

ABSTRAK

Irma Mawarni, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn Sida dan Pembimbing II Aliem Bahri.

Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi dan Nonfiksi. Populasi adalah seluruh kelas siswa VII, VIII, XI. Sedangkan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungguminasa Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 17 orang siswa.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis menggunakan analisis deskriptif. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif diketahui nilai rata-rata (*mean*) *pretest* 43.52, sedangkan rata-rata (*mean*) *posttest* 78.82. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*.

Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungguminasa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Kata kunci : Media *Game Edukasi Kahoot*, Hasil Belajar