

Putri Atika. 2023. *Pengaruh Metode Gamified Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa pada Muatan IPS Tema 7 Subtema 3 Kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: H. Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si., MCE.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode Gamified Learning terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 7 subtema 3 kelas V di UPTD SDN Gili Barat, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) bentuk *non-equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan yang berjumlah 43 siswa terbagi ke dalam kelas V-A dan V-B. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* jenis *sampling* jenuh. Data dikumpulkan dengan menggunakan soal tes pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan statistik dengan menggunakan rumus *Independent Sample T-Test* (Uji T) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan hasil nilai $T_{hitung} = 5.630$ dan $T_{tabel} = 2.020$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, metode *Gamified Learning* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: metode pembelajaran, *gamified learning*, hasil belajar, muatan IPS

Putri Atika. 2023. The Effect of the Gamified Learning Method on Students' Thematic Learning Outcomes in IPS Content Theme 7 Sub-theme 3 Class V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: H. Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si., MCE.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the Gamified Learning method on student learning outcomes on social studies content, theme 7, sub-theme 3 class V at UPTD SDN Gili Barat, Kamal District, Bangkalan Regency. This research uses quantitative research methods with Quasi Experimental Design (pseudo-experimental) form of non-equivalent Control Group Design. The population in this study were all students of class V UPTD SDN Gili Barat Kamal Bangkalan, totaling 43 students divided into classes V-A and V-B. The sampling technique used in this study is non-probability sampling, saturated sampling. Data was collected using multiple choice test questions with a total of 20 questions and observation. The results showed that the results of statistical calculations using the Independent Sample T-Test formula (T test) at a significant level $\alpha = 0.05$ with the result that the value of $T_{count} = 5,630$ and $T_{table} = 2,020$. Based on the results of these calculations, $T_{count} \geq T_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. So, the Gamified Learning method has a positive influence on student learning outcomes.

Keywords: *learning methods, gamified learning, learning outcomes, social studies content*