

## ABSTRAK

Alianas. 2023. *Pengaruh Media Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smpn 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan pembimbing II Nasir.

Penelitian menggunakan media *game* edukasi *kahoot* kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII sedangkan sampelnya adalah siswa kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 17 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi dan dokumentasi., sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistic deskriptif dan statistic inferensial.

Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif diketahui nilai rata-rata *pretest* 23.53, sedangkan rata-rata *posttest* 95.88. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Hasil data tersebut dapat di simpulkan bahwa melalui media *game* edukasi *kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

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