

Saniyatul Mafarrikhah Rahmah Maulidi. 2025. Pengaruh Metode Permainan Jelajahi Sekolahku Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dr. Widya Trio Pangestu, M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh dari metode permainan jelajahi sekolahku pada pembelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar kognitif siswa di SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Tempat pelaksanaan penelitian ini bertempat di SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Kemudian pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes yang berupa pretest dan posttest. Dalam penelitian ini menghitung uji validitas dan reliabilitas pada item soal tes. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, dan uji homogenitas. Uji hipotesis yang digunakan ialah uji independent sampel t-test dengan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) uji normalitas pada kelas kontrol berada pada angka 0,529 (pretest), 0,531 (posttest) dan pada kelas eksperimen berada pada angka 0,211 (pretest), 0,232 (posttest), sehingga keduanya lebih besar dari 0,05 dan berdistribusi normal. 2) Hasil uji homogenitas berada pada angka 0,935 sehingga data bersifat homogen. 3) Adanya pengaruh dari permainan jelajahi sekolahku pada hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis t-hitung sebesar 2,101 dengan t-tabel pada sampel 62 adalah 1,998.

Kata Kunci: Metode Permainan, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar

Saniyatul Mafarrikhah Rahmah Maulidi. 2025. The Influence of the Explore My School Game Method on Pancasila Education Learning on the Cognitiv Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University, Madura. Dr. Widya Trio Pangestu, M.Pd.

ABSTRACT

The aim of this study was to determine the effect of the "Explore My School" game method in Pancasila Education learning on students' Cognitiv learning outcomes at SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. This study employs a quantitative experimental research method with a Nonequivalent Control Group Design. The research was conducted at SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Data collection in this study was carried out using tests in the form of pretests and posttests. This study also calculated the validity and reliability tests of the test items. The data analysis technique used in this study includes prerequisite tests consisting of normality tests, and homogeneity tests. The hypothesis test used is the independent sample t-test. The results of this study indicate that: 1) The normality test results for the control class were 0.529 (pretest) and 0.531 (posttest), while for the experimental class, they were 0,211 (pretest) and 0,232 (posttest). Since both values are greater than 0.05, the data are normally distributed. 2) The homogeneity test result was 0.935, showing that the data are homogeneous. 3) There is an effect of the "Explore My School" game on students' learning outcomes, as evidenced by the hypothesis test result, where the t-count value is 2,101, while the t-table value for a sample size of 62 is 1.998.

Keywords: Games Method, Pancasila Education, Learning Outcomes