

**PENGGUNAAN APLIKASI *GAME* KAHOOT MATA PELAJARAN IPA
MATERI EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V DI MI IHYAUL ULUM DUKUN GRESIK**

SKRIPSI



**Disusu Oleh :
NAAL HIRA' ANGRHEINI
(20206105)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2024**

**PENGGUNAAN APLIKASI *GAME* KAHOOT MAPEL IPA MATERI
EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V DI MI IHYAU ULUM DUKUN GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Kediri (IAIN) Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana
(S1)

Oleh:
Naal Hira' Angrheini
NIM. 20206105

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAM ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGGUNAAN APLIKASI *GAME* KAHOOT MAPEL IPA MATERI
EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V DI MI IHYAUL ULUM DUKUN GRESIK**

Oleh:

Naal Hira' Angrheini

NIM. 20206105

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I
NIP. 198709232023212043

Dr. Yulianti Yussal, M.Pd
NIDN.2002039002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGGUNAAN APLIKASI *GAME* KAHOOT MAPEL IPA MATERI
EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V DI MI. IHY AUL ULUM DUKUN GRESIK**

Naal Hira' Angrheini

NIM. 20206105

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kediri pada tanggal

1. Penguji Utama

(.....)

2. Pembimbing I

Dr. Septiana Purwaningrum,

M.Pd.I NIP.

198709232023212043

(.....)

3. Pembimbing II

Dr. Yulianti Yussal, M.Pd

NIDN. 2002039002

(.....)

Kediri,.....2024

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.

NIP. 197004121994032006

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا بِرَفْعِ اللَّهِ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۱۱

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah Ayat 11)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Naal Hira' Angrheini
NIM : 20206105
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang saya tulis ini benarbenar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri 27 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan

Naal Hira' Angrheini

ABSTRAK

NAAL HIRA' ANGRHEINI, Dosen Pembimbing Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I dan Dr. Yulianti Yussal, M.Pd Penggunaan Aplikasi Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem Kelas 5 di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024. Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya masalah yaitu nilai yang di peroleh siswa tidak memuaskan karena metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan media kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar

Peserta Didik Hasil belajar peserta didik memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V Bapak Taufiq di MI Ihyaul Ulum, didapatkan informasi bahwa peserta didik kelas V tersebut memiliki hasil belajar yang cukup rendah. Rendahnya hasil belajar yang dimiliki peserta didik tersebut dikarenakan kurangnya inovasi dari pendidik. Pendidik hanya cenderung menggunakan media buku saja sehingga membuat peserta didik mudah bosan, dan hal itu akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah produk berupa penggunaan aplikasi interaktif berbasis game kahoot sebagai media pendukung saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada materi ekosistem. tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk mengembangkan desain dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis game kahoot serta mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V khususnya di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen yang terdiri dari Implementasi, Evaluasi. Perhitungan analisis data produk menggunakan Uji N-Gain. Hasil validasi produk media pembelajaran dari ahli desain media mendapatkan skor presentase sebesar 70% yang berarti valid. Hasil validasi dari ahli materi pelajaran didapatkan skor 80% yang artinya valid serta guru kelas sebagai ahli pembelajaran memberikan skor sebesar 90% sehingga berada pada kualifikasi layak. Hasil dari penilaian juga didapatkan dari angket siswa pada uji pengguna perorangan mendapatkan skor 85% dengan hasil layak. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata *pretest* = 68,83 dan meningkat pada hasil *posttest* = 81,03 artinya pembelajaran dengan menggunakan media kahoot berbasis digital dapat dikatakan menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan pengembangan media.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin kiranya penulis mampu menyelesaikan sendiri tanpa adanya kerja sama dan dukungan dari beberapa pihak baik berupa masukan, kritik, saran maupun materi oleh dosen pembimbing, seluruh keluarga, saudara dan kerabat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor IAIN Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri
4. Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I, dan ibu Dr. Yulianti Yussal, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan serta doa sehingga penyusunan skripsi dapat selesai.
5. Kedua orang tuaku, Bapak Ubaidillah, S.Ag.,M. Pd.I, dan Ibu Wirdati, S.Ag., S.Aq., M.Pd, serta saudara saudaraku yang selalu mendukung, memberikan semangat, serta yang tidak pernah berhenti mendoakan sehingga peneliti dapat melalui berbagai hambatan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Keluarga besar MI. Ihyaul Ulum Dukun Gresik, Ibu/bapak Wali Kelas V-A & B yang telah memberikan kesempatan, waktu dan tempat untuk melakukan penelitian skripsi.
7. Nurul Indrawati, Putri, Adinda, Tara, Fitri dan seluruh teman-temanku yang tidak bisa saya sebutkan semuanya tapi penulis berterima kasih

kalian sudah memberikan support dan menjadi tempat keluh kesah dalam penyusunan skripsi ini.

8. Terima kasih juga saya sampaikan kepada diri saya sendiri yang terus berjuang dan tidak menyerah dalam meraih cita-cita serta berusaha untuk membahagiakan kedua orang tua dan adik saya. Semoga Allah SWT memberikan syafaat-Nya, aamiin

Pada penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan maupun segi isi, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan skripsi sehingga bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Kediri,..... 2024

Mahasiswa,

Naal Hira' Angrheini
20206105

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	0
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
H. Definisi Operasional.....	12
I. Penelitian Terdahulu.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Media Pembelajaran.....	20
B. Interaktif Berbasis Game	23
C. Pembelajaran IPA	26
D. Hasil Belajar.....	31
E. Karakteristik Peserta Didik	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Model Penelitian	38
B. Instrument Pengumpulan Data	39
C. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Penyajian Materi.....	50
B. <i>Implementation</i> (Implementasi)	53

C. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	55
D. Pembahasan.....	56
E. Faktor Pendukung Dan Penghambat.....	60
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	71
RIWAYAT HIDUP.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Kkm Peserta Didik Kelas V A	5
Tabel 1. 2 Nilai KKM Peserta Didik Kelas V B	5
Tabel 3. 1 Desain Metode Penelitian	39
Tabel 3. 2 Angket Peserta Didik	42
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Validasi	42
Tabel 3. 4 Kreteria Kevalidan Data Angket Penilaian	46
Tabel 3. 5 Perhitungan Angket Respon Peserta Didik.....	48
Tabel 4. 1 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar.....	52
Tabel 4. 2 Hasil Uji Coba Pretest Postest	54
Tabel 4. 3 Hasil Uji N-Gain	55