

MILIK PERPUSTAKAAN
UNISMUH MAKASSAR

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA DI SMPN 3 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI
*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

IRMA MAWARNI

NIM 105311102618

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT	LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Tel. Terpadu	08-09-2022
Nomor	EXP
Jenis	Sumb. Alumni
Series	R/0045/TPD/22 CD
No. K	IRM
	P

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **IRMA MAWARNI**, NIM **105311102618** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 417 TAHUN 1443 H/2022 M, Tanggal 23 Juli 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 23 Juli 2022.

Makassar, 26 Dzulhijja 1443 H
25 Juli 2022 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|--------------------------|------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum: | Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag | (.....) |
| 2. Ketua | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | Dr. Bahar Mah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | 1. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd. | (.....) |
| | 2. Firdaus R, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. H. Muzing, M.Pd. | (.....) |
| | 4. Dr. Irmawati Thahir, M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **IRMA MAWARNI**
Stambuk : **105311102618**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2022

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd.


Allen Bahri, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **IRMA MAWARNI**

Nim : 105311102618

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan


Irma Mawarni

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **IRMA MAWARNI**
Nim : 105311102618
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan


Irma Mawarni

MOTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

"Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman." (QS. Ali 'Imran Ayat 139)



Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, saudara, dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa, serta bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.”. Salam serta shalawat yang tak lupa pula kita hantarkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan untuk kita semua umat-Nya.

Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda tercinta Abdul Rauf dan Ibunda Liswari, serta Saudara saya tercinta Irwan Rosawan, Mutiya Putri dan Rizky Rosawan atas segala pengorbanan, serta untaian doa yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa pula penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd, Pembimbing I dan Ayahanda Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini. Serta tak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., Ph.D.

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
Ketua Program studi Teknologi Pendidikan, Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekertaris
Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada
sahabat- sahabat tercinta saya Muh.Taufik Saleh, serta Kakanda Karmilawati,
S.Pd, Ulil Amri. S.Pd dan Yulhan. S.Pd yang selalu memberikan motivasi,
masukan dan solusi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu
penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama
saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun. Akhir kata penulis berharap
skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada
khususnya dan pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kerangka Pikir	20
C. Hasil Penelitian Relevan	22
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25

A. Jenis Penelitian.....	25
B. Lokasi Penelitian.....	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
D. Desain Penelitian.....	27
E. Variabel Penelitian.....	28
F. Desain Operasional Variabel.....	28
G. Instrumen Penelitian.....	29
H. Teknik Pengumpulan Data.....	30
I. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan.....	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Sampel.....	26
3.2 Kriteria Presentase Respon Siswa.....	32
4.1 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.....	35
4.2 Distribusi nilai statistik hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>pretest</i>).....	37
4.3 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>pretest</i>).....	38
4.4 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>pretest</i>).....	38
4.5 Distribusi nilai statistik hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>posttest</i>).....	39
4.6 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>posttest</i>).....	39
4.7 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>posttest</i>).....	40
4.8 Distribusi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	21
3.1 Desain Penelitian.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar.....	54
2. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Provinsi SulSel	55
3. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Kabupaten Gowa ...	56
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	57
5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	59
6. Soal <i>Pretest</i>	60
7. Soal <i>Posttest</i>	62
8. RPP.....	65
9. Daftar Hadir Siswa.....	70
10. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	71
11. Hasil <i>Pretest</i>	72
12. Hasil <i>Posttest</i>	74
13. Daftar Hasil Belajar Siswa (<i>Pretest</i>).....	77
14. Daftar Hasil Belajar Siswa (<i>Posttest</i>).....	78
15. Prentase Kenaikan Hasil Belajar Dari <i>Pretest</i> ke <i>Posttest</i>	79
16. Titik Presentase Distribusi t ($df=1-30$).....	80
17. Keadaan Populasi.....	81
18. Dokumentasi Kegiatan.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini mempunyai peran yang sangat besar dalam pembangunan bagi sebuah Negara. Memasuki abad 21 gelombang perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi bangsa Indonesia, yang kita alami sekarang yaitu adanya keteringgalan di dalam mutu pendidikan dimana sekarang pendidikan dianggap menjadi penopang dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan menjadi penting manakala bahwa kita tidak dapat memungkiri bahwa dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak mengubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern.

Seiring dengan perkembangan zaman proses pembelajaran saat ini memerlukan sebuah strategi belajar mengajar baru agar hasil belajar siswa meningkat. Kita ketahui bersama bahwa proses pembelajaran saat ini yang dilakukan lembaga-lembaga pendidikan masih banyak yang menggunakan cara-cara lama dalam penyampaian materinya. Banyak orang yang mengukur keberhasilan suatu pembelajaran dilihat hanya dari segi hasil. Kita ketahui bersama bahwa suatu pembelajaran yang baik haruslah mencakup beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Apabila seluruh aspek tersebut diperhatikan maka akan tercipta pembelajaran yang aktif.

Sanjaya (dalam Nasution, 2017: 19) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi sistem pembelajaran, diantaranya faktor pendidik, siswa, sarana dan prasarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Kualitas pembelajaran dapat kita wujudkan apabila proses pembelajaran dirancang dan direncanakan dengan matang.

Menurut Tearle (dalam Marwan & Sweeney, 2010) kesuksesan integrasi teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar dan mengajar bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat pada era ini membuat kebutuhan untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi secara cepat dan mudah juga semakin meningkat.

Pelaksanaan program pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia tentu memberikan tantangan tersendiri bagi pihak sekolah guna mengupayakan secara lebih optimal pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Berbagai langkah untuk selalu meningkatkan baik kompetensi profesional tenaga pendidik maupun kompetensi profesional tenaga pendidik terus dilakukan antara lain peningkatan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara lebih kreatif sehingga seorang guru harus selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu mengajar dan belajar. Meluasnya penggunaan internet nyatanya memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Dengan demikian seseorang mudah belajar tanpa terbatasi waktu dan tempat.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang bisa digunakan dalam pembelajaran yakni *Kahoot*. Aplikasi ini di prakarsai Johand Brand, Jamie Brooker dan MortenVervsik tahun 2013.

Pemanfaatan aplikasi ini biasanya berupa kuiz *online*, *survey*, dan diskusi yang dapat dimainkan dengan cara yang berbeda. Secara umum kahoot bisa digunakan secara individu maupun secara berkelompok.

Pemanfaatan aplikasi ini sebagai media juga mampu meningkatkan hasil belajar pembelajar. Sebagaimana yang dikemukakan Lime dalam penelitiannya tahun 2017/2018 berjudul Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Koperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui presentasi hasil belajar tuntas KKM 78, 26%. Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media *game kahoot*.

Berdasarkan observasi awal pada hari senin, 3 Januari 2022 yang penulis lakukan di SMPN 3 Sungguminasa, mengacu pada peraturan yang dikeluarkan oleh Mendikbud tentang anjuran untuk belajar dalam jaringan (*daring*) selama situasi *pandemic covid-19* ini, Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Staf Ahli Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Regulasi, Chatarina Muliana Girsang menyampaikan Surat Edaran Nomor 15 ini untuk memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).

guru-guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot* dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media *game kahoot*. *Game kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam *game kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari media *game kahoot* yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Media pembelajaran berbasis *kahoot* digunakan dengan mempertimbangkan kemudahan, dapat diakses secara pribadi oleh siswa serta bersifat gratis, guru-guru juga menyampaikan materi *game* dan berkomunikasi aktif dengan siswa melalui media ini.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti *Game edukasi kahoot* yang dapat menampilkan keabstrakan materi sangat dibutuhkan dan yang menarik dari media ini sehingga peneliti tertarik yaitu siswa dapat terlibat secara aktif dalam penggunaannya.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi

pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, penulis berinisiatif melakukan penelitian yang terkait dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* terhadap hasil belajar siswa di SMPN 3 Sungguminasa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dari berbagai pihak, baik dari siswa itu sendiri, guru, maupun pihak dari luar sekolah. Manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh hasil belajar pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 3 Sungguminasa melalui media *game kahoot*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *game* atau multimedia. Serta media *game* ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media baru yaitu menggunakan media *game kahoot* pada mata pelajaran bahasa indonesia sebagai media pembelajaran.
- c. Bagi peneliti diharapkan penelitian mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan media *game kahoot* pada mata pelajaran bahasa indonesia sebagai media pembelajaran siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengaruh

a. Pengertian Pengaruh

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015), “ pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. pengaruh juga merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang didalam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya (Yosi, 2015:1)

Pengaruh dibagi menjadi dua, ada yang positif, ada pula yang negatif. Bila seseorang memberi pengaruh positif kepada masyarakat, ia bisa mengajak mereka untuk menuruti apa yang ia inginkan namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif, maka masyarakat justru akan menjauhkannya.

Surakmad (2012:1) Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang membentuk kepercayaan dan perubahan.

Berdasarkan pengertian pengaruh diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang (bisa berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perilaku akibat dorongan dari seseorang untuk mengubah atau

membentuk seseorang ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. AECT (*Association of Educational Communication Technology*) mengemukakan bahwa media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Arsyad, 2017:3)

Kustandi & Sutjipto menyimpulkan "media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna". (Nurdyansyah, 2019:45) Heinich dkk mengatakan bahwa media pembelajaran adalah betasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. (Shoffan Shoffa dkk:2021:2) Para ahli berpendapat tentang pengertian media pembelajaran diatas maka, peneliti mendeskripsikan bahwa pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan atau sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima pesan.

Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena media dapat menunjang pemahaman siswa dalam sebuah materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran berjalan lancar dan hasil pembelajaran meningkat.

b. Fungsi media pembelajaran

Levie & Lentz (dalam Arsyad,2017:20) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi Atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampikan.
- 2) Fungsi Afektif yaitu media yang dapat mengungga emosi dan sikap siswa, dan siswa dapat menikmati pembelajaran.
- 3) Fungsi Kognitif yaitu media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual).
- 4) Fungsi Kompensatoris yaitu media mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/ secara verbal.

Benni Agus Pribadi mengatakan dalam fatah, syukur, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- c) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.
- e) Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2017:28) mengemukakan manfaat

mediapembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dll.

Maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat lebih menarik perhatian siswa yang dapat memunculkan motivasi belajar siswa dan materi yang disampaikan cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Bretz adalah:

- a) Media cetak ; ukuran utamanya simbol verbal
- b) Media audio ; unsur utamanya suara
- c) Media semi gerak ; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gerak
- d) Media visual gerak ; unsur utamanya gambar, garis, simbol, dan gerak
- e) Media visual diam ; unsur utamanya garis, simbol, verbal, dan

gambar

- f) Media audio ; unsur utamanya suara, dan simbol verbal
 - g) Media audio visual diam ; unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal
 - h) Media audio visual gerak ; unsur utamanya mencakup kelima-limanya yaitu suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak
- Klasifikasi Media Pembelajaran yang dikemukakan Leshin, Pollock & Reigeluth adalah:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *flued-trap*)
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparasi, *slide*)
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi)
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer,

3. Game Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Wedyawati, (2018) mengatakan bahwa Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu

syarat untuk membuat Kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya.

Kahoot memiliki empat fitur *game*, kuis, diskusi, dan *survey*. Untuk *game* bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya jawaban nantinya akan diawali oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kahoot adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

b. Langkah-langkah dalam mengakses *kahoot*

Rofiyarti dan Sari, (2017) mengemukakan terdapat dua cara mengakses kahoot, yaitu admin dan untuk peserta. Admin dapat mengakses kahoot melalui (<https://getkahoot.com>) dan untuk peserta dapat mengakses kahoot melalui kahoot.it (<https://create.kahoot.it/>). Berikut langkah-langkah dalam mengakses *kahoot* :

- a) Silahkan masuk pada (<https://getkahoot.com>) dan klik sign in pada menu dikanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman *sign in*.
- b) Masukkan menggunakan *account* yang telah dibuat dengan memasukkan email dan passwordnya. Klik pada menu *My Kahoot* pada menu disebelah kiri atas.

- c) Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol *play*.
- d) Terdapat dua pilihan bermain yaitu *classic* dan *team mode*. Jika memilih cara bermain *classic* akan muncul satu nama siswa sedangkan jika memilih bermain cara *team mode* akan muncul nama-nama siswa dalam satu kelompok.
- e) Setelah memilih *classic* atau *team mode*, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses *kahoot*.
- f) Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan pin untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan.
- g) Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan.
- h) Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- i) Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- j) Ulangi langkah tersebut hingga soal terakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab.
- k) Ulangi analisis butir soal pilihan ganda silahkan klik *save result*, lalu pilih *direct download* dan klik *save to my computer*. File yang diunduh

berupa excel terkait analisis butir soal pilihan ganda

l) Perangkat siswa akan muncul surei kepuasan menggunakan kahoot. Pilihan yang terdapat pada perangkat siswa antara lain : rating bintang, tanda jempol dan *emoticon*.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Game Kahoot dalam Proses Pembelajaran Riyani dkk (2019) mengemukakan bahwa kehadiran kahoot menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *game based learning* untuk diintegrasikan didalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smartphone* dan komputer, menjadikan *Kahoot* menjadi media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan february 2019 tercatat melalui situs *similarweb.com* telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia.

Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan. *Kahoot* dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik.

Penggunaan *Kahoot* tidak perlu menginstal *software* baik di *computer* maupun *smartphone* karena dibuat melalui *web base*

software serta tidak perlu spesifikasi *hardware* dan *software* khusus untuk dalam penggunaanya.

Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun *Kahoot.com*. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. Sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat URL *Kahoot.it* tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika kahoot di terapkan. Khusus di smart phone difasilitasi dengan adanya mobile app yang dapat diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*. mobile app untuk memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu –waktu diperlukan perubahan melalui *smartphone* tanpa harus melalui komputer.

Keunggulan lain adalah adanya fitur –fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan. Kahoot memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat *smartphone* ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun *smartphone* saat ini. Serta harus tersedianya *Overhead Projector* serta dalam kondisi listrik selalu

tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.

4. Hasil belajar

a. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Afandi,dkk (2013:6) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan halus dan kasar (psikomotorik) pada siswa "perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan diharapkan sesuai dengan tahap perkembangan yaitu pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

a) Faktor guru

Keberhasilan suatu pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Dalam pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana (*Planer*) atau desainer (*designer*).

b) Faktor Siswa

Proses pembelajaran dapat di pengaruhi oleh perkembangan anak yang tidaksama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri.

c) Faktor Prasarana dan Sarana

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantuguru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Faktor lingkungan dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu factor organisasi kelas dan faktor iklim sosial- psikologi. Kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, dimana belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain- domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

5. Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh

karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal ini relevan dengan Kurikulum 2004 bahwa kompetensi belajar bahasa diarahkan kedalam empat sub aspek yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan (Mahfuzah, 2018: 28).

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mengarahkan bagaimana interaksi dengan menggunakan komunikasi bahasa yang baik serta pembelajaran bagaimana mengapresiasi sebuah karya sastra seseorang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mulyasa dalam Tonang (2019: 32) pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Secara umum, bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi. Sedangkan menurut Susanto (2013) dalam Rizqiyah (2015: 41) bahasa memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

- 1) Fungsi deskriptif, yaitu bahasa untuk menyampaikan informasi secara factual
- 2) Fungsi ekspresif, yaitu bahasa memberi informasi mengenai pembaca itu sendiri, mengenai perasaan, prasangka, pengalaman yang telah lewat
- 3) Fungsi sosial bahasa, yaitu melestarikan hubungan sosial antar manusia.

Pendapat berbeda diutarakan oleh Doyin dan Wagiran (2011) dalam Rizqiyah (2015: 41) yang membagi fungsi bahasa menjadi empat dalam kedudukannya, di antaranya:

- 1) Bahasa negara, yaitu: bahasa digunakan dalam peristiwa kenegaraan.
- 2) Sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan.
- 3) Sebagai alat perhubungan tingkat nasional, dan sebagai alat pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Menurut Ermanto dan Emidar (2019: 7) mengemukakan kedudukan bahasa Indonesia sebagai Bahasa nasional dan sebagai Bahasa negara. Berdasarkan kedudukannya itu dapat diuraikan fungsinya sebagai berikut :

- 1) Kedudukan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional

Kedudukan yang paling dahulu muncul dari Bahasa Indonesia adalah kedudukan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa nasional. Kedudukan itu melekat sejak sumpah pemuda pada 1928 dengan ilhar yang berbunyi menjunjung tinggi Bahasa persatoean Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

- 2) Kedudukan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara

Seiring dengan sejarah perjalanan bangsa Indonesia yang merdeka pada 17 Agustus 1945, sehari sesudahnya, yaitu pada 18 Agustus 1945 diakui keberadaan bahasa Indonesia sebagai bahasa negara. Kedudukan itu termaktub dalam Pasal 36 UUD 1945 yang berbunyi Bahasa negara adalah bahasa Indonesia. Jadi, sejak 18 Agustus 1945 berarti kedudukan bahasa Indonesia, di samping sebagai bahasa nasional juga berkedudukan sebagai bahasa negara.

