang tua yang masih tidak begitu paham atau juga bahkan gaptek atau gagap teknologi akan dunia internet.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh metode *game based learning* dengan media aplikasi “*kahoot*” terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*?
2. Adakah pengaruh metode *game based learning* dengan media aplikasi “*kahoot*” terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*?
3. Adakah pengaruh metode *game based learning* dengan media aplikasi “*kahoot*” terhadap minat dan hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *game based learning* dengan media “*kahoot*” terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode *game based learning* dengan media “*kahoot*” terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *game based learning* dengan media “*kahoot*” terhadap minat dan hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.

E. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Sebagai sumber bacaan atau sebagai sumber referensi sekaligus bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya.
2. Sebagai wawasan keilmuan dan pengetahuan tambahan mengenai media pembelajaran secara daring.

b. Secara Praktis

1. Bagi Guru

Dapat dipergunakan sebagai masukan bagi guru agar dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya selain memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, juga menggunakan media sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menimbulkan semangat belajar karena siswa dapat mengalami langsung pembelajaran dengan berbagai macam variasi pada penggunaan media pembelajaran oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik secara daring.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat

kebenarannya.¹³ Oleh karena itu, hipotesis masih merupakan pernyataan yang masih lemah, karena kebenarannya masih perlu diuji dan dites kebenarannya dengan data asalnya dilapangan. Dalam penelitian ini, penulis menentukan hipotesis yaitu:

1. Hipotesis untuk Minat Belajar Siswa

Ha : Ada pengaruh metode *game based learning* dengan media “kahoot” terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.

Ho : Tidak ada pengaruh metode *game based learning* dengan media “kahoot” terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.

2. Hipotesis untuk Hasil Belajar Siswa

Ha : Ada pengaruh metode *game based learning* dengan media “kahoot” terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.

Ho : Tidak ada pengaruh metode *game based learning* dengan media “kahoot” terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.

¹³ Tim Laboratorium, *Pedoman Penyusun Skripsi*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2017), hal. 17

3. Hipotesis untuk Minat dan Hasil Belajar Siswa

Ha : Ada pengaruh metode *game based learning* dengan media “*kahoot*” terhadap minat dan hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.

Ho : Tidak ada pengaruh metode *game based learning* dengan media “*kahoot*” terhadap minat dan hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka disamping perlu dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

- 1) Pengaruh adalah daya upaya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk kepercayaan atau keadaan.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu pengajaran yang dipilih dan digunakan oleh seorang guru / pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dikuasai di akhir kegiatan belajar. Media *kahoot* adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar mahasiswa, mengulang kembali materi

pelajaran dan merangsang minat mahasiswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh *kahoot*.

- 3) Minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.
- 4) Hasil belajar adalah hasil yang ingin dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
- 5) Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

2. Penegasan Operasional

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain atau rancangan yang tentunya disesuaikan dengan materi yang akan dibahas serta sesuai dengan kondisi siswa guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Disini peneliti menerapkan “Media *Kahoot*” yang akan diterapkan dalam pelajaran “Tematik kelas V pada tema 4 subtema 1 (Peredaran Darahku Sehat)”.

Adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan tingkat dari minat siswa, dapat mempengaruhi hasil belajar. Minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut. Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang ingin dicapai oleh

seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

H. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini disusun enam bab, masing-masing bab terdiri atas beberapa sub atau bagian. Sebelum bab pertama, lebih dahulu penulis sajikan beberapa bagian permulaan dengan sistematika yang meliputi: bagian awal, terdiri dari: Halaman judul, Halaman sampul dalam, Halaman persetujuan, Halaman pengesahan, Surat pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian utama/ inti, terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, BAB VI dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Merupakan landasan teori yang meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

BAB III Merupakan Metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Merupakan laporan hasil penelitian yang meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V Merupakan Pembahasan yang meliputi pembahasan atas rumusan masalah yang telah dirumuskan akan dibahas secara rinci sesuai dengan data yang diperoleh dari lapangan.

BAB VI Merupakan penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

Bagian akhir meliputi daftar rujukan, lampiran- lampiran, daftar riwayat hidup. Demikian sistematika pembahasan dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Game Based Learning* dengan Media Aplikasi “*Kahoot*” terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 5 SDS Islam Al Gontory Tulungagung di masa Pandemi Covid-19”.