

**PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI *KAHOOT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 2 SUNGGUMINASA
KABUPATEN GOWA**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2023



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **ALIANAS**, NIM **105311101319** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 222 TAHUN 1444 H/2023 M, Tanggal 19 Juni 2023 M, 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 22 Juni 2023

Makassar, 01 Dzulhijjah 1444 H
07 Juli 2023 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|--------------------|-------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag | (.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji : | 1. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 2. Nasir, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 3. Akram, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 4. Dr. H. Mudeing Jais, 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 : **Pengaruh Media Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ALIANAS**
Stambuk : **105311101319**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

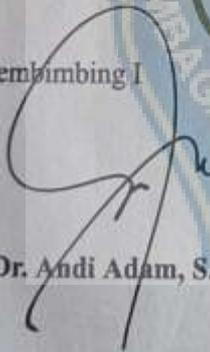
Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

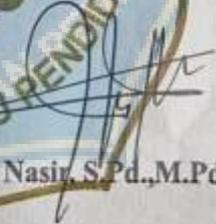
Makassar, 05 Juli 2023 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd


Nasir, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


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

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


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



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Alianas**

Nim : 105311101319

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Game Edukasi Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 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 2023

Yang Membuat Pernyataan

Alianas





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Alianas**
Nim : **105311101319**
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 dibuatkannya 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 2023

Yang Membuat Pernyataan

Alianas

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM.991323



Terakreditasi Institusi

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Orang positif saling mendoakan, orang negatif saling menjatuhkan.

Orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak protes.



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku dan sahabatku,
berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada
sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa,
serta bapak pembimbing yang selalu membimbing
dalam karya penulisan ini.

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

KATA PENGANTAR



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 berjudul “Pengaruh Media *Game* Edukasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa”. Salam dan salawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda Baddu dan Ibunda Renda, serta Saudara saya tercinta Nurhayati, Muh Idris, Syamsiah, dan Andi Arianto atas segala pengorbanan, serta untaian do'a yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Andi Adam S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I dan bapak Nasir S.Pd., M.Pd selaku 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, dan Dr. Muhammad Nawir M.Pd, Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermamfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMP Negeri 2 Sungguminasa, dan Ibu Satriani, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada sahabat tercinta saya Nur Husna, serta kakanda Ekardilla S.Pd, Kakanda Fajar Irwan S.M, Kakanda Asrullah S.T dan seluruh rekan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Angkatan 2019 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi mamfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, 4 Mei 2023

Alianas

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka Pikir	16
C. Hasil Penelitian Relevan	18
D. Hipotesis Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian	21
B. Lokasi Penelitian	21

C. Populasi dan Sampel Penelitian	21
D. Desain Penelitian	23
E. Variabel Penelitian	24
F. Definisi Oprasional Variabel	24
G. Prosedur Penelitian	25
H. Instrumen Penelitian	27
I. Teknik Pengumpulan Data	29
J. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	49
A. Simpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi.....	22
3.2 Keadaan Sampel.....	23
3.3 Tahap Pelaksanaan	26
3.4 Kategorisasi Hasil Belajar Kognitif K13.....	31
3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM).....	31
4.1 Kategori Lembar Obsevasi	34
4.2 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung	35
4.3 Frekuensi Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesai (<i>Pretest</i>)	37
4.4 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (<i>Pretest</i>)	37
4.5 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia (pre test)	38
4.6 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>pretest</i>)	39
4.7 Distribusi nilai statistik hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>posttest</i>)	40
4.8 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>posttest</i>)	40
4.9 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia (<i>posttest</i>)	41
4.10 Distribusi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	42

4.11 Paired sample statistics	44
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	27
3.1 Desain Penelitian	32
5.1 Dokumentasi proses evaluasi <i>Pretest</i>	72
5.2 Dokumentasi penjelasan materi pembelajaran	72
5.3 Dokumentasi Proses Treatment/perlakuan media pembelajaran	73
5.4 Dokumentasi Proses Evaluasi Postest	73
5.5 Foto Bersama Siswa Kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa	74



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 ketertinggalan di dalam mutu pendidikan dimana sekarang pendidikan dianggap menjadi penopang dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas tinggi sebagaimana yang disuratkan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Penafsiran dari UUD 1945 tentang pendidikan nasional terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 bahwa, Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Di era globalisasi sekarang ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin hari semakin pesat. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah perkembangan teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu disekolah pada saat pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya. Dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.

Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Adapun model-model multimedia pembelajaran diantaranya model *tutorial*, model *drill and practice*, model *simulasi*, model *game*, dan model *hybrid*. Salah satu model pembelajaran yang bisa merangsang daya tarik siswa pada saat proses pembelajaran adalah model *game*. Model *game* adalah model multimedia pembelajaran yang menggunakan aplikasi *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran, model *game* bertujuan menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik dan menyenangkan.

Pada saat observasi awal di SMPN 2 Sungguminasa yang proses pelaksanaan pembelajarannya masih menggunakan aplikasi WhatsApp, sehingga pada saat pembelajaran siswa cenderung kesulitan untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih tertarik menerima materi.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari senin 4 juli 2022 dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Sungguminasa, menyatakan bahwa selama proses pembelajaran jarak jauh guru lebih aktif menggunakan WhatsApp dalam proses pembelajaran, dan memberikan materi serta tugas kepada siswa, sehingga siswa menjadi bosan mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sehingga siswa dapat dengan mandiri menemukan ide-ide yang kreatif. Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi juga semakin maju sehingga banyak dari anak-anak maupun orang dewasa bermain *game online* ataupun *offline*. Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media *game* edukasi *kahoot*. Media *game* edukasi *kahoot* merupakan website edukatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, kegiatan pembelajaran yang dapat memanfaatkan media *game* edukasi *kahoot* seperti *pretest*, *posttes*, latihan soal, penguatan materi, remedial, atau pengayaan. Media *game* edukasi *kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang di sajikan dalam media *game* edukasi *kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berfikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari media *game* edukasi *kahoot* yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan siswa

akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang di tampilkan.

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. Media *game* edukasi *kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, mengambil judul pengaruh media terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di angkat dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh media terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “apakah ada pengaruh media terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut ini akan di uraikan mengenai manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diperoleh dari penelitian ini adalah mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh media terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *game*. Serta media *game* edukasi *kahoot* dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran disekolah.
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji berbagai pengaruh media terhadap hasil belajar siswa.
- d. Bagi sekolah diharapkan media dapat diterima dan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

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 menjauhinya.

Reza (2022) 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. 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 operiasional 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 tidak sama, di samping itu 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.

3. Pembelajaran 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 (Mahfuza, 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.

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 menyebarluaskan Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

4. 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

segalabentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Arsyad,2017:3).

Kustandi & Sutjipto menyimpulkan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajarmengajar 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 ditampilkan.

- 2) Fungsi Afektif yaitu media yang dapat mengungga emosi dan sikap siswa, dan siswa dapat menikmati pembelajaran.
- 3) Fungsi Kognitif yaitu media memperlancar pencapaiantujuan 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.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2017:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran 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 danguru 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.

5. Mengetahui Pembelajaran *Kahoot*

a. Mengetahui *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.

