

## ABSTRACT

Fitrotul Wahyuni. 2023. "**Analysis of the Effect of Game-Based PBL Model on Learning Outcomes of Grade 3 Students in Thematic Lessons at SDN Baturono**", Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Islamic Religion, Lamongan Islamic University.

This study is entitled Analysis of the Effect of Game-Based PBL Model on the Learning Outcomes of Grade 3 Thematic Subjects Students at SDN Baturono, the background of this study is the low thematic learning outcomes with the average still below KKM (Minimum Completeness Criteria), Some students still play alone or are fun chatting with friends so they cannot accept the material delivered by the teacher. The purpose of this study was to determine the application of the game-based PBL model to the thematic learning outcomes of grade 3 students at SDN Baturono and to determine the effect of the PBL learning model on the thematic learning outcomes of grade 3 students at SDN Baturono. This study used quantitative types using *one group pretest and one group posttest design*. The results of this study showed the implementation of the PBL model in grade 3 SDN Baturono, through the calculation of the t test (paired sample T-Test) obtained significant value data of 0.000 with this showing  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted. It is also proven by the average *post-test* grade 3 score of 89 with an n-gain of 0.64 which has moderate criteria, so it can be concluded that there is a significant influence on the application of the PBL model on the thematic learning outcomes of grade 3 SDN Baturono

Keywords: *Problem Based Learning* (PBL), Games, Learning Outcomes, Thematic

## ABSTRAK

Fitrotul Wahyuni. 2023. “**Analisis Pengaruh Model PBL Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 dalam Pelajaran Tematik di SDN Baturono**”, Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Lamongan.

Penelitian ini berjudul Analisis Pengaruh Model PBL Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Tematik di SDN Baturono, latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik dengan rata-rata masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), Sebagian siswa masih ada yang bermain sendiri maupun asik mengobrol dengan teman sehingga tidak bisa menerima materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model PBL berbasis permainan terhadap hasil belajar tematik siswa kelas 3 di SDN Baturono dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil belajar tematik siswa kelas 3 di SDN Baturono. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan menggunakan *desain one grup pretest dan one grup posttest*. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan pelaksanaan dari model PBL pada kelas 3 SDN Baturono, melalui perhitungan uji t (paired sampel T-Test) diperoleh data nilai signifikan sebesar 0,000 dengan ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dibuktikan jugadengan nilai rata-rata *post-test* kelas 3 sebesar 89 dengan n-gain sebesar 0,64 yang berkriteria sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model PBL terhadap hasil belajar tematik kelas 3 SDN Baturono

Kata Kunci : *Problem Based Learning* (PBL), Permainan, Hasil Belajar, Tematik