

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASIC LEARNING* DALAM KELAS *VIRTUAL* (PEMBELAJARAN JARAK JAUH) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA – SISWI SDIT SABILUL HUDA PRANGGANG PLOSOKLATEN DI ERA PANDEMI *COVID-19***

**SKRIPSI**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan (S. Pd)



oleh :

**ANANDA MAULIDATUL MAULA**

**9.321.085.17**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2021**



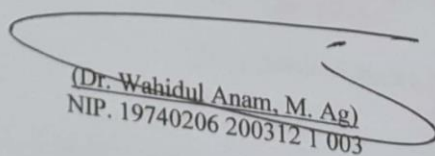
HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASIC LEARNING*  
DALAM KELAS *VIRTUAL* (PEMBELAJARAN JARAK JAUH) UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA – SISWI  
SDIT SABILUL HUDA PRANGGANG PLOSOKLATEN DI ERA  
PANDEMI COVID-19

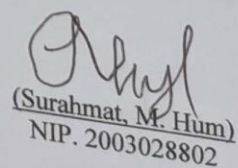
ANANDA MAULIDATUL MAULA  
NIM. 9321.085.17

Disetujui oleh:

Pembimbing I

  
(Dr. Wahidul Anam, M. Ag)  
NIP. 19740206 200312 1 003

Pembimbing II

  
(Surahmat, M. Hum)  
NIP. 2003028802

## NOTA DINAS

Nomor : Kediri, 30 April 2021  
Lampiran :  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada  
Yth, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel 07 – Ngronggo Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ananda Maulidatul Maula  
NIM : 9321.085.17  
Judul : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
*GAME BASIC LEARNING* DALAM KELAS *VIRTUAL*  
(PEMBELAJARAN JARAK JAUH) UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL  
BELAJAR SISWA – SISWI SDIT SABILUL HUDA  
PRANGGANG PLOSOKLATEN DI ERA PANDEMI  
COVID-19

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaannya kami ucapkan terimakasih.

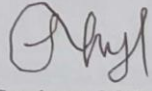
Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing I

Pembimbing II

  
(Dr. Wahidul Anam, M. Ag)

NIP. 19740206 200312 1 003

  
(Surahmat, M. Hum)

NIP. 2003028802

## NOTA PEMBIMBING

Nomor : Kediri, 7 Juni 2021  
Lampiran : 4 (empat) berkas  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada  
Yth, Bapak Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel 07 – Ngronggo  
Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing  
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ananda Maulidatul Maula  
NIM : 9321.085.17  
Judul : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
*GAME BASIC LEARNING* DALAM KELAS *VIRTUAL*  
(PEMBELAJARAN JARAK JAUH) UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL  
BELAJAR SISWA – SISWI SDIT SABILUL HUDA  
PRANGGANG PLOSOKLATEN DI ERA PANDEMI  
COVID-19

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami  
berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai  
kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

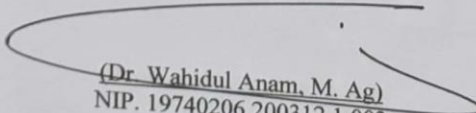
Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya,  
dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

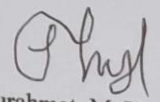
Demikian agara maklum dan atas kesediaan Bapak kami  
ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing I

Pembimbing II

  
(Dr. Wahidul Anam, M. Ag)  
NIP. 19740206 200312 1 003

  
(Surahmat, M. Hum)  
NIP. 2003028802

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASIC LEARNING*  
DALAM KELAS *VIRTUAL* (PEMBELAJARAN JARAK JAUH) UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA – SISWI  
SDIT SABILUL HUDA PRANGGANG PLOSOKLATEN DI ERA  
PANDEMI COVID-19

ANANDA MAULIDATUL AMULA  
NIM. 9.321.085.17

Telah diujikan dalam Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)  
Kediri pada tanggal 7 Juni 2021

Tim Penguji,

1 Penguji Utama

(Dr. Hj. Mu'awanah, M. Pd)  
NIP. 19680604 199803 2 001

(.....)

2 Penguji I

(Dr. Wahidul Anam, M. Ag)  
NIP. 19740206 200312 1 005

(.....)

3 Penguji II

(Surahmat, M. Hum)  
NIP. 2003028802

(.....)



Kediri, 7 Juni 2021  
Surahmat, Fakultas Tarbiyah

Dr. H. Ali Anwar, M. Ag  
NIP. 19640503 199603 1 001

## HALAMAN MOTTO

وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ  
إِلَىٰ عَالَمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ

***“Dan Katakanlah :”Bekerjalah Kamu, Maka Allah dan Rasul-Nya Serta  
Orang-orang Mukmin Akan Melihat Pekerjaan Itu, dan Kamu Akan  
dikembalikan Kepada Allah yang Mengetahui Akan yang Ghaib dan yang  
Nyata, Lalu diberitakan-Nya Kepada Kamu Apa yang Telah Kamu  
Kerjakan.(Q.S At-Taubah Ayat 105)***

***Tiada Hasil Tanpa disertai Usaha, Tiada Usaha Tanpa diserati Tekad, Tiada  
Tekad Tanpa Disertai Keyakinan, Tiada Keyakinan disertai Keberanian.  
(Ananda Maulidatul Maula)***

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa tercurahkan kehadirat Allah swt. Karena berkat rahmat, taufiq, hidayah dan inayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulisan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya yang ikhlas membiayai, menyayangi, dan selalu mendo'akan setiap langkah saya. Bapak dan ibu saya adalah pelipur lara yang tidak bisa dibalas jasanya dengan materi apapun, karena bapak ibu adalah yang terbaik dan luar biasa.
2. Saudara dan segenap keluarga Bani Ummi, terima kasih atas segala dukungan, motivasi, do'a yang terus dilantunkan.
3. Segenap seluruh teman-teman seperjuangan dan teman-teman organisasi PAC IPNU IPPNU Plosoklaten yang senantiasa memberikan dorongan dan dukungan semangat.
4. Dewan dosen IAIN kediri yang selama ini mengantarkan belajar sampai saat titik ini. Terkhusus kepada Dosen pembimbing yang senantiasa menemani dan membimbing dalam pengerjaan tugas akhir ini.
5. Pihak sekolah SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten yang telah memberikan ruang luas dalam membantu proses penelitian samapai pada tahap saat ini.

Semoga Allah swt. Senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan dan ilmu yang manfaat kepada kita semua. amiin

Kediri, 16 April 2021

Ananda Maulidatul Maula



## ABSTRAK

Ananda Maulidatul Maula, Dosen Pembimbing Dr. Wahidul Anam, M. Ag dan Surahmat, M. Hum, Penerapan Metode *Game Basic Learning* Dalam Kelas *Virtual* (Pembelajaran Jauh) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa-siswi SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten di Era Pandemi *Covid-19*, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2020.