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. Unikny 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-tes, 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 :

- 1) Guru membuat akun secara gratis di website [https://media game edukasi kahoot.com/](https://media_game_educasi_kahoot.com/) yang dapat nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google
- 2) Guru membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran
- 3) Setelah materi selesai dibuat, guru memberikan pin akses Media game edukasi kahoot dan meminta siswa mengakses laman website [https://media game edukasi kahoot.it](https://media_game_educasi_kahoot.it) untuk memasukkan pin serta username
- 4) Siswa memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan
- 5) Siswa yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore yang lebih tinggi.
- 6) Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari
- 7) masing-masing siswa di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreadsheet, sebagai evaluasi penilaian,

agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan reward ke siswa yang mendapatkan skore tertinggi

c. Kelebihan dan Kekurangan media

Kelebihan dan Kekurangan media *game* edukasi *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.

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.

Guru bisa memberikan batasan waktu untuk menjawab kuis atau pertanyaan yang di berikan oleh guru sehingga bukan hanya jawaban benar saja yang diperlukan namun juga ketepatan waktu juga menjadi poin utama dalam menjawab kuis atau survey yang telah diberikan. Selain itu media *game* edukasi *kahoot* dalam pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengumpulkan umpan balik informal dari peserta didik, menilai pemahaman belajar, dan membuat penelaan atau ajuan

pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di kelas. Dalam segi kreativitas, media *game* edukasi *kahoot* memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga membuat pertanyaan mereka sendiri.

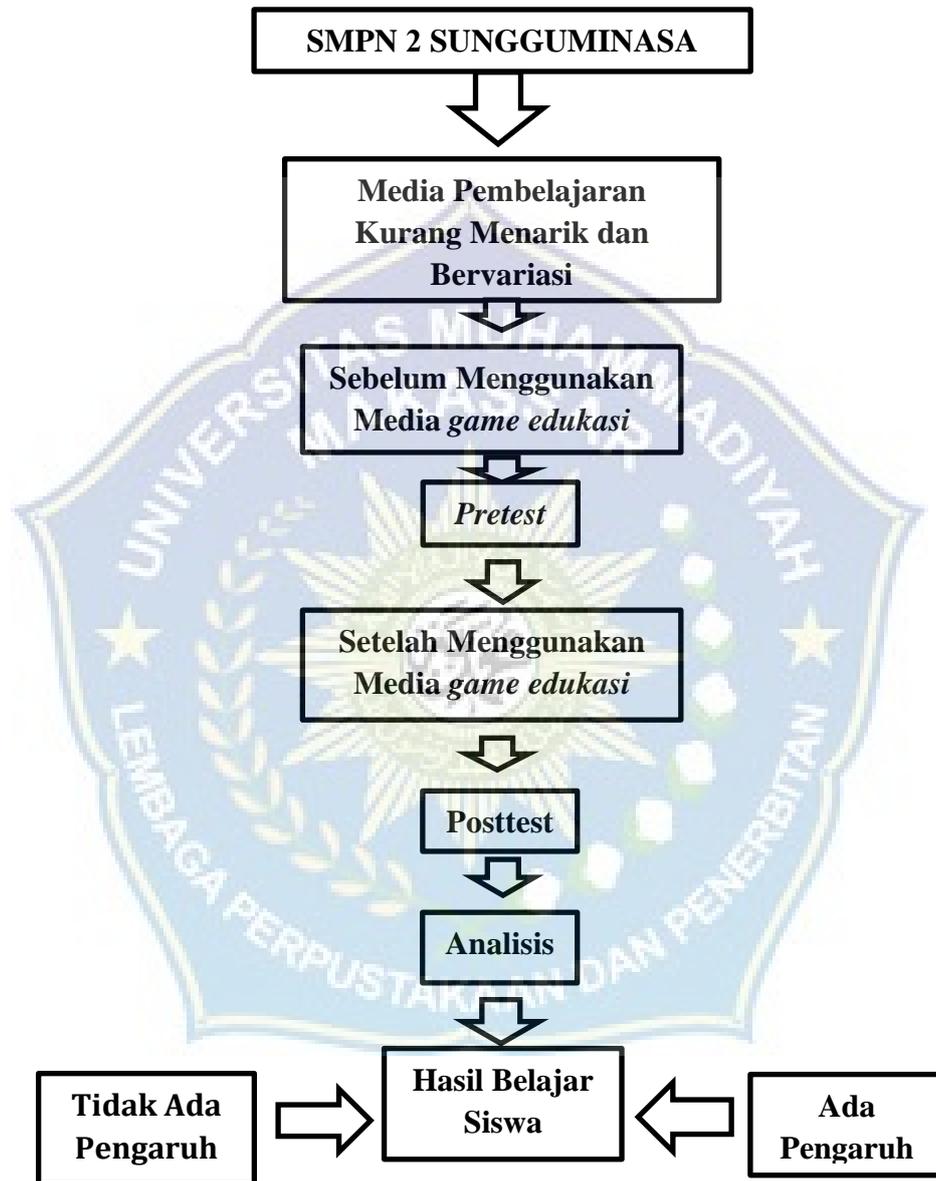
Kekurangan media *game* edukasi *kahoot* sendiri diantaranya belum semua guru atau tenaga pendidik tau dan mengenal media *game* edukasi *kahoot*, dalam penggunaan aplikasi Media *game* edukasi *kahoot* juga membutuhkan fasilitas yang memadai terutama koneksi internet, selain itu karena dalam melaksanakan program Media *game* edukasi *kahoot* dilakukan secara online bisa memberikan peluang untuk siswa untuk membuka hal lain seperti bermain game, serta tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan media *game* edukasi *kahoot*.

B. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran yang di gunakan oleh guru masih kurang bahkan masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Sungguminasa, proses pelaksanaan pembelajarannya masih menggunakan aplikasi WhatsApp sehingga pada saat pembelajaran siswa cenderung kesulitan untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru, bahkan siswa kurang semangat sehingga membuat siswa menjadi pasif selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan

menulis. Sehingga siswa dapat dengan mandiri menemukan ide-ide yang kreatif. Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam menerima materi.

Mengenai permasalahan tersebut peneliti menggunakan media sebagai alat evaluasi berupa kuis pembelajaran dengan menggunakan aplikasi media *game* edukasi *kahoot*. Aplikasi media *game* edukasi *kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi media *game* edukasi *kahoot* yaitu menentukan spesifikasi alat ukur, menuliskan pernyataan atau pertanyaan, menelaah pertanyaan dan pernyataan, membuat instrument soal, menguji cobakan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi media *game* edukasi *kahoot* siswa semakin bersemangat setiap belajar, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran dan siswa lebih berani mengeluarkan pendapat didalam kelompoknya masing-masing.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Setiawati, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Media *game* edukasi *kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273-278. Berdasarkan data dilapangan, rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen 52 lebih rendah dari kelompok control 54,57. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen tersebut 83,80 lebih tinggi dari kelompok kontrol 74,33. Dari Uji t didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control.
2. Radityan, dkk. (2014), dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Perbaikan Diferensial”. Berdasarkan hasil penelitian memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif yaitu 0,67 lebih tinggi dibandingkan pembelajaran menggunakan media visual dengan peningkatan 0,41. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap perbaikan diferensial
3. Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Media *game* edukasi *kahoot* Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *SENATIK*, 292-300. Berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antar

kelas eksperimen dan kelas control dimana diperoleh thitung = 2,67 dan ttabel 1,67 sehingga thitung > t tabel jadi Ho ditolak. Sementara itu untuk perangkat pembelajaran dinyatakan layak oleh validator dengan kelayakan 85% sehingga media media game media *game* edukasi *kahoot* layak digunakan dalam pembelajaran tersebut. Kemudian hasil dari angket respon siswa dimana siswa tertarik dalam pembelajaran. Hal ini dinyatakan dalam hasil dari angket respon siswa sebesar 75%.