Kini fungsi bahasa Indonesia adalah sebagai bahasa media massa. Media massa cetak dan elektronik, baik visual, audio, maupun audio visual harus memakai bahasa Indonesia. Media massa menjadi tumpuan kita dalam menyebarkan Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

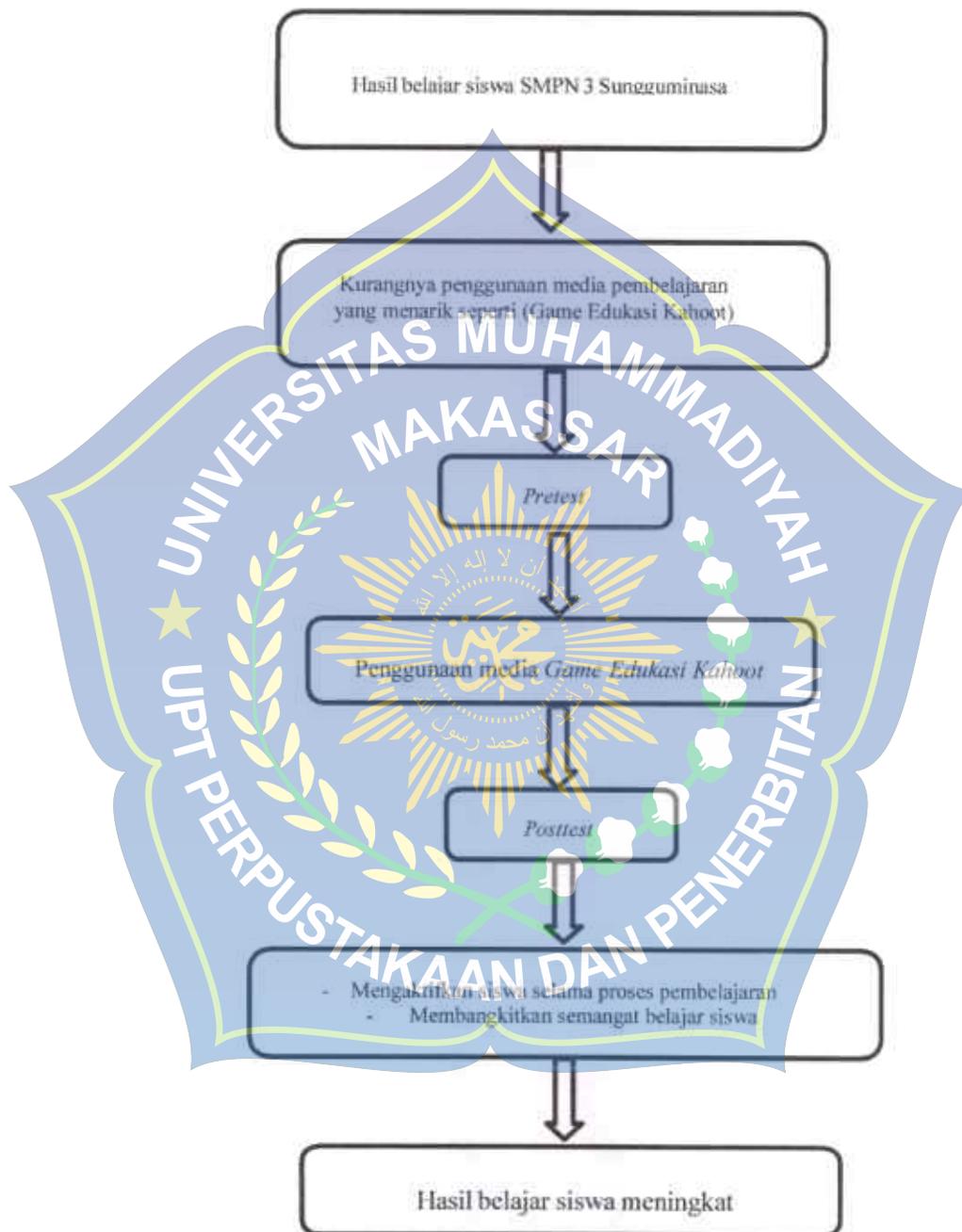
B. Kerangka Pikir

Kerangka Pikir Proses pembelajaran yang digunakan seorang guru masih menggunakan model dan metode yang konvensional, selain itu begitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih kurang dan bahkan masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehingga siswa kurang dan tidak memahami materi yang bersifat sukar, yang diberikan oleh guru, bahkan siswa kurang semangat dan tidak termotivasi dalam belajar karena media yang digunakan seorang guru tidak menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Peneliti bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*, dimana dengan menggunakan media *Kahoot* dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut.

Melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dalam belajar. Penggunaan media *game* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif, termotivasi dan bersemangat dalam belajar, pada saat mengikuti materi pelajaran yang diberikan guru, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran dan siswa lebih berani mengeluarkan pendapat didalam kelompoknya masing-

masing. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Untuk lebih jelas kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada halaman berikutnya :



Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menggunakan media game kahoot pada proses belajar mengajar dapat dilihat di bawah :

- a) Pada penelitian Hayyu, dkk (2018) dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi *KAHOOT!* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar, menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game edukasi KAHOOT!* mengalami peningkatan yang pesat. Pada tes kemampuan awal, rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu 51,57. Setelah diberi perlakuan dan dilakukan tes rata-rata nilai naik menjadi 83,80. Berdasarkan hasil pre-test, hasil belajar siswa kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 51,87. Setelah proses pembelajaran dan dilakukan tes rata-rata nilai kelompok kontrol meningkat menjadi 74,33.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Hayyu dengan yang peneliti lakukan terdapat pada metode penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan Hayyu yaitu *Quasi Eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design* sedangkan metode yang diambil peneliti yaitu *Experimen* dengan desain *pretest dan posttest control group design*.

- b) Pada penelitian Firdianti (2015) dengan judul media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot terhadap hasil belajar siswa. dapat diketahui bahwa sebanyak 23 siswa (52,3%) me-miliki respon yang sangat baik terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot!, 15 siswa (34,1%) memiliki respon baik, 4siswa (9,1%) cukup, dan hanya 2 siswa (4,5%) yang

memiliki respon kurang terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis *game edukasi kahoot!*

Perbedaan penelitian yang dilakukan Nelly dengan yang peneliti lakukan terdapat pada judul yang digunakan dan metode penelitiannya. Dimana Nelly menggunakan judul media kuis berbasis *game edukasi kahoot* model simulasi sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot*.

- c) Pada penelitian Irwan, dkk (2019) dengan judul efektifitas penggunaan kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa (*effectiveness of using kahootto improve student learning outcomes*) hasil belajar, kelas Eksperimen (kelas yang menggunakan *game kahoot*) mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi ($M=13.33$, $SD=3.30$) dibandingkan dengan kelas control (kelas yang tidak menggunakan *game kahoot*). Uji levane dengan nilai $F(1,58)=0.001$, $p<0.05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Irwan dengan yang peneliti lakukan terdapat pada judul yang digunakan di penelitiannya. Dimana Irwan menggunakan judul tentang Efektivitas model simulasi sedangkan peneliti menggunakan judul tentang Pengaruh dan metode yang diambil peneliti yaitu *Experimen* dengan desain *pretest dan posttest control group design*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* apakah berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa .

D. Hipotesis Penelitian

Muhammad Arif Tiro (2002 : 10) mengatakan bahwa Hipotesis adalah pernyataan yang diterima sementara dan masih perlu diuji. Berdasarkan kajian teori dari kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dikemukakan sebagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap hasil belajar siswa di SMPN 3 Sungguminasa ?

= Dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap hasil belajar siswa di SMPN 3 Sungguminasa ?

= Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.922 > 1.746$. Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 .

$$H_0: \mu < 70$$

$$H_1: \mu > 70$$

$$\alpha = 0,05$$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. (Sugiyono, 2019: 110) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan bertempat di SMPN 3 Sungguminasa, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti. Muhammad Arif Tiro (2002 : 5) mengatakan bahwa Populasi yang menjadi perhatian utama seorang peneliti. Kalau semua anggota populasi dapat diamati dan diambil datanya, kegiatan ini disebut sensus. Namun demikian, kita kadang-kadang tidak bisa mengamati seluruh anggota populasi. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas VII, VIII, IX di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa (Tabel keadaan populasi pada lampiran).

2. Sampel

Muhammad Arif Tiro (2004: 3) bahwa Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh semua populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi.

Arif Tiro dalam bukunya "Dasar-Dasar Statistik" mengemukakan bahwa Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih atau diambil dari suatu populasi teknik ini digunakan peneliti karena peneliti mempunyai pertimbangan, diantaranya alasan keterbatasan waktu dan tenaga. jadi sampel dari penelitian ini adalah siswa. Adapun alasan peneliti mengambil sampel ini karena dikelas tersebut guru masi kurang menerapkan penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3.1 Keadaan Sampel

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1.	VIII D	8	9	17 Orang

(Sumber Data Kantor Tata Usaha SMPN 3 SUNGGUMINASA)

D. Desain Penelitian

Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest*, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen diberi *pretest* pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada siswa tersebut diberikan perlakuan yaitu pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*. Setelah selesai pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*, selanjutnya kepada siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap hasil belajar.

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan, dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

O1 : *pretest* (tes awal sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan (pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*)

O2 : *posttest* (tes akhir setelah diberi perlakuan)

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat (X). Variabel bebas yaitu Media Game, sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y).

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai. ketika peneliti menunjuk pada nilai tertentu pada nilai tertentu suatu variabel hasil penelitian maka terukurlah variabel tersebut (Haimidi.2007: 3).

Pada umumnya variabel terbagi atas variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). variabel bebas atau independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas). Cara menentukan pengaruh X ke Y adalah Tentukan masalah utama suatu penelitian, Temukan faktor permasalahan, Persiapkan semua teori penelitian variable, Tentukan segala persiapan penelitian seperti lokasi dan kelengkapan alat dan bahan serta dana dsb.

Berdasarkan ulasan diatas maka variabel penelitian ini ada dua variabel yakni variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Bahasa Indonesia.

F. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, dibawa inidiberikan defenisi operasional masing-masing variabel di lembaran berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *KAHOOT*

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat *Kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya.

Kahoot memiliki empat fitur *game*, kuis, diskusi, dan survey. Untuk *game* bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya jawaban nantinya akan diawali oleh gambar dan warna.

2. Hasil belajar siswa

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana ciri dari hasil belajar tersebut perubahan, seseorang dikatakan belajar apabila perilaku seseorang menunjukkan perubahan.

G. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya, untuk mengumpulkan data agar kegiatannya berjalan secara sistematis. Sugiono (2017: 148) mengatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar observasi, Lembar tes, Dokumentasi.

H. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang biasanya digunakan untuk mengetahui gejala-gejala subyek penelitian dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Lembar observasi digunakan dalam penelitian yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*.

b. Tes

Tes secara etimologis dapat diartikan sebagai sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dan orang lain tersebut (yang dites) harus mengerjakannya (Kusumaningrum dkk, 2019:78) Tes merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal- soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab.

Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua tes yakni *Pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot. *Treatment*, untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang di control secara ketat maka kita memerlukan perlakuan (*treatment*) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang dilakukan pada penelitian eksperimen. Dan *Posttest* merupakan tes akhir yang

diberikan kepada siswa setelah diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot. kedua tes ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan apa yang akan diteliti. Instrumen metode dokumentasi yakni berupa data siswa dan pengambilan gambar.

I. Teknik Analisis Data

Setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. kegiatan dalam analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiono, 2017: 207).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Arif Tiro (2008; 120) mengatakan bahwa Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif.

Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar ilmu Bahasa Indonesia di SMPN 3

Sungguminasa, Ridwan (Muazzinah Burstam 2016 :36) menyatakan adapun kriteria presentase respon siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Tabel Kriteria Presentase Respon Siswa

Nilai	Kategori
1	2
0% - 20%	Tidak tertarik
21% - 40%	Sedikit tertarik
41% - 60%	Cukup tertarik
61% - 80%	Tertarik
81% - 100%	Sangat Tertarik

(Sumber: Muazzinah Burstam, 2016 :36)

2. Analisis Statistik Inferensial

Muhammad Arif Tiro (2002 : 7) Statistik inferensial berhubungan dengan metode perampatan (*Generalization*) informasi, atau secara lebih khusus, dengan menarik kesimpulan tentang populasi yang didasarkan pada sampel yang ditarik dari populasinya.

Seperti yang diketahui, fungsi utama statistika inferensial adalah menganalisis data sampel untuk menarik kesimpulan atau perampatan terhadap populasi. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus mewakili (*representatif terhadap*) populasi.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t

adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*.

Sugiyono (2019: 242) menyatakan bahwa untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu menggunakan statistik uji-t, digunakan rumus dapat dilihat dihalaman selanjutnya :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

- t = nilai yang dihitung statistik uji-t
- \bar{X} = rata-rata sampel
- s = standar deviasi (simpangan baku)
- μ_0 = rata-rata uji
- n = banyak data



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Sungguminasa yang terletak di Jl. Mustapa Dg. Bunga Kel. Romang Polong, Kec. Sombaopu, Kabupaten Gowa. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai Kepala sekolah dan Wahyuni Apriani, S.Pd.,M.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Sungguminasa untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Gowa untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 06 April sampai dengan 06 Juni 2022.

Penelitian disetujui menggunakan kelas VIII D sebagai kelas sampel untuk penelitian *pre eksperimen* dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* pada materi cerita fiksi dan nonfiksi. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi cerita fiksi dan nonfiksi dengan menggunakan metode ceramah kemudian setelah itu diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Game*

Edukasi Kahoot diperangkat masing-masing. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Sungguminasa kelas VIII D dengan jumlah siswa sebanyak 17 orang, maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Media *Game Edukasi Kahoot*. Hasil observasi aktivitas belajar dari 17 siswa di kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungguminasa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-Rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam Pembelajaran	17	17	17	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	16	15,5	88,23	94,11
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	14	15	14,5	82,35	88,23

1	2	3	4	5	6	7
4.	Siswa yang mengajukan Pertanyaan	10	12	11	58,82	70,58
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	12	14	13	70,58	82,35
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	10	12	11	58,82	70,82
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	15	15	15	100	100
Jumlah persentase aspek siswa					558,8	606,09
Persentase aktivitas siswa					79,82	86,58
Kategori					Baik	Baik

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat pada tabel 4.1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 79,82% dan pada pertemuan kedua yaitu 86,58%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75%-100% ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

b. Hasil Belajar

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 17 orang siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungguminasa dapat diketahui gambarannya di halaman berikut:

1) Pengolahan *Pretest*

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 60 dan skor terendah 20. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 43.52 dan standar deviasi 14.116. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Pretest*)

No.	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	60
2	Nilai terendah	20
3	Nilai rata-rata	43.52
4	Standar deviasi	14.116
5	Sampel	17

(Sumber: Data primer 2022)

b) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* pada materi cerita fiksi dan nonfiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada 17 siswa, terdapat 29.41% pada kategori sangat rendah, 70.58% pada kategori rendah, 0% pada kategori sedang, 0% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di halaman berikut:

Tabel 4.3. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia
(Pretest)

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	5	29.41
2	40-69	Rendah	12	70.58
3	70-80	Sedang	0	0
4	81-90	Tinggi	0	0
5	91-100	Sangat Tinggi	0	0

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* pada materi cerita fiksi dan nonfiksi dan dinamikanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat 17 orang siswa dengan persentase sebesar 100% kategori tidak tuntas dan 0 siswa dengan persentase sebesar 0% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia
(Pretest)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	17	100
>70	Tuntas	0	0
Jumlah		17	100

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

2) Pengolahan *Posttest*

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan

perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 90 dan skor terendah 60. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 78.82 dan standar deviasi 9.275. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di lembaran berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Posttest*)

No.	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata-rata	78.82
4	Standar deviasi	9.275
5	Sampel	17

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

b) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* pada materi Cerita Fiksi dan Nonfiksi dan dinamikannya mata pelajaran Bahasa Indonesia 0% pada kategori sangat rendah, 5.88% pada kategori rendah, 64.71% kategori sedang, sementara terdapat 29.41% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.6. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Posttest*)

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	0	0
2	40-69	Rendah	1	5.88
3	70-80	Sedang	11	64.71
4	81-90	Tinggi	5	29.41
5	91-100	Sangat Tinggi	0	0

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan *Media Game Edukasi*

Kahoot pada materi cerita fiksi dan nonfiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat 1 orang siswa dengan persentase sebesar 5,88% kategori tidak tuntas dan 16 orang siswa dengan persentase sebesar 94,18% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

Tabel 4.7. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	1	5,88
>70	Tuntas	16	94,11
Jumlah		17	100

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

3) Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	17	17
Nilai Tertinggi	60	90
Nilai Terendah	30	60
Nilai Rata-rata	43.52	78.82
Standar Deviasi	14.116	9.275

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

Dari tabel 4.8. digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *Game Edukasi Kahoot* (*pretest*) yaitu 43.52 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media *Game Edukasi Kahoot* (*posttest*) yaitu 78.82. Dengan

demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang didapatkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Kahoot*.

c. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $P_{value} \geq \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P_{value} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal

Dengan menggunakan bantuan program computer dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 25 dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Menurut uji *Kolmogorov-Smirnov* hasil analisis skor rata-rata.

Untuk pretest menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,191 > 0,05$ skor rata-rata untuk posttest menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,077 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan

dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = (n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII D pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Sungguminasa.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII D pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Sungguminasa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan langkah-langkah dihalaman berikut.

Menentukan harga t Hitung

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{78.82 - 70}{9.275 / \sqrt{17}}$$

$$t = \frac{8.82}{9.275 / 4.123}$$

$$t = \frac{8.82}{2.249}$$

$$t = 3.922$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka di peroleh $t_{hitung} = 3.922$ selanjutnya untuk membandingkan dengan t_{tabel} maka perlu terlebih

dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti dilembaran berikut:

$$dk = n - 1$$

$$= 17 - 1$$

$$= 16$$

Harga tabel dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk)

= 16 dari tabel distribusi diperoleh ttabel = 1.746 dengan hasil perhitungan thitung

> ttabel atau, 3.922 > 1.746 dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan

H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII D di SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa menggunakan media Pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

1. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot*, kedua aspek tersebut akan

diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria Baik. Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pertemuan pertama 79,82% dan pada pertemuan kedua yaitu 86,58%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

b. Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Siswa sebelum mendapatkan Perlakuan (*Pretest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* menunjukkan bahwa semua siswa yang tidak mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* cukup rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses

pembelajaran.