Kata Kunci: *Game Basic Learning*, Keaktifan, Hasil Belajar

*Game Basic Learning* merupakan metode pembelajaran yang disajikan dalam bentuk game disertai tampilan-tampilan yang menarik didalamnya. Melalui *Game Basic Learning* ini, siswa dituntut untuk berpikir cepat dalam menjawab pertanyaan sekaligus melatih konsentrasinya terkait pemahaman materi. Melalui metode pembelajaran ini, proses belajar mengajar diharapkan menjadi berpusat pada peserta didik, sementara guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan. Di dalam skripsi ini membahas tentang Penerapan Metode *Game Basic Learning* Dalam Kelas *Virtual* (Pembelajaran Jauh) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa-siswi SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten di Era Pandemi *Covid-19*.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan yang terlibat dalam penelitian ini adalah waka kurikulum, guru wali kelas, orang tua siswa dan beberapa siswa kelas 3 SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten. Teknik analisis datanya menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Penerapan metode *Game Basic Learning* pada pelajaran diterapkan dengan tahapan persiapan berupa penyediaan sub bab materi yang akan dijadikan kuis pada game, pelaksanaan dengan membuat kuis soal beserta durasi waktu pengerjaan dan memberikan *link web Quizizz* kepada siswa, dan evaluasi hasil belajar diketahui dari hasil belajar siswa. 2) Melalui metode *Game Basic Learning* , keaktifan siswa meningkat ditandai dengan meningkatkan keaktifan yang dipengaruhi dari faktor minat dan antusias nya dalam mengerjakan kuis soal yang ada digame. Hasil belajar meningkat diukur dari capaian nilai sesudah dan sebelum pelaksanaan metode *Game Basic Learning*. Hasil capaian ketika sesudah melaksanakan metode nilai menjadi meningkat karena adanya antusias peserta didik untuk mengerjakan soal yang ada pada game. 3) Terdapat hambatan ketika metode ini diterapkan yakni kendala jaringan, keterbatasan media, penyalahgunaan media, keterbatasan kuota dan kurangnya waktu belajar. Solusinya adalah pemberian arahan fasilitas wifi disekolah, memberikan fasilitas media disekolah, perhatian kusus orang tua terhadap peserta didik agar terkontrol waktu belajar dan tidak terjadi penyalahgunaan media, memberikan tunjangan kuota dari pergantian spp uang gedung menjadi uang kuota belajar, memberikan pengarahan belajar kepada peserta didik bila perlu diarahkan les privat.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Game Basic Learning Dalam Kelas Virtual (Pembelajaran Jauh) Untuk Meningkatkan Keaktifan, Kecerdasan dan Hasil Belajar Siswa-siswi SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten di Era Pandemi Covid-19” Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna yang diharapkan. Skripsi ini juga tidak bisa terselesaikan tanpa bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri Dr. Nur Chamid, MM.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dr. H. Ali Anwar, M.Ag.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Dr. Iskandar Tsani, S.Ag, M.Ag.
4. Dosen pembimbing I Dr. Wahidul Anam, M. Ag, dan dosen pembimbing II Surahmat, M. Hum yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten Abu Hasan Ali, M. Pd yang telah memberikan izin kepada penulis sehingga dapat melakukan penelitian.
6. Guru Wali Kelas 3 Ibu Miftakul Ilma, yang telah bersedia menjadi narasumber dan berbagi informasi dengan penulis.
7. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu serta arahnya dalam masa studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
8. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Zainal Mustofa dan Ibu Imroatul Islamiyah, serta adik saya Nofailul yang tak pernah lelah memberikan do'a, motivasi serta dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2017 atas kebersamaannya selama masa studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Kediri, 16 April 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	I
NOTA DINAS .....	II
NOTA PEMBIMBING .....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN MOTTO .....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Telaah Pustaka .....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	18
A. Metode Game Basic Learning .....	18
B. Keaktifan.....	26
C. Hasil Belajar .....	27

BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis/ Pendekatan Penelitian .....	30
B. Kehadiran Peneliti.....	32
C. Lokasi Penelitian.....	33
D. Data dan Sumber Data .....	33
E. Metode Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	38
I. Tahap-tahap Penelitian.....	39
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....	40
A. Paparan Data.....	40
B. Penerapan Metode Game Basic Learning.....	43
C. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.....	52
D. Hambatan dan Solusi Pelaksanaan Metode Game Basic Learning.....	58
E. Temuan Penelitian di SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten.....	60
BAB V PEMBAHASAN .....	62
A. Penerapan Metode Game Basic Learning di SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten.....	62
B. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar.....	64
C. Hambatan Pelaksanaan Metode Game Basic Learning.....	69
D. Solusi Hambatan Pelaksanaan Metode Game Basic Learning.....	71

BAB VI PENUTUP .....	74
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN.....	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara .....	79
Lampiran 2 Wawancara dengan Waka Kurikulum.....	79
Lampiran 3 Wawancara dengan Wali Kelas.....	80
Lampiran 4 Wawancara dengan Orang Tua Siswa.....	80
Lampiran 5 Wawancara dengan Siswa .....	81
Lampiran 6 Jumlah Siswa SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten .....	81
Lampiran 7 Jumlah Guru SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten.....	82
Lampiran 8 Jumlah Siswa Kelas 3 SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten ...	82
Lampiran 9 Data Nilai Siswa Kelas 3 Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Game Basic Learning.....	83
Lampiran 10 RPP Kelas 3 SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten .....	84
Lampiran 11 Dokumentasi.....	87
Lampiran 12 Surat Izin Melaksanakan Penelitian .....	89
Lampiran 13 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .....	90
Daftar Konsultasi Pembimbing I.....	92
Daftar Konsultasi Pembimbing II .....	93