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *game kahoot* terhadap hasil dan minat belajar siswa. Di karenakan meningkatnya aktivitas dan kemampuan berfikir siswa pada saat proses pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H₁ = Ada pengaruh pengaruh multimedia interaktif media *game* media *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia

H₀ = Tidak ada pengaruh multimedia interaktif media *game* media *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia.

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 melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media Pembelajaran pada siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan diteliti yaitu di SMPN 2 Sungguminasa beralamat di Jl. Andi Mallombassarang No. 1 Sungguminasa, Sungguminasa, Kecamatan. Somba Opu, Kabupaten. Gowa, Sulawesi Selatan

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Sunggiminasa yang berjumlah 193 siswa. Adapun rincian populasinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Nama Rombel	Jumlah Siswa
1	Kelas VII.1	18
2	Kelas VII.2	18
3	Kelas VII.3	18
4	Kelas VII.4	18
5	Kelas VII.5	18
6	Kelas VII.6	18
7	Kelas VII.7	17
8	Kelas VII.8	17
9	Kelas VII.9	17
10	Kelas VII.10	17
11	Kelas VII.11	17
Total		193

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Setiap sampel merupakan anggota populasi namun tidak semua populasi merupakan anggota sampel (Sugiyono 2018: 118). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel cluster random sampling atau sampel yang dibagi berdasarkan beberapa

kelompok. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.7. Alasan peneliti memilih sampel ini karena sampelnya yaitu siswa kelas VII.7, memiliki daya tarik belajar kurang dan belum ditandai dengan partisipasi dalam pembelajaran dan tingkat aktivitas belajar.

Tabel 3.2 Keadaan sampel

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	VII.7	8	9	17

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data (Rahardjo, 2017). Pada penelitian ini, desain penelitian yang dilakukan adalah Pre-Experimental Design dengan tipe one-group *pretest-posttest* design dengan memberikan *pretest* atau tes awal untuk mengukur dan melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikannya perlakuan dan memberikan *posttest* atau tes akhir yaitu untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Posttest</i>
T1	X	T2

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

T1 : *pretest*, untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum subjek di beri perlakuan

X : Perlakuan dengan penerapan media media game media *game* edukasi *kahoot*

T2 : *Posttest*, untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia setelah subjek diberi perlakuan

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 61) megemukakan bahwa variabel penelitian yaitu segala atribut, sifat, nilai dari objek orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya akan diambil kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variable terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar Bahasa Indonesia.

F. Definisi Oprasional Variabel

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel dari penelitian ini, maka diberikan batasan operasional variabel sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa

Hasil belajar Bahasa indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh sebelum dan setelah mendapatkan pengajaran materi yang diterapkan melalui media pembelajaran Media .

2. Media *game* edukasi *kahoot*

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. 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.

Selain itu media *game* edukasi *kahoot* dalam pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengumpulkan umpan balik informal dari peserta didik, menilai pemahaman belajar, dan membuat penelaan atau ajuan pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di kelas.

G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa prosedur dalam pengumpulan data, yaitu :

1. Tahap Observasi

Observasi awal ke sekolah dengan konsultasi kepada kepala sekolah dan guru bidang studi perihal perizinan untuk melakukan penelitian.

2. Tahap Persiapan

- a) Memilih kelas yaitu kelas VII.4 sebagai sampel penelitian dari semua populasi.
- b) Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c) Membuat instrumen soal tes.
- d) Membuat ringkasan materi untuk peserta didik

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Pendahuluan

- 1) Guru menuliskan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan indikator pembelajaran.
- 2) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
- 3) Guru menguji pengetahuan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan.

Tabel 3.3 Tahap pelaksanaan

Fase-fase	Aktifitas Guru	Aktifitas Siswa
Fase ke-1: Penyampaian tujuan dan motivasi	Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar	Siswa bersiap untuk melakukan proses pembelajaran dan menerima serta mempelajari tujuan pembelajaran
Fase ke-2: Pembagian Kelompok	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri 4-5 siswa secara heterogenitas (keragaman)	Siswa mendengarkan pembagian kelompok dari guru dan berkumpul dengan kelompoknya

Fase ke-3: Presentasi dari guru	Guru menyajikan materi pelajaran	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru
Fase ke-4: Kegiatan belajar dalam kelompok	Guru membagikan LKPD dan mengawasi siswa dalam kerja kelompok	Siswa saling berdiskusi dan menyampaikan pendapat mereka masing-masing
Fase ke-5: Kuis(evaluasi)	Guru memberikan kuis (media <i>game</i> edukasi <i>kahoot</i>)	Siswa mengerjakan kuis
Fase ke-6	Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang mendapat skor tertinggi	Siswa akan melihat skor lewat tampilan media <i>game</i> edukasi <i>kahoot</i> dan menerima apresiasi dari guru

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2012:148). Pada penelitian ini, untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka peneliti menggunakan cara sebagai berikut.

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2020:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan

dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui gejala subjek penelitian, dan jumlah responden yang diamati tidak banyak. Lembar observasi dalam penelitian ini berupa lembar observasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghadirkan kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Tes kemampuan ini mengukur kemampuan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu pre-test dan post-test. Bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda, yang terdiri dari empat alternatif pilihan jawaban yaitu A, B, C, D, dan pada perubahan lingkungan. Pengolahan hasil tes berupa *pretest* dan *posttest*. Jumlah soal yang dibuat adalah 10 butir soal yang selanjutnya dilakukan uji validasi untuk mendapatkan soal yang valid dan dapat digunakan.

3. Dokumentasi

Pengertian dokumentasi menurut Arikanto (2018:201) menyatakan bahwa dokumentasi adalah barang-barang tertulis. Sugiyono (2019, 240) menyatakan bahwa: Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah

berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan tes dalam penelitian kuantitatif.

I. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan sejumlah soal yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data yang kuantitatif agar mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *kahoot*.

Oleh karena itu di lakukan dua kali tes, yaitu:

a) *Pre Test*(tes sebelum dilakukan pembelajaran eksperimen)

Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajarmengajar. *Pre Test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media *game* edukasi *kahoot*.

b) *Post Test* (tes setelah dilakukan pembelajaran eksperimen)

Tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. *Post Test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media *game* edukasi *kahoot*.

