

**PENGARUH PENGGUNAAN *KAHOOT GAME BASED*
LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DI MI PKP KUALA KAPUAS**

SKRIPSI

**OLEH
MUHAMMAD KHAIRI ERFANY**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2023 M/1444 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN *KAHOOT GAME BASED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
V DI MI PKP KUALA KAPUAS**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Muhammad Khairi Erfany
180101070702**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
BANJARMASIN
2023 M/ 1444 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Khairi Erfany
NIM : 180101070702
Tempat/ Tanggal Lahir : Amuntai, 18 Juni 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Kahoot Gamed Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 28 Maret 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Khairi Erfany



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pgmi@uin-antasari.ac.id Web: pgmi.uin-antasari.ac.id

**SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI
Nomor : 71/Un.14/IL.2.J/PP.00.9/03/2023**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Muhammad Khairi Erfany
NIM : 180101070702
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Kahoot Gamed Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas

Hasil Uji Plagiasi : 13 %

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 28 Maret 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



[Handwritten Signature]
Dr. Nur Hafidatulaila, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198309022009122005

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Pengaruh Penggunaan Kahoot Game Based Learning
Pada Mata pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar
Siswa Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas

Ditulis oleh : Muhammad Khairi Erfany

NIM : 180101070702

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S-1)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Akademik : 2022/2023

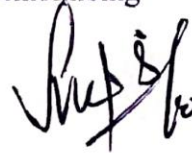
Tempat Tanggal Lahir : Amuntai, 18 Juni 2000

Alamat : Jln. Pemuda Komplek Sumber Kurnia No. 11 D Rt. 11
Kecamatan Selat, Kabupaten Kapuas

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

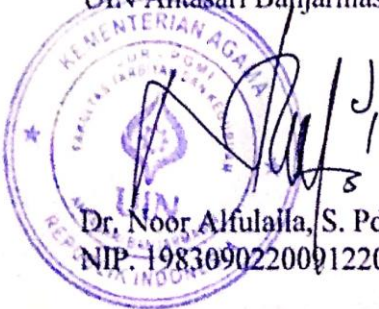
Banjarmasin, 28 maret 2023

Pembimbing



Eko Wahyu Nur Sofianto, M. Pd
NUP. 201701035

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin



Dr. Noor Alfulalla, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198309022000122005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Penggunaan *Kahoot Game based learning* Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI PKP Kuala Kapuas.

Nama Muhammad Khairi Erfany, NIM 180101070702, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Senin
Tanggal : 10 April 2023
Nilai : 79,1 (B+)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin



Dr. H. Hamdan, M. Pd
NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Khairunnisa, S. Pd, M. Pd Ketua	1
2	Eko Wahyu Nur Sufianto, M. Pd Anggota	2
3	Muhammad Adli Nurul Ihsan, S. Pd. I, M. Pd. I Anggota	3

ABSTRAK

Muhammad Khairi Erfany: 180101070702. *Pengaruh Penggunaan Kahoot Game based learning Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Eko Wahyu Nur Sofianto, M.Pd

Kata Kunci: Pengaruh, *Kahoot*, *Game based learning*, Pelajaran IPA

Minat belajar dalam belajar IPA sangat berarti ada didalam diri siswa, minat belajar mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Oleh karena itu diperlukan inovasi metode pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA yaitu dengan penggunaan *Kahoot* yaitu *Game* Edukasi berbasis Teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran IPA kelas V yang dilakukan guru di MI PKP Kuala Kapuas, penggunaan *Kahoot Game based learning* dalam pembelajaran IPA di MI PKP Kuala Kapuas, dan pengaruh penggunaan *Kahoot Game based learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di MI PKP Kuala Kapuas.

Penelitian ini menerapkan pendekatan Kuantitatif. Menerapkan desain penelitian *quasi eksperimen*, pengaruh penggunaan *Kahoot* sebagai *Game based learning* dalam pembelajaran IPA. Populasi pada penelitian adalah semua siswa kelas V MI PKP Kuala Kapuas. Sampling yang digunakan siswa V B MI PKP Kuala Kapuas. Pengumpulan data dengan menggunakan Tes, Observasi, dan Dokumentasi.

Setelah data terkumpul dilakukan perhitungan statistik yang meliputi Mean, Standar Deviasi, Uji Normalitas, Uji Wilcoxon, Uji Homogenitas, Uji Mann-Whitney. Kemudian, dianalisis dengan Uji Wilcoxon dan Uji Mann-Whitney. Hasil penelitian ini. Pelaksanaan *Kahoot Game Based Learning* Pada Pembelajaran IPA kelas V MI PKP Kuala Kapuas terlaksana dengan baik dan lancar. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan menggunakan *Kahoot*, dapat disimpulkan ketika pembelajaran dilaksanakan, siswa lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran, selain itu juga, *Kahoot* sangat menarik minat siswa dan menjadi suasana baru dalam belajar, dibanding penerapan model pembelajaran konvensional pada umumnya. Penggunaan *Kahoot Game Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi IPA kelas V MI PKP Kuala Kapuas diperoleh nilai hitung sebesar 0,000 karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada *Kahoot Game Based Learning* Pada Pembelajaran IPA Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ, أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ, الصَّلَاةُ
وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah swt. Tuhan seru sekalian alam. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Kahoot Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas”. Penulis menyadari sepenuhnya, telah banyak mendapatkan dukungan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Ibu Dr. Noor Alfulaila, S.Pd, M.Pd. dan Ibu Khairunnisa, M. Pd. I selaku ketua dan sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
3. Bapak Eko Wahyu Nur Sufianto, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan, motivasi dan ilmu yang sangat berharga serta meluangkan waktunya bagi penulis dari awal hingga proses pembuatan skripsi ini selesai.

