

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “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” ini di tulis oleh Azizah Nur Ainni, NIM: 12205183036, Bapak Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.

Kata Kunci: Metode *Game Based Learning*, Aplikasi *Kahoot*, Minat, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh alasan, antara lain minat belajar siswa yang menurun, dan media yang digunakan guru kurang menyenangkan saat pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah (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 Islam Al Gontory Tulungagung di masa pandemi *covid-19*?

Tujuan dalam penelitian ini ialah (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*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan ialah metode penelitian eksperimen jenis quasi eksperimen (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SDS Islam Al Gontory Tulungagung yang berjumlah 42 siswa. dalam pengambilan sampel digunakan sampling nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh, yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa. Teknik dan instrumen pengambilan data dalam penelitian ini adalah (1) Tes dan (2) Angket. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur minat siswa, sedangkan tes yang berupa soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen angket, soal *pre-test* dan *post-test* sebelum digunakan untuk mengambil dan mendapatkan data terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas. Setelah data terkumpul maka akan di uji dengan uji t-test dan uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat 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”, berdasarkan uji t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 sesuai dengan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Terdapat 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”, berdasarkan uji t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,016 sesuai dengan kriteria menunjukkan bahwa $0,016 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (3) Terdapat 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”, berdasarkan uji manova atau uji multivariate menunjukkan bahwa nilai ke empat p-value (sig) memiliki signifikansi 0,006 yaitu lebih kecil dari 0,05 atau 5%. Sesuai dengan kriteria nilai p-value (sig) $0,006 < 0,05$ atau $0,6\% < 5\%$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 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”.

ABSTRACT

This thesis was entitled "The Influence of *Game Based Learning* with Application Media "*Kahoot*" on Interests and Learning Outcomes in Thematic Learning of Grade 5 Students at SDS Islam Al Gontory Tulungagung in the Covid-19 Pandemic Period" was written by Azizah Nur Ainni, Number of student: 12205183036 , supervised by. Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.

Keywords: Method *Game Based Learning* Application *Kahoot*, Interests, Learning Outcomes

This research are motivated by reasons, including declining student interest in learning, and the media used by teachers is not fun when learning online during the Covid-19 pandemic. The formulation of the problem in this study is (1) Is there any influence of the game-based learning method with the "kahoot" application media on interest in learning in thematic learning of 5th grade students at SDS Islam Al Gontory Tulungagung during the Covid-19 pandemic?. (2) Is there any effect of the game-based learning method with the "kahoot" application media on learning outcomes in thematic learning of 5th grade students at SDS Islam Al Gontory Tulungagung during the Covid-19 pandemic?. (3) Is there any influence of the game-based learning method with the "kahoot" application media on interest and learning outcomes in thematic learning of 5th grade students at SDS Islam Al Gontory Tulungagung during the Covid-19 pandemic?.

The objectives of this study are (1) to determine the effect of method *game-based learning* with "*kahoot*" on interest in learning in thematic learning of grade 5 students at SDS Islam Al Gontory Tulungagung during pandemic *covid-19* (2) To find out the effect method *game-based learning* with "*kahoot*" on learning outcomes in thematic learning of grade 5 students at SDS Islam Al Gontory Tulungagung during pandemic *covid-19* (3) To determine the effect of method *game-based learning* with "*kahoot*" on interest and learning outcomes in thematic learning of grade 5 students at SDS Islam Al Gontory Tulungagung during pandemic *covid-19*

This study uses a quantitative research approach, the type of research used is a quasi-experimental type of experimental research method (quasi-experimental). The population in this study were all fifth grade students of SDS Islam Al Gontory Tulungagung, totaling 42 students. In sampling, non-probability sampling was used with saturated sampling type, namely class VA as the experimental class with a total of 21 students and class VB as a control class with a total of 21 students. The data collection techniques and instruments in this study were (1) Tests and (2) Questionnaires. The research instrument was in the form of a questionnaire to measure student interest, while the test in the form of *pre-test* and *post-test* to measure student learning outcomes. Questionnaire instruments, *pre-test* and *post-test* before being used to collect and obtain data were tested for validity. After the data has been collected, it will be tested with a t-test and MANOVA test.

The results showed that: (1) There was an effect of the *game-based learning* application media "*kahoot*" on interest in learning in thematic learning of 5th grade students of SDS Islam Al Gontory Tulungagung during the covid-19 pandemic", based on the t-test test, a significance value was obtained. (2-tailed) of 0.001

according to the criteria indicating that $0.001 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) There are an effect of the *game based learning* application media "*kahoot*" on learning outcomes in thematic learning of 5th grade students of SDS Islam Al Gontory Tulungagung during the covid-19 pandemic", based on the t-test test, the value of sig (2-tailed) was obtained. of 0.016 according to the criteria indicating that $0.016 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. (3) There are an effect of the *game based learning* application media "*kahoot*" on interest and learning outcomes in thematic learning of 5th grade students of SDS Islam Al Gontory Tulungagung during the covid-19 pandemic", based on the manova test or multivariate test, it shows that the fourth p-value (sig) has a significance of 0.006, which is smaller than 0.05 or 5%. In accordance with the criteria for the p-value (sig) of $0.006 < 0.05$ or $0.6\% < 5\%$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the *game based learning* with the application media "*kahoot*" on interest and learning outcomes in thematic learning of 5th grade students of SDS Islam Al Gontory Tulungagung during the covid-19 pandemic "