2. Non Test

a. Lembar Observasi

Observasi merupakan pengamatan keadaan objek yang akan diteliti. Objek yang diamati adalah aktivitas siswa dan guru ketika berlangsungnya pembelajaran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang di dalamnya dikembangkan kajian pustaka, catatan sekolah dan arsip, serta penelitian sebelumnya sesuai dengan masalah yang diteliti.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, adapun penjelasan analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti yang melalui data populasi atau sampel sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Untuk mengelompokkan tingkat hasil belajar yang diperoleh siswa, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dengan menggunakan pedoman yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategorisasi Hasil Belajar Kognitif K13

Nilai hasil belajar	Kategori
93-100	Sangat baik
84-92	Baik
75-83	Cukup
0-74	Kurang

(sumber : Muzzinah Bustam 2018)

Kriteria keberhasilan siswa dikatakan tuntas belajar jika memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM)

Nilai Hasil Belajar	Kategori
< 75	Tuntas
≥ 75	Tidak tuntas

(sumber : Muzzinah Bustam 2018)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial yaitu digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk keperluan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas

varians. Setelah itu dilakukan uji-t sampel independent untuk keperluan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data di uji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Sungguminasa. Uji normalitas ini menggunakan uji One Sampel Kolmogorov-Smirnov pada system SPSS versi 25. Data hasil belajar bahasa Indonesia siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian taraf kesalahan yang digunakan 0,05.

b. Uji Hipotesis

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan media *game* edukasi *kahoot* untuk meningkatkan keterampilan siswa. Perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah perlakuan. Uji-t digunakan sebagai uji hipotesis. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kedua sampel atau variabel yang dibandingkan. Misalnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil kemampuan siswa sebelum menggunakan media *game* edukasi *kahoot* dan setelah menggunakan *media game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Sungguminasa yang terletak di Jl. Andi Mallombassarang No. 1 Sungguminasa, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan, pelaksanaan penelitian diawali dengan menjumpai bapak Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd selaku kepala SMPN 2 Sungguminasa untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh kantor dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu (DPMPTSP) Kabupaten Gowa untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 24 Januari sampai dengan 28 Februari 2023.

Penelitian ini menggunakan sampel 17 siswa kelas VII.7 untuk penelitian pre eksperimen dengan menggunakan media *game* edukasi *kahoot*. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 8 kali pertemuan, pertemuan pertama dimulai dengan teks 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 untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi teks puisi rakyat dengan menggunakan metode ceramah kemudian setelah itu diterapkan pembelajaran penggunaan media *game* edukasi *kahoot* diperangkat masing-masing, setelah pembelajaran selesai dilakukan test akhir (*posttest*) yang terdiri

dari 10 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *kahoot*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Sungguminasa kelas VII.7 dengan jumlah siswa sebanyak 17 orang maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Lembar Observasi

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *game* edukasi *kahoot*. Dengan beberapa kategori lembar Observasi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kategori Lembar Observasi

Interval (%)	Kategori
84%-100%	Sangat Baik
74%-83%	Baik
65%-73%	Cukup
0%-64%	Kurang

(sumber : Muzzinah Bustam 2018)

Untuk hasil observasi belajar dari 17 siswa di kelas VII.7 SMP Negeri 2 Sungguminasa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2. Analisis Persentase Aktivitas belajar siswa selama penelitian

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1.	Siswa 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	Sangat Baik

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat pada tabel 4.2) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 79,82% dan pada pertemuan kedua yaitu 86,58%, dapat disimpulkan bahwa presentasi aktivitas siswa selama pembelajaran meningkat di pertemuan kedua.

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 dan sangat 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 VII.7 SMP Negeri 2 Sungguminasa dapat diketahui gambarannya di halaman berikut:

1) Hasil Analisis *Pretest*

a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 50 dan skor terendah 10.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	23.53
	Std. Deviation	13.201
Most Extreme Differences	Absolute	.311
	Positive	.311
	Negative	-.188
Test Statistic		.311
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 4.1 Hasil *pretest* menggunakan SPSS versi 25

Dari hasil tes menggunakan SPSS versi 25 seperti gambar 4.1 di atas, bahwa skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 23.53 dan standar deviasi 13.201.

Tabel 4.3 Frekuensi Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesai (*Pretest*)

Nilai	Frekuensi
50	1
40	4
20	7
10	5

(Sumber: Data Primer 2023)

Frekuensi nilai hasil belajar Bahasa Indonesia (*pretest*) pada tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa terdapat 5 siswa mendapatkan nilai (10), 7 siswa mendapatkan nilai (20), 4 siswa mendapatkan nilai (40) dan hanya satu siswa mendapatkan nilai (50).

Tabel 4.4 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Pretest*)

No	Kategori nilai statistic	Nilai
1	Nilai tertinggi	50
2	Nilai terendah	10
3	Nilai rata-rata	23.53
4	Standar deviasi	13.201
5	Sampel	17

(Sumber: Data primer 2023)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas distribusi nilai statistic hasil belajar bahasa Indonesia (*pretest*), nilai tertinggi yang di dapatkan siswa yaitu 50, sedangkan nilai terendah yaitu 10. Nilai rata-rata yang di peroleh dari *system spss versi 25* yaitu 23.53, sedangkan standar deviasi 13.201.

b. Kategori Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Pre Test* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media *game* edukasi *kahoot* pada materi teks puisi rakyat mata pelajaran bahasa Indonesia pada 17 siswa terdapat 70.58% pada kategori rendah, 0% pada kategori sedang, 0% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat dari table dihalaman berikut:

Table 4.5 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar (*pre test*)

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

(sumber: data primer 2023)

c. Tingkat ketuntasan hasil belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *pretest* sebelum adanya perlakuan menggunakan media *game* edukasi *kahoot* pada materi teks puisi rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat 17 orang siswa dengan presentasi 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 table berikut :

Tabel 4.6 distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar (*pretest*)

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

(sumber: data primer 2023)

2) Hasil Analisis *posttest*

a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 80.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Posttest</i>
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	94.71
	Std. Deviation	8.745
Most Extreme Differences	Absolute	.394
	Positive	.253
	Negative	-.394
Test Statistic		.394
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Dari hasil tes menggunakan *SPSS versi 25* seperti gambar di atas, bahwa skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 95.88 dan standar deviasi 6.183.

Tabel 4.7 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*posttest*)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	80
3	Nilai Rata-Rata	94.71
4	Standar Deviasi	6.183
5	Sampel	17

(sumber: data primer 2023)

Berdasarkan tabel 4.7 diatas distribusi nilai statistic hasil belajar bahasa Indonesia (*pretest*), nilai tertinggi yang di dapatkan siswa yaitu 100, sedangkan nilai terendah yaitu 80. Nilai rata-rata yang di peroleh dari system spss versi 25 yaitu 95.88, sedangkan standar deviasi 6.183.

b. kategori hasil belajar

Kategori hasil belajar bahwa nilai *posttest* pada saat sesudah adanya perlakuan dengan penggunaan media *game* edukasi *kahoot* pada materi teks puisi rakyat mata pelajaran bahasa Indonesia nilai pada kategori sangat rendah tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 0%, hanya ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 70-80 dengan kategori sedang dengan merupakan presentasi 5.88%, 5 siswa yang mendapatkan nilai 81-90 dengan kategori tinggi dengan merupakan

presentasi 29.41% Sementara terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai 91-100 dengan kategori sangat tinggi dengan merupakan presentasi 64.71%.

Tabel 4.8 distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar (*posttest*)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	0-37	Sangat Rendah	0	0
2	40-69	Rendah	0	0
3	70-80	Sedang	1	5.88
4	81-90	Tinggi	5	29.41
5	91-100	Sangat Tinggi	11	64.71

c. Tingkat ketuntasan hasil belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media *game* edukasi *kahoot* pada materi teks puisi rakyat mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat semua siswa kelas VII.7 dalam kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

Tabel 4.9 distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia (*posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentasi (%)
<70	Tidak Tuntas	0	
<70	Tuntas	17	
		17	100

(sumber: Data primer 2023)

3) Perbandingan hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest*

Apabila disajikan dengan tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media *game* edukasi *kahoot* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Analisis 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	50	100
Nilai Terendah	10	80
Nilai Rata-Rata	23.53	94.71
Standar Deviasi	13.201	8.745

(sumber: Data primer 2023)

Berdasarkan pada tabel 4.10 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *game* edukasi *kahoot* (*pretest*) yaitu 23.53 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media (*posttest*) yaitu 95.88, dengan demikian melihat dari hasil belajar siswa yang dihadapkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *game* edukasi *kahoot*.

2. 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 pengujiaannya adalah:

Jika $P\text{value} > 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P\text{value} < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal

Dengan menggunakan bantuan program komputer dengan program statistical product and service solution (SPSS) versi 25 dengan uji Kolmogorov-smirnov. Menurut Kolmogorov smirnov hasil analisis skor rata-rata.

Untuk *pretest* menunjukkan nilai $P\text{value} > \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$ skor rata-rata. untuk *posttest* menunjukkan nilai $P\text{value} > \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.9 *One-sample kolmogorov-smirnov Test*

		Sebelum menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>kahoot</i>	Setelah menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>kahoot</i>	Unstandardi zed Residual
N		17	17	17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	23.53	94.71	.0000000
	Std. Deviation	13.201	8.745	4.70658037
Most Extreme Differences	Absolute	.311	.394	.222
	Positive	.311	.253	.222
	Negative	-.188	-.394	-.218
Test Statistic		.311	.394	.222
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.000 ^c	.026 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

(Sumber: Data 2023, diolah dari lampiran menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel 4.9 hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena ketentuan terhadap Kolmogorof-Smirnov Test adalah $Sig > 0.05$ sedangkan hasil adalah 0.26 dimana $0,26 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data normal.

2) Uji hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kab. Gowa. Perhitungan menggunakan uji t dengan kriteria pengujian yaitu penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan < 0.05 .

Tabel 4.10 Uji *Paired Sample Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah dilakukan perlakuan	-72.353	10.326	2.504	-77.662	-67.044	-28.891	16	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada sampel dengan dua data yaitu data *pretest* dan *Posttest* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut tabel untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media game kahot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Sungguminasa.

Tabel 4.11 *paired sample statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan	23.53	17	13.201	3.202
	Setelah dilakukan perlakuan	94.71	17	8.745	1.500

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 23.53 dan rata-rata *posttest* sebesar 95.88 sehingga mengalami peningkatan sebesar 1.740 dengan demikian H0 ditolak dan terjadi penerimaan H1. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

B. PEMBAHASAN

Analisis yang telah diuraikan pada halaman sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan media *game* edukasi *kahoot* pada kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

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

1. Pembahasan hasil analisis deskriptif

Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *game* edukasi *kahoot*, kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas belajar

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *game* edukasi *kahoot* kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria baik dan sangat baik. Dari hasil analisis dan 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 dan sangat baik yaitu pada interval 74%-83% dan 84%-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 *game* edukasi *kahoot* bahwa semua siswa yang tidak mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *game* edukasi *kahoot* sangat 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 dalam hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *game* edukasi *kahoot* menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *game* edukasi *kahoot* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan yang signifikan hasil belajar setelah menggunakan media *game* edukasi *kahoot* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar.

Penerapan menggunakan media *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, banyak siswa yang mendapat nilai rendah, setelah menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *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 *game* edukasi *kahoot* mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan 17. dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak 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 diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan media *game* edukasi *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 Irma Mawarni (2022), dimana penerapan media *game*

edukasi *kahoot* menunjukkan hasil yang positif atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam media *game* edukasi *kahoot* siswa tidak lagi disulitkan dengan mencatat keseluruhan pembahasan pembelajaran. Siswa lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran sehingga media *game* edukasi *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 teori yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *kahoot* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa.



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 VII.7 SMPN 2 Sungguminasa dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *game* edukasi *kahoot* rata-rata nilai siswa masih dibawa nilai KKM dan setelah menggunakan media *game* edukasi *kahoot* rata-rata nilai siswa meningkat diatas 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 *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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah 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 pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang siswa jenuh dalam menerima pembelajaran.
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.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). *Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Andari, R. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ! Pada Pembelajaran Fisika*. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Darmadi. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang : Pustaka Mandiri.
- Dimiyati, Mudjiono. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hartanti, Dwi. 2019. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game edukasi kahoot Berbasis Hypermedia*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1, No. 4.
- Ilmiah, Nur Hafidhotul Ilmiah, dkk. 2019. *Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Teknik Informasi Dan Teknologi Pendidikan*, Vol.3, No.1.
- 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.
- Isodarus, Praptomo Baryadi. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. *Sintesis 11.1 (2017): 1-11*.
- Jalinus, nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta :Kencana.
- Jufri W. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung : Pustaka Reka Cipta.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan pendidik*. Jakarta.

- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). *Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Indonesia Al Qalasadi*, 4(2), 110-122.
- Ningrum, G. D. K. (2018). *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis ! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Vox Edukasi* , 9(1), 271373.
- Nurdiansya. 2019. *media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press. Universitas Muhammadiyah Sidiarjo. *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosida karya offiset Bandung.
- Nur Hafidhotul Ilmiah, 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.
- Purwanto. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Radityan, Fatwa T, dkk. 2014. *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Perbaikan Differential*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol.1, No.2.
- Rahardjo, M. (2017). *Desain penelitian studi kasus: Pengalaman empirik*.
- Reza, R. F. (2022). *Pengaruh Aspek Astronomi Terhadap Terjadinya Perubahan Cuaca Dan Iklim Berdasarkan Pengamatan Badan Meteorologi, Klimatologi Dan Geofisika (Bmkg) Kelas I Pekanbaru*. Karya Tulis.
- Shoffan Shoffa dkk. 2021. *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Languange.Indosesia.
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipt
- Sugiyono. 2016. *Variabel penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wedyawati, N. 2018. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis n Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Ilimiah Ilmu Pendidikan*, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450.

**L
A
M
P
I
R
A
N**







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 209 Telp. 866972 Fax (0411) 865508 Makassar 90221 e-mail: lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 131/05/C.4-VIII/I/1444/2023

27 Jumadil akhir 1444 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

20 January 2023 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 12443/PM/PA.4-II/I/1444/2023 tanggal 17 Januari 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ALIANAS
 No. Stambuk : 10535 11101319
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris
 Pekerjaan : Mahasiswa

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

"Pengaruh Media Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 22 Januari 2023 s/d 22 Maret 2023.

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumillahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
 NBM 101 7716



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 14028/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <u>izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 131/05/C.4-VIII/I/1444/2023 tanggal 20 Januari 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: ALIANAS
Nomor Pokok	: 105311101319
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISW A KELAS VII SMPN 2 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgt. **24 Januari s/d 38 Februari 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 24 Januari 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peninggal.



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Website: dpmptsp.gowakab.go.id || Jl. Masjid Raya No. 38 || Tlp. 0411-887188 || Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 24 Januari 2023

Nomor : 503/142/DPM-PTSP/PENELITIAN/II/2023
 Lampiran :
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

KepadaYth.
 KEPALA SEKOLAH SMPN 2
 SUNGGUMINASA KAB. GOWA

di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 14028/S.01/PTSP/2023 tanggal 24 Januari 2023 tentang Izin Penelitian.

