

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.