

ABSTRAK

Amalia Khamidah NIM 2010310031. “Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Perencanaan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman 2) Penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman 3) Faktor pendukung dan penghambat *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini ada dua. *Pertama* sumber primer meliputi pembuatan soal, menyiapkan sarana dan prasarana seperti laptop, LCD, koneksi internet dan juga modul ajar. *Kedua* sumber data sekunder diperoleh dari jurnal dan dokumentasi terkait implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot*. Pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap pihak yang terkait yaitu pendidik dan peserta didik kelas IV, dan observasi. Analisis data peneliti menggunakan tiga cara yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, data disimpulkan bahwa: 1) Perencanaan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* di SDIT Faidlurrahman meliputi pembuatan soal, menyiapkan sarana dan prasarana seperti laptop, LCD, koneksi internet dan juga modul ajar. 2) Implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini peneliti menampilkan quiz *kahoot*. Pada penerapan media digital *kahoot* ini pendidik menampilkan kode berupa angka yang akan di masukkan peserta didik di laptop setiap anggota kelompok. Pada saat proses quiz ini peserta didik hanya dapat melihat soal di depan dan menjawab soal dengan kode warna yang ada di layar laptop mereka. Hasil dari penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini yaitu peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran dan suasana kelas menjadi lebih aktif. 3) Faktor pendukung dan penghambat implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman yaitu membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih aktif, dengan penerapan media digital *kahoot* ini bisa menjadikan pembelajaran menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan penerapan media digital *kahoot* bisa menjadi referensi media pembelajaran bagi pendidik. Pendidik dapat menggunakan media digital *kahoot* ini agar pembelajaran tidak membosankan. Dapat menambah wawasan bagi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu, faktor penghambat dari penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini yaitu kurangnya sarana dan prasarana seperti laptop. Karena dalam menggunakan media digital *kahoot* ini harus menggunakan laptop. Tidak stabilnya koneksi internet, karena dalam menerapkan *games based learning* ini membutuhkan koneksi internet. Dan kurangnya pemahaman peserta didik dalam mengerjakan quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot*. Yaitu meliputi persiapan laptop, LCD, dan juga pembuatan soal di media digital *kahoot*. Dan tidak semua pendidik dapat menggunakan media digital *kahoot* ini.

Kata Kunci: *Games Based Learning*, Media Digital, *Kahoot*.