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

Nama : **ALIANAS**
 Tempat/Tanggal Lahir : Alorang / 6 Maret 1999
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Nomor Pokok : 105311101319
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Emmy Saelang

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :
"PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 2 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA"

Selama : 24 Januari 2023 s/d 28 Februari 2023
 Pengikut :

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

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Menjalani semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat 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 dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Ditetapkan di : Sungguminasa
 Pada Tanggal : 24 Januari 2023



Ditandatangani secara elektronik Oleh:
 a.n. **BUPATI GOWA**
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL &
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KABUPATEN GOWA
H.INDRA SETIAWAN ABBAS, S.Sos.M.Si
 Pangkat : Pembina Utama Muda
 Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
3. Yang bersangkutan;
4. Pertinggal

REGISTRASI 197/DPM-PTSP/PENELITIAN/II/2023

1. Dokumen ini diterbitkan sistem Sicantik Cloud berdasarkan data dari Pemohon, tersimpan dalam sistem Sicantik Cloud, yang menjadi tanggung jawab Pemohon
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSE-BSSN.





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA

Alamat : Jalan Andi Mallombassarang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa
Website : www.smpn2sungguminasa.sch.id Email : smpnegeri2sungguminasa@gmail.com
NSS : 201190301002, NPSN : 40301060

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: /DISDIK-GW/SMPN.02/PL/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd**
NIP : 197704242006041013
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Sungguminasa

Menerangkan bahwa :

Nama : **ALIANAS**
Tempat, Tanggal Lahir : Alorung, 06 Maret 1999
NIM : 105311101319
Jurusan/Program Studi : Teknologi Pendidikan / FKIP
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sungguminasa, pada tanggal 24 Januari s.d 28 februari 2023 dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi) yang berjudul **"PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 2 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

4 Februari 2023

Muhammad Irfan Mahmud,
NIP.197704242006041013



LAMPIRAN B
INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah/Kelas : SMPN 2 Sungguminasa

Nama Guru : Satriani ,S.Pd

Nama Observer : Alianas

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			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1.	Siswa 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	Sangat Baik

Makassar, 4 Mei 2023

(Alianas)



SOAL PRE-TEST

KELAS VII.7

Nama :

Nisn :

Kelas :

Petunjuk Umum :

- 1) Berdoa sebelum mengerjakan soal.
- 2) Bacalah pertanyaan/soal dengan teliti
- 3) Kerjakan soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu
- 4) Kerjakan soal dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab
- 5) Periksa kembali jawaban saudara sebelum dikumpul

1. Dengan ibu jangan durhaka
Supaya Tuhan tidak murka
Isi puisi di atas menyatakan bahwa
 - a. sikap durhaka itu tidak baik
 - b. setiap ibu mengharapkan anaknya taat pada Tuhan
 - c. Tuhan tidak senang pada orang-orang yang menyakiti orang lain
 - d. kita harus berbakti pada ibu agar tidak dimurkai Tuhan

2. Perhatikan teks pantun berikut !
Ayo kita belanja ke pasar Selasa 1)
untuk membeli ikan dan beras 2)
Ayo kita belajar bersama-sama 3)
menghadapi ulangan kenaikan kelas 4)
Struktur isi teks pantun tersebut terdapat pada nomor
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 3)
 - c. 2) dan 3)
 - d. 3) dan 4)

3. Yang bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah
 - a. Setiap baris terdiri atas empat bait
 - b. Bersajak a-b-a-b
 - c. Baris pertama dan kedua berupa sampiran
 - d. Baris ketiga dan keempat sebagai isi

4. Persamaan bunyi pada akhir kata dalam pantun disebut
 - a. Bait

- b. Isi
 - c. Rima
 - d. Sampiran
5. Maksud dan tujuan dalam struktur pantun disebut
- a. Sampiran
 - b. Bait
 - c. Isi
 - d. Lirik
6. gurindam berasal dari
- a. India
 - b. Arab
 - c. Belanda
 - d. Melayu
7. puisi rakyat yang hanya memiliki 2 baris dalam 1 bait adalah
- a. pantun
 - b. syair
 - c. gurindam
 - d. cerpen
8. Dengan anak janganlah lalai
Supaya boleh naik ke tengah balai
Kata lalai bermakna
- a. Lengah
 - b. Santai
 - c. Malas
 - d. Lemah
9. Yang tidak termasuk puisi rakyat..
- a. Gurindam
 - b. Pantun
 - c. Syair
 - d. Fable
10. Karya sastra yang menceritakan kisah yang terdiri dari beberapa bait dan be-rima a-a-a-a disebut
- a. syair
 - b. pantun
 - c. gurindam
 - d. cerpen

SOAL POST-TEST

KELAS VII.7

Nama :

Nisn :

Kelas :

Petunjuk Umum :

- 6) Berdoa sebelum mengerjakan soal.
- 7) Bacalah pertanyaan/soal dengan teliti
- 8) Kerjakan soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu
- 9) Kerjakan soal dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab
- 10) Periksa kembali jawaban saudara sebelum dikumpul

1. Dengan ibu jangan durhaka
Supaya Tuhan tidak murka
Isi puisi di atas menyatakan bahwa
 - e. sikap durhaka itu tidak baik
 - f. setiap ibu mengharapkan anaknya taat pada Tuhan
 - g. Tuhan tidak senang pada orang-orang yang menyakiti orang lain
 - h. kita harus berbakti pada ibu agar tidak dimurkai Tuhan
2. Perhatikan teks pantun berikut !
Ayo kita belanja ke pasar Selasa 1)
untuk membeli ikan dan beras 2)
Ayo kita belajar bersama-sama 3)
menghadapi ulangan kenaikan kelas 4)
Struktur isi teks pantun tersebut terdapat pada nomor
 - a. 1) dan 2)
 - e. 1) dan 3)
 - f. 2) dan 3)
 - g. 3) dan 4)
3. Yang bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah
 - e. Setiap baris terdiri atas empat bait
 - f. Bersajak a-b-a-b
 - g. Baris pertama dan kedua berupa sampiran
 - h. Baris ketiga dan keempat sebagai isi
4. Persamaan bunyi pada akhir kata dalam pantun disebut
 - e. Bait

- f. Isi
 - g. Rima
 - h. Sampiran
5. Maksud dan tujuan dalam struktur pantun disebut
- e. Sampiran
 - f. Bait
 - g. Isi
 - h. Lirik
6. gurindam berasal dari
- e. India
 - f. Arab
 - g. Belanda
 - h. Melayu
7. puisi rakyat yang hanya memiliki 2 baris dalam 1 bait adalah
- e. pantun
 - f. syair
 - g. gurindam
 - h. cerpen
8. Dengan anak janganlah lalai
Supaya boleh naik ke tengah balai
Kata lalai bermakna
- e. Lengah
 - f. Santai
 - g. Malas
 - h. Lemah
9. Yang tidak termasuk puisi rakyat..
- e. Gurindam
 - f. Pantun
 - g. Syair
 - h. Fable
10. Karya sastra yang menceritakan kisah yang terdiri dari beberapa bait dan be-rima a-a-a-a disebut
- e. syair
 - f. pantun
 - g. gurindam
 - h. cerpen



LAMPIRAN C
DATA HASIL PENELITIAN

Daftar Hadir Siswa

No	Nama		
		I	II
1.	A. Azhar		
2.	Apriza Marsa		
3.	Ahmad Ramadhani S		
4.	Aiman Abdi Islami		
5.	Almira Fatmawati K		
6.	Aurel Wardana Putri		
7.	Azzahra		
8.	Erika Sari		
9.	Fauziah Intan Ramadhani		
10.	Fitri Khaerunnisa		
11.	Muh Arsil		
12.	Muh Firman Nugraha		
13.	Muh Yuda Refaldi		
14.	Muh Fardhan Irsal		
15.	Muh Yusril		
16.	Nayla Aprilia		
17.	Regina Putri Ahmadya		

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 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	15	16	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	Sangat Baik

Hasil Pretest

SOAL PRE-TEST
KELAS VII.7

Nama : Erika Sari
Nisa :
Kelas : VII.7
Petunjuk Umum :

50

- 1) Berdoa sebelum mengerjakan soal.
- 2) Bacalah pertanyaan/soal dengan teliti
- 3) Kerjakan soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu
- 4) Kerjakan soal dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab
- 5) Periksa kembali jawaban saudara sebelum dikurapi!