4. Para Dosen, Karyawan dan Karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi Penulis.
5. Bapak Dr. Saifudin, M. Ag selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan staf serta bapak Dr. Ahmad Syawqi, S. Ag., S. IP., M. Pd. I selaku Kepala Perpustakaan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
6. Ibu Hj. Hirliani, S.Pd.I, M.Pd selaku kepala MI PKP Kuala Kapuas, serta Bapak Agus Siswandi, S.Pd.I dan Ibu Norhana, S.Pd.I selaku guru Kelas V MI PKP yang telah berkenan membimbing dan Penulis selama penelitian
7. Seluruh keluarga penulis dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT. Membalas segala bentuk kebaikan pihak-pihak terkait. Akhir kata Penulis mengharapkan ampunan dan ridha Allah SWT, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan menambah khazanah pengetahuan, Aamiin.

Banjarmasin, 6 Ramadhan 1444 H
28 Maret 2023 H



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Signifikansi Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Penelitian Terdahulu	8
G. Hipotesis Penelitian.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II Landasan Teori.....	13
A. Metode Pembelajaran.....	13
B. Media Pembelajaran.....	13
C. <i>Kahoot</i>	15
D. Gamed Based Learning	19
E. Pembelajaran IPA Pada SD/MI.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
B. Desain Penelitian.....	24
C. Setting Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian	25
E. Data dan Sumber Data.....	25
F. Teknik Pengumpulan Data.....	27
G. Instrument Penelitian.....	28
H. Teknik Analisis Data.....	28
I. Teknik Validitas Keabsahan Data	33
BAB IV Hasil Penelitian.....	35
A. Hasil Penelitian	35

1. Proses Pembelajaran IPA Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas.....	35
2. Pelaksanaan Penggunaan <i>Kahoot Game Based Learning</i> pada Pembelajaran IPA Kelas V.....	35
3. Pengaruh <i>Kahoot Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPA Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.	44
B. Pembahasan.....	47
1. Proses Pembelajaran IPA Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas.....	47
2. <i>Kahoot Game Based Learning</i> pada Pembelajaran IPA Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.	47
3. Pengaruh <i>Kahoot Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPA Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.	53
 BAB V PENUTUP.....	 56
A. Simpulan.....	56
B. Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA	 58
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian dan Tujuan Instrumen Penelitian	28
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	38
Tabel 4.2 Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa	39
Tabel 4.3 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan <i>SPSS</i> Versi 26	40
Tabel 4.4 Uji Wilcoxon Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan <i>SPSS</i> Versi 26	41
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan <i>SPSS</i> Versi 26.....	42
Tabel 4.6 Uji Mann-Whitney Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan <i>SPSS</i> Versi 26.....	43
Tabel 4.7 Daftar Hasil Belajar Siswa Pada kelas Eksperimen dan Kontrol.....	50
Tabel 4.8 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Pretest Siswa.....	51
Tabel 4.9 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Posttest Siswa	52
Tabel 4.10 Uji Mann-Whitney Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan <i>SPSS</i> Versi 26.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Join <i>Kahoot</i> Siswa.....	16
Gambar 2.2 Pin Join <i>Kahoot</i> Siswa	16
Gambar 4.1 Suasana kelas Sebelum Mulai Menjalankan <i>Kahoot</i>	38
Gambar 4.2 Tampilan Soal Pretest <i>Kahoot</i> yang di lihat siswa.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Soal Posttest <i>Kahoot</i> yang di lihat siswa	49
Gambar 4.4 Setelah Siswa Masuk Room <i>Kahoot</i> dan menunggu kuis di mulai ...	49

DAFTAR LAMPIRAN

No	Halaman
1. Daftar Terjemah	61
2. Daftar nama siswa kelas V MI PKP	62
3. Instrumen RPP 1	63
4. Instrumen RPP 2	66
5. Instrumen RPP 3	69
6. Instrumen RPP 4	72
7. Instrumen Soal 1	75
8. Instrumen Soal 2	77
9. Surat Telah Seminar Proposal	78
10. Surat Validasi 1	79
11. Surat Validasi 2	80
12. Lembar Validasi Soal	81
13. Hasil Pretest dan Posttest	87
14. Penghitungan Mean dan Standar Deviasi pada SPSS V 26	88
15. Penghitungan Uji Normalitas	90
16. Penghitungan Uji Wilcoxon	92
17. Penghitungan Uji Homogenitas	94
18. Penghitungan Uji Mann-Whitney	96
19. Dokumentasi Penelitian	98
20. Lembar Konsultasi	103
21. Pengumuman SK Pembimbing	105
22. Surat Persetujuan Riset	106
23. Surat Izin Riset 1	107
24. Surat Izin Riset 2	108
25. Surat Izin Riset 3	109
26. Surat Rekomendasi Riset dari MI PKP	110
27. Surat Selesai Riset	111

