

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING
(GBL) BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR
(Quasi Eksperimen Kelas V SDN Rancamanyar 03)**

Oleh :

Mellya Mutiara Hanafiah

225060043

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *quasi experimental design*. Teknik pengumpulan data melalui *pretest* dan *posttest*. Sampel dalam penelitian yang digunakan adalah kelas V. Kegiatan proses pembelajaran dengan Model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* menjadi model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar IPAS murid secara efektif di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen dengan rata-rata 68,74 > nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol dengan rata-rata 67,05. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,16 > nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 82,63. Dari data tersebut bahwa menunjukkan peningkatan skor rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen > rata-rata *posttest* kelas kontrol. Peneliti menggunakan uji *Independent Sample T-test* untuk melihat pengaruhnya. Hasil uji *Independent Sample T-test* yaitu $0.001 < 0.05$ dan hasil pada uji *effect size* memperoleh nilai sebesar 0.782 yang berkategori besar, artinya terdapat pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid, sesuai dengan pengambilan keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dan berpengaruh besar terhadap model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar.

Kata kunci : Hasil Belajar IPAS, *Game Based Learning*, *Kahoot*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING
(GBL) BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR
(Quasi Eksperimen Kelas V SDN Rancamanyar 03)**

Oleh :

Mellya Mutiara Hanafiah

225060043

ABSTRAK

This study aims to determine the effect of the Kahoot-assisted Game-Based Learning model on elementary school students' science learning outcomes. This study employs a quantitative method with a quasi-experimental design. Data were collected through pretests and posttests. The sample used in this study was fifth-grade students. The learning process using the Game-Based Learning model supported by the Kahoot application proved to be an effective learning model capable of improving students' IPAS learning outcomes in elementary school. This is evident from the average pretest scores: the experimental class had an average of 68,74, which was higher than the control class's average of 67,05. After the intervention, the experimental class's average posttest score was 86,16, which was higher than the control class's average of 82,63. These data indicate that the average posttest score in the experimental class was higher than the average posttest score in the control class. The researcher used the Independent Sample T-test to examine this effect. The results of the Independent Sample T-test were $0.001 < 0.05$, and the effect size test yielded a value of 0.782, which is categorized as large. This means there is a significant effect on students' IPAS learning outcomes, consistent with the decision to reject H_0 was rejected and H_i was accepted. Based on these results, it can be concluded that there is a significant and substantial effect of the Kahoot-assisted Game-Based Learning model on elementary school science learning outcomes.

Keywords: Science learning outcomes, Game-Based Learning, Kahoot

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING
(GBL) BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR
(Quasi Eksperimen Kelas V SDN Rancamanyar 03)**

Oleh :

Mellya Mutiara Hanafiah

225060043

ABSTRAK

Panalungtikan ieu boga tujuan pikeun nangtukeun pangaruh modél Game Based Learning anu dibantuan ku aplikasi Kahoot kana hasil diajar Élmü Pengetahuan Alam Sakola Dasar. Panalungtikan ieu ngagunakeun metode kuantitatif kalayan desain panalungtikan anu mangrupa desain kuasi-ékspériméntal. Téhnik pangumpulan data ngaliwatan pretest sareng posttest. Sampel dina panalungtikan anu dianggo nyaéta kelas V. Kagiatan prosés diajar kalayan Modél Game Based Learning anu dibantuan ku aplikasi Kahoot mangrupikeun modél diajar anu tiasa ningkatkeun hasil diajar élmü pengetahuan alam siswa sacara efektif di Sakola Dasar. Ieu tiasa ditingali tina hasil skor rata-rata pretest kelas ékspérimén kalayan rata-rata 68,74 > skor rata-rata pretest kelas kontrol kalayan rata-rata 67,05. Saatos dipasihan perlakuan, skor rata-rata posttest kelas ékspérimén nyaéta 87,16 > nilai rata-rata kelas kontrol nyaéta 82,63. Tina data ieu, nunjukkeun paningkatan skor rata-rata posttest di kelas ékspérimén > rata-rata posttest kelas kontrol. Panalungtik ngagunakeun Independent Sample T-test pikeun ningali pangaruhna. Hasil uji-T Independent Sample nyaéta $0,001 < 0,05$, sareng uji ukuran éfék ngahasilkeun nilai 0,782, anu dikategorikeun ageung. Ieu nunjukkeun pangaruh anu signifikan kana hasil diajar élmü sosial siswa, saluyu sareng kaputusan pikeun nolak H_0 sareng nampi H_1 . Dumasar kana hasil ieu, tiasa disimpulkeun yén modél Game-Based Learning anu dibantuan ku aplikasi Kahoot gaduh pangaruh anu signifikan sareng substansial kana hasil diajar élmü sosial dina siswa sakola dasar.

Kecap Pamageuh : Hasil Diajar Élmü Sosial, Diajar Berbasis Kaulinan, Kahoot