

## ABSTRAK

Alrifita, Irviani. 2022. *Implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” pada Konsep KPK kelas IV di SDN Gayungan II Surabaya*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Dra.Dian Kusmaharti,S.Si., M.Pd. Pembimbing (2) Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.

**Kata Kunci:** Game TeBe, Studysaster dan Konsep KPK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh situasi dan kondisi pandemi Covid-19 yang mewajibkan pembelajaran dengan sistem dalam jaringan (daring). Pembelajaran bisa dilakukan di rumah masing-masing melalui zoom teams dengan metode yang sesuai. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk mendeskripsikan Implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” pada Konsep KPK Kelas IV-B SDN Gayungan II Surabaya yang ditinjau dari keterlaksanaan aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil tes belajar terhadap penggunaan Metode Studysaster berbasis game TeBe.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif dengan jenis penelitian non eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-B SDN Gayungan II Surabaya dengan jumlah 33 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan observasi dengan menggunakan alat penilaian berupa lembar observasi, tes dengan menggunakan alat penilaian berupa lembar tes menggunakan rubrik penskoran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Aktivitas siswa dalam implementasi metode *studysaster* berbasis game TeBe 90,113 (2) Aktivitas guru dalam implementasi metode *studysaster* berbasis game TeBe 87,5 (3) Tes hasil belajar siswa dalam implementasi metode *studysaster* berbasis game TeBe 90.

## ABSTRAK

Alrifta, Irviani. 2022. *Implementasi Metode Studysaster Berbasis “Game TeBe” pada Konsep KPK kelas IV di SDN Gayungan II Surabaya*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Dra.Dian Kusmaharti,S.Si., M.Pd. Pembimbing (2) Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.

Keywords: Game TeBe, Studysaster dan Konsep KPK

This research is motivated by the situation and conditions of the Covid-19 pandemic that requires learning with online systems. Learning can be done at home through zoom teams with the appropriate methods. The goal to be achieved in this study is to describe the Implementation of Studysaster-Based TeBe Games on the Concept of KPK Class IV-B SDN Gayungan II Surabaya which is reviewed from the implementation of student activities, teacher activities, and learning test results against the use of studysaster-based TeBe games.

The study uses a descriptive quantitative research approach with non-experimental types of research. The research subject was a student of grade IV-B SDN Gayungan II Surabaya with a total of 33 students. The method of data collection used by observation using an observation sheet assessment tool, a test using a test sheet assessment tool using a suspension rubric. The results of this study showed that (1) Student activity in the implementation of studysaster-based TeBe games 90,113 (2) Teacher activity in the implementation of studysaster-based TeBe games 87.5 (3) Tests of student learning outcomes in the implementation of studysaster-based TeBe games 90.