

ABSTRAK

Alifia Primadesa. (1222090012). 2026. Penerapan Metode *Squid Game Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 050 Cibiru. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan metode *Squid Game Learning* dan metode ceramah pada mata pelajaran IPAS kelas IV, mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan metode *Squid Game Learning* dan metode ceramah, serta mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dan kelas yang menggunakan metode ceramah. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dan kelas yang menggunakan metode ceramah.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*, dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 050 Cibiru dengan sampel penelitian terdiri atas kelas IV-C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-D sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,54 dan kelas kontrol sebesar 51,65. Setelah proses pembelajaran, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 83,35, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol menjadi 69,27. Keterlaksanaan pembelajaran pada kedua kelas berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata persentase aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 92,98% dan 93,29%. Sedangkan pada kelas kontrol sebesar 90,10% dan 90,61%. Hasil *uji independent sample t-test* terhadap nilai N-Gain menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,67 dan kelas kontrol 0,35 yang keduanya berada pada kategori sedang. Dengan demikian, penerapan metode *Squid Game Learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 050 Cibiru Kota Bandung.

Kata Kunci: *Squid Game Learning*, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.