1. Dengan ibu jangan durhaka
Supaya Tuhan tidak murka
Isi puisi di atas menyatakan bahwa

- a. sikap durhaka itu tidak baik
- b. setiap ibu mengharapkan anaknya taat pada Tuhan
- c. Tuhan tidak senang pada orang-orang yang menyakiti orang lain
- d. kita harus berbakti pada ibi agar tidak diturkai Tuhan

2. Perhatikan teks pantun berikut
Ayo kita belanja ke pasar Selasa 1)
untuk membeli ikan dan beras 2)
Ayo kita belajar bersama-sama 3)
menghadapi utangan kenaikan kelas 4)
Struktur isi teks pantun tersebut terdapat pada nomor

- a. 1) dan 2)
- b. 1) dan 3)
- c. 2) dan 3)
- d. 3) dan 4)

3. Yang bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah

- a. Setiap baris terdiri atas empat bait
- b. Bersajak a-b-a-b
- c. Baris pertama dan kedua berupa sampiran
- d. Baris ketiga dan keempat sebagai isi

4. Persamaan bunyi pada akhir kata dalam pantun disebut

- a. Bait

- b. Isi
- c. Rima
- d. Sampiran

5. Maksud dan tujuan dalam struktur pantun disebut

- a. Sampiran
- b. Bait
- c. Isi
- d. Lirik

6. Gurindam berasal dari

- a. India
- b. Arab
- c. Belanda
- d. Melayu

7. Puisi rakyat yang hanya memiliki 2 baris dalam 1 bait adalah

- a. pantun
- b. syair
- c. gurindam
- d. cerpen

8. Dengan anak janganlah lalai
Supaya boleh naik ke tengah balai
Kata lalai bermakna

- a. Lengah
- b. Santai
- c. Malas
- d. Lemah

9. Yang tidak termasuk puisi rakyat ..

- a. Gurindam
- b. Pantun
- c. Syair
- d. Fable

10. Karya sastra yang menceritakan kisah yang terdiri dari beberapa bait dan be-rima a-a-a disebut

- a. syair
- b. pantun
- c. gurindam
- d. cerpen

SOAL PRE-TEST

KELAS VII.7

Nama : *Azzah Wardah putri cantik dan manis*

Nisn :

Kelas : *7.7*

Petunjuk Umum :

- 1) Berdoa sebelum mengerjakan soal.
- 2) Bacalah pertanyaan/soal dengan teliti
- 3) Kerjakan soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu
- 4) Kerjakan soal dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab
- 5) Periksa kembali jawaban saudara sebelum dikumpul

1. Dengan ibu jangan durhaka
Supaya Tuhan tidak murka
Isi puisi di atas menyatakan bahwa
 - a. sikap durhaka itu tidak baik
 - b. setiap ibu mengharapkan anaknya taat pada Tuhan
 - c. Tuhan tidak senang pada orang-orang yang menyakiti orang lain
 - d. kita harus berbakti pada ibu agar tidak dimurkai Tuhan

2. Perhatikan teks pantun berikut!
Ayo kita belanja ke pasar Selasa 1)
untuk membeli ikan dan beras 2)
Ayo kita belajar bersama-sama 3)
menghadapi ulangan kenaikan kelas 4)
Struktur isi teks pantun tersebut terdapat pada nomor
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 3)
 - c. 2) dan 3)
 - d. 3) dan 4)

3. Yang bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah ...
 - a. Setiap baris terdiri atas empat bait
 - b. Bersajak a-b-a-b
 - c. Baris pertama dan kedua berupa sampiran
 - d. Baris ketiga dan keempat sebagai isi

4. Persamaan bunyi pada akhir kata dalam pantun disebut
 - a. Bait

- b. Isi
- Rima
- d. Sampiran

5. Maksud dan tujuan dalam struktur pantun disebut

- a. Sampiran
- b. Bait
- Isi
- d. Lirik

6. Gurindam berasal dari

- a. India
- b. Arab
- c. Belanda
- Melayu

7. Puisi rakyat yang hanya memiliki 2 baris dalam 1 bait adalah

- pantun
- b. syair
- c. gurindam
- d. cerpen

8. Dengan anak janganlah lalai

Supaya boleh naik ke tengah balai

Kata lalai bermakna

- a. Lengah
- b. Santai
- Malas
- d. Lemah

9. Yang tidak termasuk puisi rakyat..

- a. Gurindam
- b. Pantun
- c. Syair
- Fable

10. Karya sastra yang menceritakan kisah yang terdiri dari beberapa bait dan be-rima

a-a-a disebut

- syair
- b. pantun
- c. gurindam
- d. cerpen

SOAL PRE-TEST

KELAS VII.7

Nama : Ahmad Ramadhani

Nisn :

Kelas : 7-7

Petunjuk Umum :

- 1) Berdoa sebelum mengerjakan soal.
- 2) Bacalah pertanyaan/soal dengan teliti
- 3) Kerjakan soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu
- 4) Kerjakan soal dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab
- 5) Periksa kembali jawaban saudara sebelum dikumpul

1. Dengan ibu jangan durhaka
Supaya Tuhan tidak murka
Isi puisi di atas menyatakan bahwa
 - sikap durhaka itu tidak baik
 - setiap ibu mengharapkan anaknya taat pada Tuhan
 - Tuhan tidak senang pada orang-orang yang menyakiti orang lain
 - kita harus berbakti pada ibu agar tidak dimurkai Tuhan
2. Perhatikan teks pantun berikut !
Ayo kita belanja ke pasar Setasa 1)
untuk membeli ikan dan beras 2)
Ayo kita belajar bersama-sama 3)
menghadapi ulangan kenaikan kelas 4)
Struktur isi teks pantun tersebut terdapat pada nomor
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 3)
 - c. 2) dan 3)
 - 3) dan 4)
3. Yang bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah ...
 - a. Setiap baris terdiri atas empat bait
 - b. Bersajak a-b-a-b
 - c. Baris pertama dan kedua berupa sampiran
 - Baris ketiga dan keempat sebagai isi
4. Persamaan bunyi pada akhir kata dalam pantun disebut
 - a. Bait

