

ABSTRAK

Hafrika Pratiwi. 2021. *Pengaruh Multimedia Interaktif Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA Negeri 10 Makassar.* Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawanty dan Pembimbing II Anisa.

Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu (quasi eksperimen). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Multimedia *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Makassar. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X MIPA sebanyak 7 kelas dengan jumlah siswa 246 orang dan sampel penelitian terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 70 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas X MIPA 3 sebanyak 35 orang sebagai kelas eksperimen dan Kelas X MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Random Sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 30 butir soal *pretest-posttest* yang telah divalidasi sebelumnya. Berdasarkan penelitian, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen 43,94 dan kelas kontrol 41,03. Setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 83,94 dan kelas kontrol 76,57. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan penerapan media *Game Kahoot*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *N-Gain Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikan 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan Multimedia Interaktif *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar siswa pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA Negeri 10 Makassar.

Kata Kunci: *game kahoot, hasil belajar.*



UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN