

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO BERBASIS *STEM* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

RESA NUR AMELIA

Masalah dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video berbasis *STEM* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 38 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik regresi linier sederhana dan uji t. Hasil analisis regresi linier sederhana didapatkan persamaan  $Y = 43,86 + 0,56X$ . Selanjutnya diperoleh nilai koefisien determinasi (*r square*) sebesar 0,614 yang artinya hasil belajar (Y) dipengaruhi sebesar 61,4% oleh penggunaan video berbasis *STEM* berbantuan media *Kahoot* (X). Hasil perhitungan uji t pada tingkat signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,086 > 2,110$ . Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan video berbasis *STEM* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Klaten, Kecamatan Gadingrejo pada tahun ajaran 2020/2021.

**Kata kunci** :hasil belajar, *kahoot*, video berbasis *STEM*

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF USING STEM BASED VIDEOS WITH MEDIA KAHOOT ON THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENT IN ELEMENTARY SCHOOL

By

RESA NUR AMELIA

The problem in this research was the learning outcomes completeness of student learning was still low. This study aimed to determine the effect of using STEM based videos with media Kahoot on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 1 Klaten Gadingrejo. The research method using experiment with non-equivalent control group design. The population in this study is 38 students, sample retrieval techniques used a purposive sampling. Data collection techniques in this research used observation sheets, tests, and documentation. Data analysis techniques using simple linear regression and t test. The result analysis of simple linear regression obtained  $Y = 43,86 + 0,56X$ . The coefficient of determination (adjusted r square) is obtained at 0,614 or 61,4% which means that learning outcomes (Y) is influenced by using STEM based videos with media Kahoot (X). The result of t test obtained  $t_{count} > t_{table}$  that is  $4,086 > 2,110$  with  $(\alpha=0,05)$ . Based on the result analysis, conclude that there is an effect of using STEM based videos with media Kahoot on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 1 Klaten Gadingrejo lesson year 2020/2021.

**Keywords** : learning outcomes, *kahoot*, *STEM* based video