ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis *Game Based Learning* pada Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDI Bayanul Azhar Sumbergempol Tulungagung". Ini ditulis oleh Syarotun Nabilah, NIM 126205213242. Pembimbing Skripsi : Dr. Susanto,M.Or.

Kata Kunci : *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Game Kahoot.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional sehingga proses pembelajaran dirasa kurang optimal, yang akhirnya mempengaruhi hasil pencapaian peserta didik dalam belajar. Media *game based learning* berupa game kahoot merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game online yang memudahkan pengguna dalam pengaplikasiannya untuk proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajarn IPAS terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajarn IPAS terhadap hasil belajar peserta didik, penelitian ini bertempat di SD Islam Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV A sebagai kelas Ekperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 52 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan tes (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat meliputi uji normalitas, homogenitas, sedangkan uji hipotesis peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 22 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pemelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar Islam Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung. Hal ini terbukti melalui *uji paired t-test* dengan nilai sig.(2-tailed) yang diperoleh adalah 0,010 dan 0,000 < 0,05. Jadi berdasarkan kriteria pengambilan keputusan jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Besar pengaruh dari penggunaan media terhadap pemahaman dapat dilihat melalui *mean pair 1* kelas kontrol yaitu 5.96154 dan *mean pair 2* kelas eksperimen yaitu 15.00000 yang mana 15.00000 > 5.96154. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruhnya penerapan media kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar Islam Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

ABSTRACT

Thesis entitled "The Effect of Kahoot Learning Media Based on Game Based Learning in Science Learning on Student Learning Outcomes IV Class in Islamic Elementary Schools Bayanul Azhar Sumbergempol Tulungagung". This was written by Syarotun Nabilah, NIM 126205213242. Thesis Advisor: Dr. Susanto, M.Or.

Keywords: Game Based Learning, Kahoot Game Learning Media, Learning Outcomes.

This research is motivated by the fact that many learning processes still use conventional methods so that the learning process is considered less than optimal, which ultimately affects the results of student achievement in learning. Game-based learning media in the form of Kahoot games is an interactive learning media based on online games that makes it easy for users to apply it to the learning process in the classroom. The use of interesting learning media is expected to support the teaching and learning process and improve student learning outcomes.

The formulation of the problem in this study is whether there is a significant influence on the kahoot learning media based on game based learning in science learning on student learning outcomes. Then the purpose of this study is to determine whether there is a significant influence on the kahoot learning media based on game based learning in science learning on student learning outcomes, this study took place at Bayanul Azhar Islamic Elementary School Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.

This study uses a quantitative approach. The type of research used is quasi-experimental or pseudo-experimental. The sample used in this study was class IV A as the experimental class and class IV B as the control class totaling 52 students. The data collection technique used by the researcher was by testing

(pretest and posttest) and documentation. The data analysis used was the prerequisite test including normality and homogeneity tests, while the researcher's hypothesis test used the paired sample t-test with the help of SPSS 22 for windows.

The results of the study indicate that there is a significant influence of the application of game-based learning kahoot media in science learning on student learning outcomes at the Bayanul Azhar Islamic Elementary School, Bendiljati Kulon, Sumbergempol, Tulungagung. This is proven through the paired t-test with sig. (2-tailed) values obtained are 0.010 and 0.000 <0.05. So based on the decision-making criteria if the sig. (2-tailed) value <0.05 then H0 is rejected and Ha is accepted. The magnitude of the influence of the use of media on understanding can be seen through the mean pair 1 of the control class, which is 5.96154 and the mean pair 2 of the experimental class, which is 15.00000, where 15.00000> 5.96154. So it can be concluded that there is an influence of the application of game-based learning kahoot media in science learning for grade IV on student learning outcomes at the Bayanul Azhar Islamic Elementary School, Bendiljati Kulon, Sumbergempol, Tulungagung.