2) Hasil Belajar Siswa setelah mendapatkan Perlakuan (*Posttest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa atau 94% yang mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, setelah menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

2. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0.05 dan derajat kebebasan 16 maka diperoleh $t_{tabel} = 1.746$ dan $t_{hitung} = 3.922$. Dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.922 > 1.746$. Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Dengan hipotesis H_1 yaitu terdapat pengaruh hasil belajar terhadap hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *game kahoot* dalam kegiatan belajar mengajar dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan seperti hasil belajar rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdianti (2015), dimana penerapan media pembelajaran *kahoot* menunjukkan hasil yang positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam *media game kahoot* siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran. Dengan begitu, siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga media pembelajaran *game kahoot* yang diterapkan dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka

yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Edukasi Kahoot* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII D di SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungguminasa dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *Game Edukasi Kahoot* rata-rata nilai siswa masih di bawah nilai KKM dan setelah menggunakan media *Game Edukasi Kahoot* rata-rata nilai siswa meningkat di atas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai hasil *posttest* lebih besar dari nilai hasil *pretest*. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t maka $t_{hitung} > t_{Tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan 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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa Indonesia harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kepada guru bahasa Indonesia agar dapat menerapkan metode atau media dalam pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang membuat siswa jenuh dalam menerima pelajaran.
3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada bidang pengembangan multimedia pembelajaran ataupun penyelesaian masalah-masalah dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad Dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang UNISSULA Press.
- Ahmad Fauja. 2018. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*
- Arif Tiro. 2002. *Statistika Distribusi Bebas*. Andira Publisher : Makassar
- Arsyad, Anzhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali.
- Barus, G, R, I, dkk. 2017. *Penggunaan Media KAHOOT! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris*. ISSN: 978-602-71928-1-2.
- Desi, S, H. Sihkabuden, dkk. 2018. *Pengaruh KAHOOT! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar*. ISSN : 2615-8787.
- Dananjaya, U. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Penerbit Nuansa.
- Darmadi. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang : Pustaka Mandiri
- Darmadi. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang : Pustaka Mandiri
- Firdianti, A. 2015. *Penerapan Media Game Kahoot Dalam Proses Pembelajaran*.
- Irwan. 2019. *Implementasi Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran*, Journal of Civic Education, Vol.2, No. 1. <https://journal.civic.phispy>
- Irwan, I, Dkk. 2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes)*. Jurnal Pendidikan, Vol 8 (1), ISSN 2548 2254. <https://journal.Effectiveness of Using Kahoot!.ac.id>
- Jufri W. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung : Pustaka Reka Cipta.
- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, Vol.2 20 (2). ISSN : 2580- 2771
- Rofiyarti, F, dkk. 2017. *TIK untuk AUD: Penggunaan Platfrom "Kahoot" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak*
- Juanda, Ejang A, dkk. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Games (TIC TAC TOE) Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Diklat Elektronika Dasar*. Jurnal pendidikan Teknologi dan

Kejuruan, Vol 21, No.2. <https://journal.pendidikan.improve.php/jvp>

Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan pendidik*. Jakarta.

Muhammad Arif Tiro, *Dasar- Dasar Statistika*,(Makassar: UNM Makassar, 2004)

Mustari. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Raja Wali.

Nur Hafidhotul Ilmiyah, Meini Sondang Sumbawati(2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta.

Nurdiansya. 2019. *media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press. Universitas Muhammadiyah Sidiarjo. *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosida karya offiset Bandung.

PT Para Ilmu.Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran* Penerbit CV Pustaka Abadi.

Sadiman dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Shoffan Shoffa dkk. 2021. *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Languange.Indonesia.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surakhmad, Winarno. 1982. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar Dasar Dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung : Tarsito.

Supardi. 2017. *Statistik penelitian pendidikan*. Depok : Raja Wali.

Trianto. 2018. *Pembelajaran terpadu (karakteristik, landasan, Fungsi, Prinsip dan model)*. lembaga peduli pengembangan pendidikan Indonesia(IPPI).

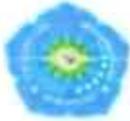
Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yoni, A, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta:

Familia Yosi Dkk 2015, *Pengertian Pengaruh (Online)*.







**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 291 Telp. 840772 Fax 08411865388 Makassar 90231 E-mail: lg@unismuh.ac.id



Nomor : 1251/05/C 4-VIII/IV/40/2022

03 Ramadhan 1443 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

04 April 2022 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq Kepala UPT P2T BKPMD Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 9428/TKIP/A 4-II/IV/1443/2022 tanggal 4 April 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : IRMA MAWARNI

No. Stambuk : 10531 1102618

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Teknologi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul

"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 6 April 2022 s.d 6 Juni 2022

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Terakumulahu khaerati kanziraa

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Wetua LP3M

Dr. Is. Abubakar Idhan, MP,

RUM 101 7716

04-22

Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar




1 2 5 2 2 1 9 2 0 0 4 3 6 1

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 29284/S.01/PTSP/2022
 Lampiran :
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Bupati Gowa

di
 Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMU Makassar Nomor : 125105/C-4-VIII/140/2022 tanggal 04 April 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/tersebut dibawah ini:

Nama : IRMA MAWARNI
 Nomor Pokok : 102311102619
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa
 Alamat : K. Sa'uddin No. 250, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah kami sebagai salah satu penyusunan Skripsi dengan judul
"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI SMPN 1 SUNGGUMASA KABUPATEN GOWA"
 Yang akan dilaksanakan dari : 01 April s.d 06 April 2022

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.
 Dokumen ini dicatat/ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dijadikan keasliannya dengan menggunakan barcode.
 Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Makassar
 Pada tanggal : 05 April 2022

A.A. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
PIL. TERAPA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu


 Drs. H. SUKARNITY KONDY, S.E., M.M.
 Kepala Dinas Perizinan dan Jasa Madya
 Np. 190506/06 199003 2 011

Terdapat 20
 1. Salinan LP3M UNISMU Makassar di Makassar
 2. Perizinan

Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal Provinsi Sulawesi Selatan



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Muallid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 15 April 2022

KepadaYth.

Nomor : 503.750/DPM-PTSP-PENELITIAN/IV/2022
Lamp.
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Sekolah SMPN 1 Sungguminasa Kab
Gowa

dan
Tersurat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor 29284-S.01/PTSP/2022 tanggal 5 April 2022 mengenai izin penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara/bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **IRMA MAWARNI**
Tempat Tanggal Lahir : **Pinrang / 30 September 2000**
Nomor Paskok : **1053111033**
Jenis Kelamin : **Perempuan**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Pekerjaan Sebelumnya : **Mahasiswa(S1)**
Alamat : **Jln. Sultan Alauddin 2**

Bermaksud akan melaksanakan Penelitian Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi Tesis/Disertasi/Lembaran di wilayah tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI SMPN 1 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**".

Selama : **15 April 2022 s/d 6 Juni 2022**
Pengikut : **Irma Mawarni (individu)**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kesediaan tersebut dengan ketentuan:

1. Sebelum melaksanakannya kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab Gowa.
2. Penelitian/Pengumpulan Data tidak melanggar data/informasi yang diizinkan.
3. Menjalankan semua peraturan-perundang-undangan yang berlaku dan menyetujui akan menandatangani surat setempat.
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker.
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaklud diharapkan bantuan seperlunya.



Ditandatangani secara elektronik oleh
a.n. BUPATI GOWA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip. : 19721026 219303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LPIM UNISMUH Makassar di Makassar.
3. Yang bersangkutan.
4. Peringatan

Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal Kabupaten Gowa



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 SUNGGUMINASA

Alamat : Jl. Mustapa Dj. Bunga Telp. 885327 Rontangpolong Kec. Somba Opu Kab. Gowa
Website : <https://smpn3sungguminasa.sch.id> Email : smpn3sungguminasa.spentis@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 112/DISDIK-GWA/SMP.03/PG/V/2022

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 3 Sungguminasa Kab. Gowa,
dengan ini menyatakan bahwa

Nama : IRMA MAWARNI
Nomor Pokok : 105311102618
Tempat/Tgl. Lahir : Rumpang, 16 Februari 1987
Program Studi/Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar

Benar telah melaksanakan Penelitian/Pengumpulan data, sebagai tugas akhir guna menyelesaikan studi pada Program Sarjana, dengan judul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKASI KAHOT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA DI SMPN 3 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungguminasa, 24 Mei 2022



KEP. IRYANNA'RUF, S.Pd., M.M.
NIP. 197012261995121001

Surat Keterangan Selesai Penelitian



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah/Kelas : SMP Negeri 3 Sungguminasa

Nama Guru : Wahyuni Apriani, S.Pd., M.Pd

Nama Observer : Irma Mawarni

Tujuan

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

Petunjuk:

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru		
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru		
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan		
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan		
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru		
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal		

Makassar, Mei 2022

(Irma Mawarni)

SOAL PRETEST

1. Manakah penggunaan kata depan "di" yang menunjukkan tempat...
 - a. di dekorasi
 - b. di nobatkan
 - c. di Sulawesi
 - d. di sambut

2. Kalimat yang mengandung kata khusus adalah...
 - a. Ibu menanam beraneka ragam bunga
 - b. Perilaku anak itu sangat baik
 - c. dari pinggir pantai kita dapat melihat keindahan pantai
 - d. Pemandangan Pantai Senggigi sangat elok

3. Di bawah ini merupakan ciri cerita fantasi kecuali...
 - a. bersifat nyata
 - b. latar lintas ruang dan waktu
 - c. terdapat keajaiban/kemisteriusan
 - d. tokoh memiliki keajaiban/keunikan

4. Amanat dalam sebuah cerita (narasi) adalah...
 - a. rangkaian peristiwa dalam cerita
 - b. permasalahan pokok dalam cerita
 - c. pemeran dalam cerita
 - d. pesan yang disampaikan pengarang

5. Dalam struktur cerita narasi, pengenalan nama tokoh, latar dan konflik merupakan bagian...
 - a. identifikasi
 - b. orientasi
 - c. komplikasi
 - d. resolusi

6. Bagian komplikasi pada cerita fantasi memuat...
 - a. pemunculan masalah, masalah memuncak
 - b. pengenalan latar
 - c. pemecahan masalah
 - d. kesimpulan, penutup