المخلص

البحث العلمي تحت العنوان "تأثير التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط التطبيق "كاهوت" الاهتمامات ونتائج التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج في فترة وباء كوفيد-19" كتبها عزيزة نور عيني، رقم الطالبة 12205183036 تحت الإشراف د. عبد العزيز ، الحاج، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: طريقة التعلم القائم على اللعبة تطبيق ، الاهتمامات كاهوت ، نتائج التعلم

إن خلفية هذا البحث في ذلك تراجع اهتمام الطلاب بالتعلم ، والوسائط التي يستخدمها المعلمون ليست ممتعة عند التعلم عبر الإنترنت أثناء وباء كوفيد-19. إن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي (1) هل هناك أي تأثير التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط التطبيق "كاهوت" الاهتمامات التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج في فترة وباء كوفيد-19؟ (2) هل هناك أي تأثير التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط التطبيق "كاهوت" ونتائج التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج في فترة وباء كوفيد-19؟ (3) هل هناك أي تأثير التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط التطبيق "كاهوت" الاهتمامات ونتائج التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج في فترة وباء كوفيد-19؟

أهداف هذه الدراسة هي (1) تحديد تأثير أسلوب التعلم القائم على الألعاب مع كاهوت على الاهتمام بالتعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج أثناء وباء كوفيد-19 (2) لمعرفة التأثير أسلوب التعلم القائم على الألعاب باستخدام كاهوت على نتائج التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج أثناء وباء كوفيد-19 (3) لتحديد تأثير طريقة التعلم القائم على الألعاب باستخدام كاهوت على الفائدة ونتائج التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج أثناء وباء كوفيد-19.

19

تستخدم هذه الدراسة نهج بحث كمي ، ونوع البحث المستخدم هو نوع شبه تجريبي في طريقة البحث التجريبي (شبه التجريبية) ، كان المجتمع في هذه الدراسة جميعاً طلاب الصف الخامس من المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج ، وبلغ عددهم 42 طالباً في أخذ العينات ، غير الاحتمالية مع نوع العينة المشبعة ، وتحديداً في الفصل 7-أ باعتبارها فئة تجريبية مكونة من 21 طالباً وفصل 7-ب كفئة ضابطة بإجمالي 21 طالباً. كانت تقنيات وأدوات جمع البيانات في هذه الدراسة (1) الملاحظات (2) المستندات (3) الاختبارات و (4) الاستبيانات. كانت أداة البحث على شكل استبيان لقياس اهتمام الطلاب ، بينما كان الاختبار على شكل اختبار وبعده قبلي لقياس نتائج تعلم الطلاب. أدوات الاستبيان ، ص إعادة الاختبار والاختبار اللاحق قبل استخدامها لجمع البيانات والحصول عليها تم اختبار صحتها وموثوقيتها. بعد جمع البيانات ، سيتم اختبارها باختبار توافر مانوفا .

أظهرت النتائج ما يلي: (1) كان هناك تأثير التعلم القائم على الألعاب لوسائل تطبيق "كاهوت" على الاهتمام بالتعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس من المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج خلال جائحة كوفيد-19 ، "بناءً على في اختبار ت-

تيس ،تم الحصول على قيمة معنوية-2. تيليت 0.001 وفقاً للمعايير التي تشير إلى أن 0.001 >0.05 ثم تم رفض هو وقبول ها (2). هناك تأثير لتطبيق القائم على اللعبة التعلم وسائل الإعلام" كاهوت " حول نتائج التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج خلال جائحة كوفيت-19، " بناءً على اختبار ت-تيس، تم الحصول على قيمة سيح-2 تيليت 0.016. وفقاً للمعايير التي تشير إلى أن 0.016 >0.05 ثم يتم رفض هو ويتم قبول ها (3). هناك تأثير لوسائل التعلم القائم على اللعبة تطبيق" كاهوت " على الفائدة ونتائج التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس من المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج أثناء وباء كوفيت-19، " بناءً على اختبار مانوفا أو متعدد المتغيرات يوضح الاختبار أن الرابعة سيح لها أهمية 0.006، وهي أصغر من 0.05 أو 5٪. وفقاً لمعايير القيمة ف سيح التي تبلغ 0.006 >0.05 أو 0.6٪ >5٪، يمكن استنتاج أن هو مرفوض وقبول ها، وبالتالي يمكن استنتاج أن التعلم القائم على اللعبة باستخدام وسائط التطبيق " كاهوت " على الفائدة ومخرجات التعلم في التعلم الموضوعي لطلاب الصف الخامس المدرسة الابتدائية الكونتوري تولونج أجونج أثناء وباء كوفيد - 19