الملخص

أطروحة بعنوان "تأثير وسائط التعلم القائمة على الألعاب في التعلم القائم على الألعاب على التعلم القائم على نظام آيباس على نواتج تعلم الطلاب في المدارس الابتدائية". وقد كتبها: سياروتون نبيلة، رقم ١٢٦٢٠٥٢١٣٢٤٢المشرف على الأطروحة: الدكتور. سوسانتو، ماجستير

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم القائم على ألعاب الكاهوت، التعلم القائم على الألعاب، نتائج التعلم.

الدافع وراء هذا البحث هو حقيقة أنه لا يزال هناك العديد من عمليات التعلم التي لا تزال تستخدم الأساليب التقليدية بحيث تعتبر عملية التعلم أقل من الأمثل، مما يؤثر في النهاية على تحصيل الطلاب في التعلم. وسائط التعلم القائمة على الألعاب في شكل لعبة كاهوت هي وسائط تعلم تفاعلية قائمة على الألعاب عبر الإنترنت تسهل على المستخدمين تطبيقها في عملية التعلم في الفصل الدراسي. ومن المتوقع أن يؤدي استخدام وسائط التعلم الشيقة إلى دعم عملية التعليم والتعلم وتحسين مخرجات تعلم الطلاب.

تتمثل صياغة المشكلة في هذه الدراسة في تحديد ما إذا كان هناك تأثير كبير على وسائط التعلم القائمة على الألعاب في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية على نواتج تعلم الطلاب. ثم إن الغرض من هذه الدراسة هو تحديد ما إذا كان هناك تأثير كبير على وسائط التعلم القائم على الألعاب *kahoot* القائمة على التعلم القائم على الألعاب في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية على نواتج تعلم الطلاب، وقد تم إجراء هذا البحث في مدرسة بيان الأزهر بنديليجاتي كولون سومبرجيمبول تولونجاجونج الإسلامية الابتدائية.

يستخدم هذا البحث نهجًا كميًا. نوع البحث المستخدم هو شبه التجربة أو التجربة الزائفة. وكانت العينات المستخدمة في هذه الدراسة هي الصف الرابع أ كصف تجريبي والصف الرابع ب كصف ضابط، حيث بلغ مجموعهم ٥٢ طالبًا. تقنيات جمع البيانات المستخدمة من قبل الباحثين هي الاختبارات (الاختبار القبلي والبعدي) والتوثيق. أما تحليل البيانات المستخدم فهو عبارة عن اختبار مسبق يتضمن اختبار المعيارية والتجانس، بينما يستخدم الباحث في اختبار الفرضيات اختبار العينة المزدوجة *t-test* بمساعدة برنامج *SPSS* ٢٢ للنوافذ.

أظهرت النتائج أن هناك تأثيرًا كبيرًا لتطبيق وسائط التعلم الكاهوتية القائمة على التعلم القائم على الألعاب في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية على نتائج تعلم الطلاب في مدرسة بيان الأزهار بنديلجاتي كولون سومبرجيمبول تولونجاجونج الإسلامية الابتدائية. ويتضح ذلك من خلال اختبار اختبار t-test المزدوج مع قيمة .sig (ثنائية الذيل) التي تم الحصول عليها هي ٠,٠١٠و ٠,٠٠٠< ٠,٠٥ .لذا، بناءً على معايير اتخاذ القرار إذا كانت قيمة *(2- sig)* الذيل٠,٠٥ > ، يتم رفض H_0 وقبول H_a. يمكن ملاحظة حجم

تأثير استخدام الوسائط على الفهم من خلال متوسط الزوج ١للفئة الضابطة وهو ٥,٩٦١٥٤ ومتوسط الزوج ٢ للفئة التجريبية وهو ١٥,٠٠٠ وهو ١٥,٠٠٠> ٥,٩٦١٥٤ .لذا يمكن أن نستنتج أن هناك تأثير لتطبيق وسائط الكاهوت القائمة على التعلم القائم على الألعاب في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الرابع على نتائج تعلم الطلاب في مدرسة بيان الأزهار بنديلجاتي كولون سومبرجيمبول تولونجاجونج الإسلامية الابتدائية.