7. Ungkapan keterkejutan pada cerita berfungsi untuk...
- mengakhiri cerita
 - memecahkan masalah
 - mengawali konflik
 - mengenalkan tokoh
8. Tujuan dari teks prosedur adalah memandu orang untuk memahami...
- langkah-langkah
 - alat
 - bahan
 - ukuran
9. Ciri teks prosedur yang memandu orang membuat sesuatu adalah...
- memiliki tujuan
 - mencantumkan alat dan bahan
 - terdapat langkah-langkah
 - penutup atau komentar
10. Bagian pendahuluan dalam teks prosedur berisi...
- tujuan
 - alat
 - bahan
 - langkah-langkah

Kunci Jawaban *Pretest*

- C. di Sulawesi
- D. Pemandangan Pantai Senggigi sangat elok
- A. bersifat nyata
- D. pesan yang disampaikan pengarang
- B. Orientasi
- B. pengenalan latar
- C. mengawali konflik
- A. langkah-langkah
- A. memiliki tujuan
- A. tujuan

SOAL POSTEST

1. Struktur teks deskripsi bagian terletak pada paragraf
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 2 dan 3
2. Tentukan struktur teks observasi pada teks tersebut...
 - a. deskripsi umum, deskripsi bagian, deskripsi manfaat
 - b. deskripsi umum, deskripsi bagian
 - c. orientasi, komplikasi, resolusi
 - d. definisi umum, deskripsi bagian, deskripsi manfaat
3. Keindahan alam Indonesia harus dicintai dan dilestarikan. Makna kata yang dicetak miring adalah...
 - a. diteruskan
 - b. dijaga keberlangsungannya
 - c. diperpanjang hidupnya
 - d. dimanfaatkan kegunaannya
4. Teks tersebut termasuk dalam teks ...
 - a. observasi
 - b. eksplanasi
 - c. deskripsi
 - d. cerita pendek

5. Pernyataan berikut yang merupakan bagian deskripsi manfaat adalah ...
- diperkirakan luas terumbu karang yang terdapat di perairan Indonesia adalah lebih dari 60.000 km². Luasnya tersebar dari perairan kawasan barat Indonesia sampai kawasan timur Indonesia
 - biota laut adalah seluruh makhluk hidup yang berkembang biak di laut
 - biota laut sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, seperti ikan dan rumput laut. Ikan dan rumput laut bermanfaat bagi kesehatan karena mengandung banyak gizi.
 - di pulau pari, kabupaten kepulauan seribu, dibudidayakan rumput laut dan penanaman bakau.
6. Di bawah ini yang termasuk repstisi adalah
- kupu-kupu
 - ikan-ikan
 - mobil-mobilan
 - 1980-an
7. Anto bersekolah di SMP Terpadu. Dia bercita-cita menjadi dokter. Dia sangat giat belajar, ... dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah ...
- sehingga
 - dan
 - atau
 - tetapi
8. Lingkungan hidup yang terpelihara dapat menyelamatkan habitat manusia karena keseimbangannya terjaga. Makna kata yang dicetak miring adalah ...
- tempat hidup organisme
 - tempat hidup yang khas suatu organisme
 - keanekaragaman yang terdapat dalam satu lingkungan

- d. keanekaragaman hayati yang terdapat dalam satu area
9. Istilah lain dari teks observasi adalah
- a. penginderaan
 - b. pencatatan
 - c. penelitian
 - d. pengamatan
10. Bagian struktur teks hasil observasi yang berisi Pengertian sesuatu yang dibahas disebut dengan ...
- a. Deskripsi umum
 - b. Deskripsi manfaat
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Definisi umum

Kunci Jawaban *Posttest*:

1. D. 2 dan 3
2. D. definisi umum, deskripsi bagian, deskripsi manfaat
3. B. dijaga keberlangsungannya
4. C. Deskripsi
5. C. biota laut sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, seperti ikan dan rumput laut. Ikan dan rumput laut bermanfaat bagi kesehatan karena mengandung banyak gizi.
6. A. Kupu-kupu
7. A. Sehingga
8. A. pengamatan
9. D. pengamatan
10. A. Definisi umum

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMP Negeri 3 Sungguminasa
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VIII/ genap
Materi Pokok	: Buku fiksi dan nonfiksi
Alokasi Waktu	: 120 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- Menganalisis informasi buku melalui indeks
- Menganalisis keragaman informasi dari buku fiksi dan nonfiksi
- Menemukan perbedaan buku fiksi dan nonfiksi
- Menelaah unsur buku fiksi
- Menelaah unsur buku non fiksi

B. Media Pembelajaran, Alat dan Sumber Belajar

- Lembar Kerja Siswa
- Lembar Penilaian Laptop dan Infocus
- Cetak : buku, modul (bahan ajar teks persuasi berupa teks dan berupa pidato)
- Kosasih, E. 2017. Bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VIII. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Delfiana dan Dewi.2020.Pembelajaran Berbasis Aktivitas PJJ. Bahasa Indonesia SMP kelas VIII. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

C. Langkah langkah pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)

No.	Kegiatan
1.	Pendidik masuk ke kelas dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik. Selanjutnya, pendidik menyapa dan menanya kabar peserta didik dengan bahasa yang santun.
2.	Pendidik mengkondisikan kelas ke dalam situasi belajar, diawali dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian pendidik memeriksa kehadiran peserta didik.
3.	Peserta didik melaksanakan kegiatan <i>GLS</i> , dilanjutkan dua orang peserta didik secara bergantian menyampaikan informasi tentang halaman buku yang dibacanya di depan kelas.
4.	Peserta didik dan pendidik bertanya jawab tentang pembelajaran sebelumnya (HOTS) " Pernahkah kamu mendengar kata buku fiksi dan nonfiksi
5.	Pendidik menginformasikan KD, tujuan, manfaat, serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
6.	Pendidik menjelaskan secara garis besar materi pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

No	Kegiatan
1.	<p>Mengamati</p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi keragaman buku fiksi dan nonfiksi dan menganalisis informasi buku melalui indeks, menemukan perbedaan buku fiksi dan nonfiksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Salah seorang peserta didik diminta untuk membacakan kutipan ➤ Peserta didik diminta untuk mendengar dan menyimak kutipan buku tersebut. <p>Mengamati (lembar kerja buku fiksi dan nonfiksi)</p>
2.	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik menuliskan 2 pertanyaan di papan tulis yang berkaitan dengan teks yang disajikan. Contohnya:</p> <p>Apa pengertian buku fiksi? Apa pengertian buku nonfiksi? Apa saja keragaman dalam buku fiksi dan nonfiksi?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membimbing dan mengarahkan siswa didalam kelompoknya menemukan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh peserta didik lain • Pendidik memberikan penguatan dan pengukuhan atas jawaban yang diberikan oleh peserta didik

3.	<p style="text-align: center;">Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Selanjutnya pendidik membagikan teks buku fiksi dan non fiksi yang kedua yang mirip dengan teks persuasi yang pertama dibagikan. ❖ Pendidik membagikan format tugas yang harus dijawab oleh peserta didik ❖ Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Membaca buku cetak ✓ Memahami penjelasan yang pendidik berikan tentang keragaman buku fiksi dan nonfiksi ✓ Menganalisis informasi buku melalui indeks ✓ Keberagaman buku fiksi dan nonfiksi ✓ Perbedaan buku fiksi dan nonfiksi • Peserta didik mengamati lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, disiplin dan tanggung jawab dalam menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasi/ Mengolah informasi Peserta didik mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkomunikasikan Pendidik memilih 3 orang peserta didik untuk menyimpulkan poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. Peserta didik lain diminta untuk menanggapi presentasi temannya.

3. Kegiatan Penutup (0 Menit)

1.	Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran, tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2.	Pendidik bersama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini.
3.	Pendidik memberikan tugas tambahan kepada peserta didik (PR).

Catatan :

Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: teliti, disiplin, tanggung jawab.

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

- Sikap (Spiritual dan Sosial)
- Pengetahuan Tes tertulis
- Keterampilan Kinerja

Makassar, Mei 2022

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMPN 3 Sungguminasa



Fajar Ma'ruf, S.Pd., Mm.
NIP. 19701226 199512 1 001

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Wahyuni Apriani".

Wahyuni Apriani, S.Pd., M.Pd
NIP/NRK



LAMPIRAN C
DATA HASIL PENELITIAN



Daftar Hadir Siswa

No.	Nama	Pertemuan	
		I	II
1.	Ade Irda	√	√
2.	Ainun Jariyah Jufri	√	√
3.	A.Muh Zuhair.A	√	√
4.	Anindya Indira	√	√
5.	Giswa Diva Madani	√	√
6.	Iyan Febrian M	√	√
7.	Khaerul Asyabil	√	√
8.	Muh Ridho Anugraha	√	√
9.	Muh.Aidil Syaputra	√	√
10.	Muh Irzha Fahreza	√	√
11.	Muh.Vahry Albani	√	√
12.	Mumayer. Ananda P	√	√
13.	Mutia Mutmarana	√	√
14.	Nur Adelia	√	√
15.	Rabiatul Adawia	√	√
16.	Sriayu Magfira	√	√
17.	Siti Humairah S	√	√



Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam Pembelajaran	17	17	17	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	15	16	15,5	88,23	94,11
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	14	15	14,5	82,35	88,23
4.	Siswa yang mengajukan Pertanyaan	10	12	11	58,82	70,58
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	12	14	13	70,58	82,35
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	10	12	11	58,82	70,82
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	15	15	15	100	100
Jumlah persentase aspek siswa					558,8	606,09
Persentase aktivitas siswa					79,82	86,58
Kategori					Baik	Baik

Hasil Pretest

20

SOAL PRETEST

Petunjuk pengisian :

1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!

2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!

3. Tulis nama lengkap dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD SUKMA

Kelas : VII D

1. Manakah pengulangan kata depan "di" yang menunjukkan tempat...

- a. di desersi
- b. di mobilkan
- c. di Sulawesi
- d. di sambut

2. Kalimat yang mengandung kata khusus adalah...

- a. Ibu menanam beraneka ragam bunga
- b. Perahu anak itu sangat baik
- c. dari pinggir pantai kita dapat melihat keindahan pantai
- d. Pemandangan Pantai Seruggi sangat elok

3. Di bawah ini merupakan ciri cerita fantasi kecuali...

- a. bersifat nyata
- b. latar lintas ruang dan waktu
- c. terdapat keajaiban dan misteriusan
- d. tokoh memiliki keajaiban mistikan

4. Alami dalam sebuah cerita (narasi) adalah...

- a. sebagai peristiwa dalam cerita
- b. sebagai tokoh dalam cerita
- c. sebagai latar dalam cerita
- d. sebagai yang mempengaruhi pengarang

5. Dalam struktur cerita narasi, pengenalan nama tokoh, latar dan konflik merupakan bagian...

- a. identifikasi
- b. orientasi
- c. komplikasi
- d. resolusi

6. Bagian komplikasi pada cerita fantasi memuat...

- a. pemunculan masalah, masalah memuncak
- b. pengenalan latar
- c. pemecahan masalah
- d. kesimpulan, penutup

7. Ungkapan keterangan pada cerita beringsang untuk...

- a. mengakhiri cerita
- b. memecahkan masalah
- c. mengawali konflik
- d. mengenalkan tokoh

8. Tujuan dari teks prosedur adalah memandu orang untuk memahami...

- a. langkah-langkah
- b. alat
- c. bahan
- d. ukuran

9. Ciri teks prosedur yang memandu orang membuat sesuatu adalah...

- a. memiliki tujuan
- b. mencantumkan alat dan bahan
- c. terdapat langkah-langkah
- d. penutup atau komentar

10. Bagian pendahuluan dalam teks prosedur berisi...

- a. tujuan
- b. alat
- c. bahan
- d. langkah-langkah

3. Keindahan alam Indonesia harus dicintai dan *dilestarikan*.

Makna kata yang dicetak miring adalah...

- a. diteruskan
- b. dijaga keberlangsungannya ✓
- c. diperpanjang hidupnya
- d. dimanfaatkan kegunaannya

4. Teks tersebut termasuk dalam teks

- a. observasi
- b. eksplanasi
- c. deskripsi ✓
- d. cerita pendek

5. Pernyataan berikut yang merupakan bagian deskripsi manfaat adalah

- a. diperkirakan luas terumbu karang yang terdapat di perairan Indonesia adalah lebih dari 60.000 km². Luasnya tersebar dari perairan kawasan barat Indonesia sampai kawasan timur Indonesia
- b. biota laut adalah seluruh makhluk hidup yang berkembang biak di laut
- c. biota laut sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, seperti ikan dan rumput laut. Ikan dan rumput laut bermanfaat bagi kesehatan karena mengandung banyak gizi. ✓
- d. di pulau pari, kabupaten Kepulauan Seribu, dibudidayakan rumput laut dan penanaman bakau.

6. Di bawah ini yang termasuk repetisi adalah ...

- a. kupu-kupu
- b. ikan-ikan ✓
- c. mobil-mobilan
- d. 1980-an

7. Anto bersekolah di SMP Terpadu. Dia bercita-cita menjadi dokter. Dia sangat giat belajar, dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang.

Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah ...

- a. sehingga
- b. dan
- c. atau
- d. tetapi

8. Lingkungan hidup yang terpeliharakan dapat menyelamatkan habitat manusia karena kesimbangannya terjaga. Makna kata yang dicetak miring adalah ...

- a. tempat hidup organisme
- b. tempat hidup yang khas suatu organisme
- c. keanekaragaman yang terdapat dalam satu lingkungan
- d. keanekaragaman hayati yang terdapat dalam satu area

9. Istilah lain dari teks observasi adalah

- a. penginderaan
- b. pencatatan
- c. penelitian
- d. pengamatan

Daftar Hasil Belajar Siswa
Nilai Siswa sebelum penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Game Edukasi Kahoot (Pretest)

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Ade Irda	20	Tidak Tuntas
2	Ainun Jariyah Jufri	40	Tidak Tuntas
3	A.Muh Zuhair.A	50	Tidak Tuntas
4	Anindya Indira	60	Tidak Tuntas
5	Giswa Diva Madani	60	Tidak Tuntas
6	Iyan Febrian M	30	Tidak Tuntas
7	Khaerul Asyabil	60	Tidak Tuntas
8	Muh Ridho Anugraha	40	Tidak Tuntas
9	Muh.Aidil Syaputra	30	Tidak Tuntas
10	Muh Irzha Fahreza	60	Tidak Tuntas
11	Muh.Vahry Albani	50	Tidak Tuntas
12	Mumayez Ananda P	50	Tidak Tuntas
13	Mutia Mutmarinna	40	Tidak Tuntas
14	Nur Adelia	40	Tidak Tuntas
15	Rabiatul Adawja	30	Tidak Tuntas
16	Sriayu Magfira	60	Tidak Tuntas
17	Siti Humairah S	20	Tidak Tuntas

Keterangan : Tuntas :-

Tidak Tuntas : 17 Orang

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Daftar Hasil Belajar Siswa
Nilai siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis
Game Edukasi Kahoot (Posttest)

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	Ade Irda	60	Tidak Tuntas
2	Ainun Jariyah Jufri	70	Tuntas
3	A.Muh Zuhair.A	90	Tuntas
4	Anindya Indira	80	Tuntas
5	Giswa Diva Madani	70	Tuntas
6	Iyan Febrian M	80	Tuntas
7	Khaerul Asyabil	90	Tuntas
8	Muh Ridho Anugraha	70	Tuntas
9	Muh.Aidil Syaputra	90	Tuntas
10	Muh Irzha Fahreza	80	Tuntas
11	Muh.Vahry Albani	80	Tuntas
12	Mumayez Ananda.P	90	Tuntas
13	Mutia Mutmatna	80	Tuntas
14	Nur Adelia	70	Tuntas
15	Rabiatul Adawia	90	Tuntas
16	Sriayu Magfira	80	Tuntas
17	Siti Humairah S	70	Tuntas

Keterangan : Tuntas : 16 Orang

Tidak Tuntas : 1 Orang

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari *Pretest* ke *Posttest*

No.	Kode Nama	Nilai <i>Pretest</i> (X)	Nilai <i>Posttest</i> (Y)	Persentase Kenaikan
1	Ade Irda	20	60	200%
2	Ainun Jariyah Jufri	40	70	75%
3	A.Muh Zuhair.A	50	90	80%
4	Anindya Indira	60	80	60%
5	Giswa Diva Madani	60	70	33%
6	Iyan Febrian M	30	80	166%
7	Khaerul Asyabil	60	90	50%
8	Muh Ridho Anugraha	40	70	75%
9	Muh.Aidil Syaputra	30	90	200%
10	Muh Irzha Fahreza	60	80	33%
11	Muh Vahry Albani	50	80	60%
12	Mumayez Ananda.P	50	90	50%
13	Mutia Mutmainna	40	80	100%
14	Nur Adelia	40	70	75%
15	Rabiatul Adawia	30	90	200%
16	Sriayu Magfira	60	80	33%
17	Siti Humairah S	50	70	40%
	Jumlah	740	1340	
	Rata-rata	43.52	78.82	

$$\text{Presentase Kenaikan} = \frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 30)

one-tail p	0.001	0.0025	0.005	0.01	0.025	0.05	0.1	0.25
df = 1	318.3	127.3	63.66	31.82	12.71	6.314	3.078	1.000
2	22.33	14.09	9.925	6.965	4.303	2.920	1.886	0.816
3	10.21	7.453	5.841	4.541	3.182	2.353	1.638	0.765
4	7.173	5.598	4.604	3.747	2.776	2.132	1.533	0.741
5	5.893	4.773		3.365	2.571	2.015	1.476	0.727
6	5.208	4.317	3.707	3.143	2.447	1.943	1.440	0.718
7	4.785	4.029	3.499	2.998	2.365	1.895	1.415	0.711
8	4.501	3.833	3.355	2.896	2.306	1.860	1.397	0.706
9	4.297	3.690	3.250	2.821	2.262	1.833	1.383	0.703
10	4.144	3.581	3.169	2.764	2.228	1.812	1.372	0.700
11	4.025	3.497	3.106	2.718	2.201	1.796	1.363	0.697
12	3.930	3.428	3.055	2.681	2.179	1.782	1.356	0.695
13	3.852	3.372	3.012	2.650	2.160	1.771	1.350	0.694
14	3.787	3.326	2.977	2.624	2.145	1.761	1.345	0.692
15	3.733	3.286	2.947	2.602	2.131	1.753	1.341	0.691
16	3.686	3.252	2.921	2.583	2.120	1.746	1.337	0.690
17	3.646	3.222	2.898	2.567	2.110	1.740	1.333	0.689
18	3.610	3.197	2.878	2.552	2.101	1.734	1.330	0.688
19	3.579	3.174	2.861	2.539	2.093	1.729	1.328	0.688
20	3.552	3.153	2.845	2.528	2.086	1.725	1.325	0.687
21	3.527	3.135	2.831	2.518	2.080	1.721	1.323	0.686
22	3.505	3.119	2.819	2.508	2.074	1.717	1.321	0.686
23	3.485	3.104	2.807	2.500	2.069	1.714	1.319	0.685
24	3.467	3.091	2.797	2.492	2.064	1.711	1.318	0.685
25	3.450	3.078	2.787	2.485	2.060	1.708	1.316	0.684
26	3.435	3.067	2.779	2.479	2.056	1.706	1.315	0.684
27	3.421	3.057	2.771	2.473	2.052	1.703	1.314	0.684
28	3.408	3.047	2.763	2.467	2.048	1.701	1.313	0.683
29	3.396	3.038	2.756	2.462	2.045	1.699	1.311	0.683
30	3.385	3.030	2.750	2.457	2.042	1.697	1.310	0.683

Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa	
1	VII	VII A	32
		VII B	32
		VII C	32
		VII D	32
		VII E	32
		VII F	32
		VII G	34
		VII H	33
		VII I	32
		VII J	32
		VII K	33
2	VIII	VIII A	32
		VIII B	33
		VIII C	35
		VIII D	35
		VIII E	34
		VIII F	34
		VIII G	34
		VIII H	35
		VIII I	35
		VIII J	34
		VIII K	36
3	IX	IX A	31
		IX B	32
		IX C	31
		IX D	31
		IX E	31
		IX F	34
		IX G	34
		IX H	34
		IX I	32
		IX J	34
		IX K	32
Jumlah Populasi		1093	

(Sumber: Data Kantor Tata Usaha SMPN 3 SUNGGUMINASA)

Dokumentasi Kegiatan



*Dokumentasi bersama guru mata pelajaran sekaligus wawancara
(Senin, 9 Mei 2022)*



*Dokumentasi Proses Evaluasi Pretest
(Selasa, 10 Mei 2022)*



*Dokumentasi Penjelasan Materi Pembelajaran
(Selasa, 17 Mei 2022)*



*Dokumentasi Proses Evaluasi Posttest
(Selasa, 24 Mei 2022)*



*Dokumentasi Bersama Guru dan Siswa
(Selasa, 24 Mei 2022)*

RIWAYAT HIDUP



Irma Mawarni, Dilahirkan di Tiroang Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan pada tanggal 16 Februari 2000. Anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Ayahanda Abdul Rauf dan Ibunda Liswati. Penulis masuk sekolah dasar di SD Negeri 188 Pinrang dan pindah sekolah ke SD Negeri 176 Kawarasan pada kelas 2 dan kembali pindah ke SD Negeri 188 Pinrang pada kelas 3 tamat tahun 2012, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 9 Pinrang tamat tahun 2015. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 6 Pinrang dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN'**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Irma Mawarni
NIM : 105311102618
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	9 %	15 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 16 Juni 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursinah, S.Hum.,M.I.P

NBM. 964 591

irma Mawarni 105311102618



Creation date: 17-Jan-2022 08:29AM (UTC+0700)

Creation ID: 1742687146

File name: BAB_I_PENDAHULUAN_IRMA_2.doc (56K)

Page count: 1402

Character count: 9414

ORIGINALITY REPORT

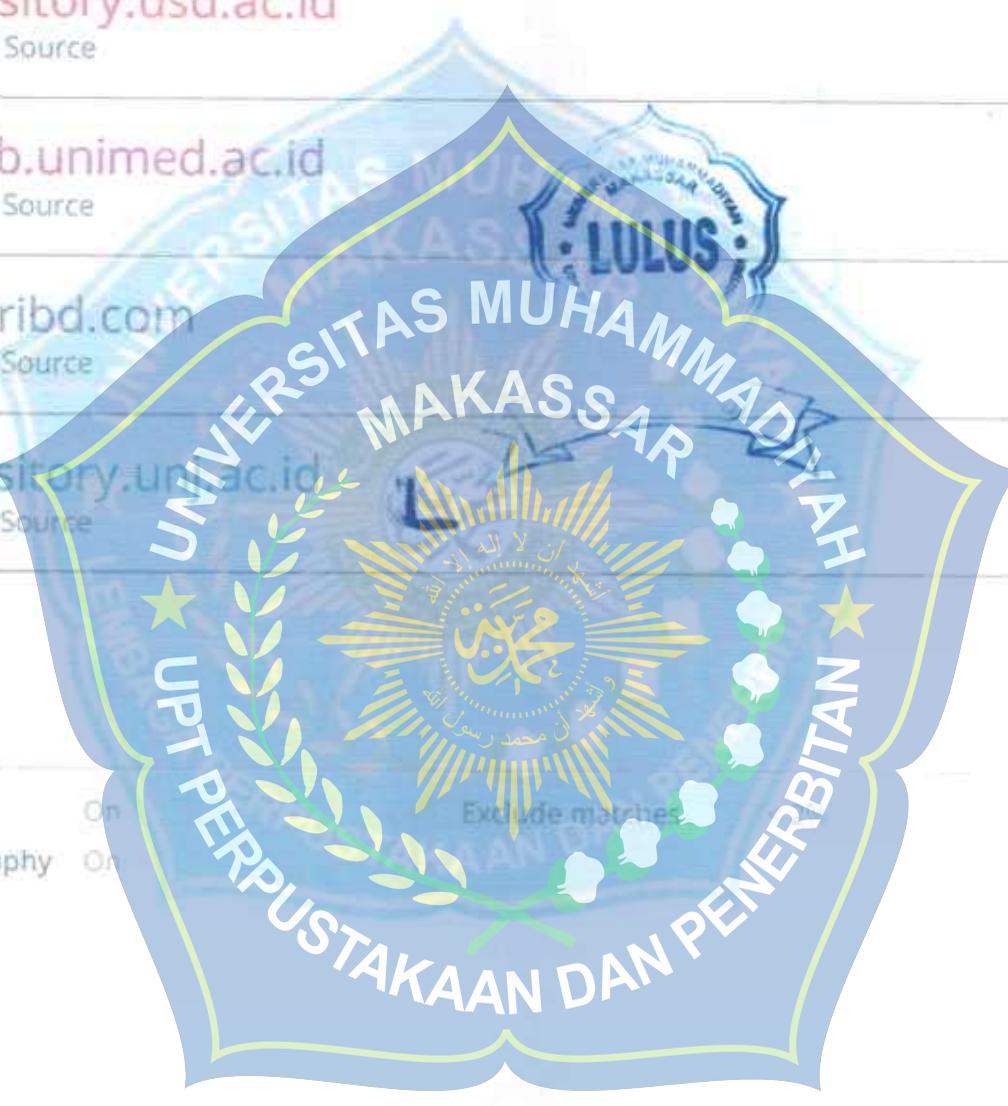
0%	10%	2%	2%
PLARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

ARY SOURCES

repository.usd.ac.id	Internet Source	4%
digilib.unimed.ac.id	Internet Source	2%
pt.scribd.com	Internet Source	2%
repository.un.ac.id	Internet Source	2%

ude quotes On
ude bibliography On

Exclude matches



Irma Mawarni 105311102618



Submission date: 17-Jan-2022 08:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 1742687146

File name: BAB_I_PENDAHULUAN_IRMA_2.doc (56K)

Page count: 1402

Character count: 9414

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

eprints.unm.ac.id
Internet Source 18%

docplayer.info
Internet Source 3%

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source 2%



ude quotes

ude bibliography

Irma Mawarni 105311102618



Submission date: 17-Jan-2022 08:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 1742687146

Filename: BAB_I_PENDAHULUAN_IRMA_2.doc (56K)

Page count: 1402

Character count: 9414

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	9%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Submitted to Sriwijaya University Student Paper	3%
Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	2%
anzdoc.com Internet Source	2%
inezwindi.wordpress.com Internet Source	2%



include quotes On
include bibliography On

Excludes matches

Irma Mawarni 105311102618



Submission date: 14-Jun-2022 09:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 1856412797

Filename: BAB_IV_HASIL_PENELITIAN_DAN_PEMBAHASAN_1.doc (124.5K)

Character count: 2331

Word count: 14775

ORIGINALITY REPORT

7%	9%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

123dok.com	5%
Internet Source	
eprints.ums.ac.id	2%
Internet Source	

include quotes On
include bibliography On



Irma Mawarni 105311102618



mission date: 14-Jun-2022 09:23AM (UTC+0700)

mission ID: 1856413004

name: BAB_V_SIMPULAN_DAN_SARAN_3.docx (16.36K)

count: 310

acter count: 2023

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	3%
repository.usd.ac.id Internet Source	2%

include quotes

On

include bibliography

On