- b. Isi
- c. Rima
- d. Sampiran

5. Maksud dan tujuan dalam struktur pantun disebut

- a. Sampiran
- b. Bait
- c. Isi
- d. Lirik

6. Gurindam berasal dari

- a. India
- b. Arab
- c. Belanda
- d. Melayu

7. Puisi rakyat yang hanya memiliki 2 baris dalam 1 bait adalah

- a. pantun
- b. syair
- c. gurindam
- d. cerpen

8. Dengan anak janganlah lalai
Supaya boleh naik ke tenggor bulai
Kata lalai bermakna

- a. Lengah
- b. Santai
- c. Malas
- d. Lemah

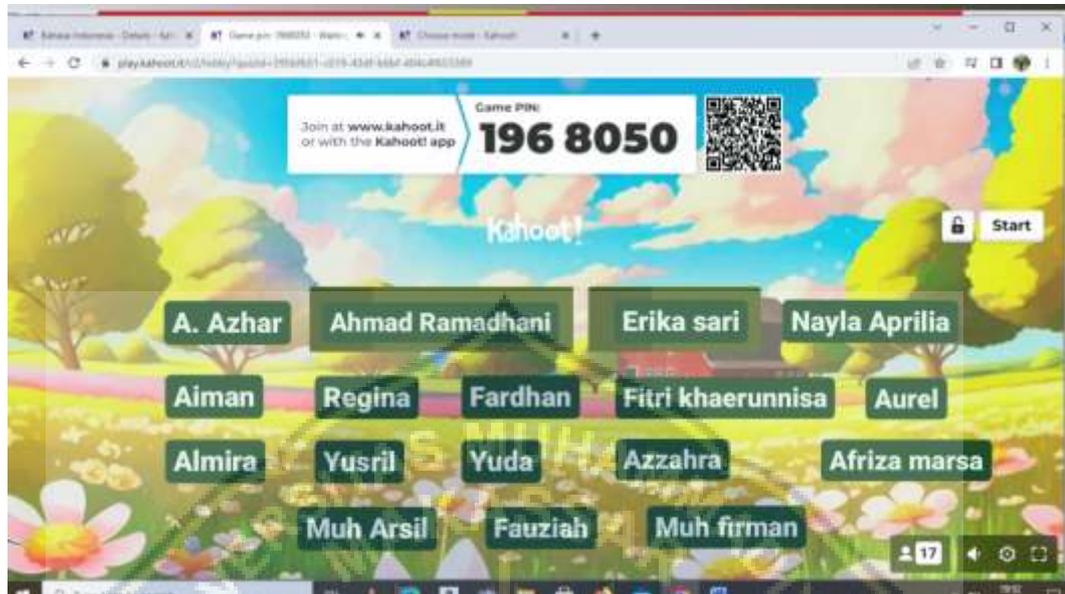
9. Yang tidak termasuk puisi rakyat..

- a. Gurindam
- b. Pantun
- c. Syair
- d. Fable

10. Karya sastra yang menceritakan kisah yang terdiri dari beberapa bait dan berima a-a-a-a disebut

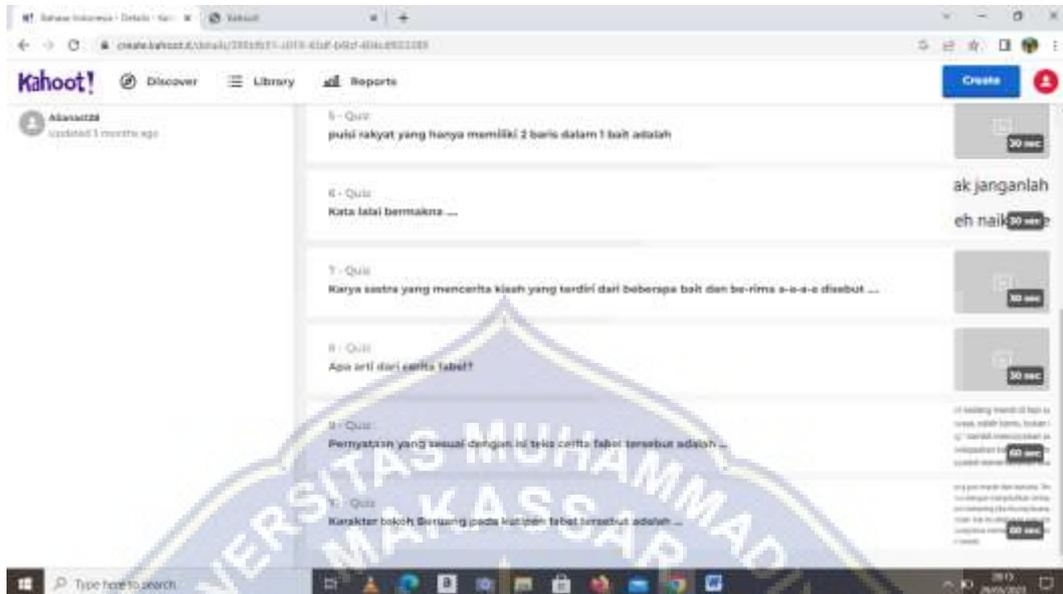
- a. syair
- b. pantun
- c. gurindam
- d. cerpen

Hasil Posttest

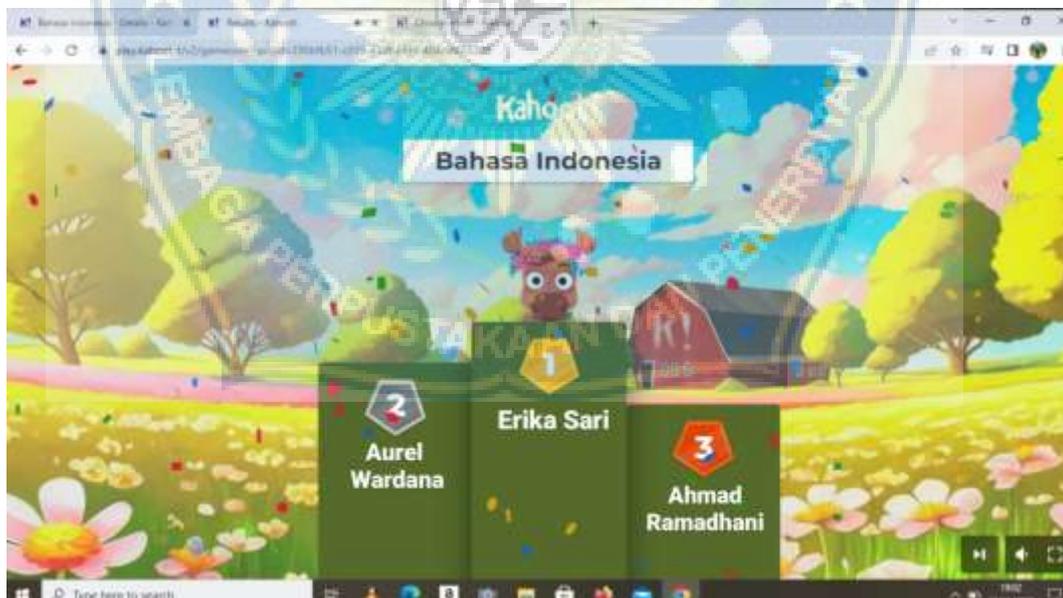


Seluruh siswa telah masuk menggunakan game pin kahoot





Soal quiz game edukasi kahoot telah di aktifkan oleh peneliti



Podium 1, 2 dan 3 game edukasi kahoot

Report
Bahasa Indonesia

Summary **Players (7)** Questions (10) Feedback

Rank	Nickname	Correct answers	Unanswered	Final score
1	Erika Sari	100%	-	100
2	Aarel Wardana	100%	-	100
3	Almad Ramadhan	100%	-	100
4	Muh. Anil	100%	-	100
5	Muh. Firman	100%	-	100
6	Almira	100%	-	100
7	Azzata	100%	-	100

Hasil pengerjaan soal pilihan ganda menggunakan game edukasi kahoott

Erika Sari

Rank	Question	Correct Answer	Score	Final Score	
1	Sal gaul itu menyatakan b...	Kita harus bertakut pada Allah agar t...	Correct	24%	10
2	Yang bukan merupakan c...	Setiap baik terdiri atas empat baik	Correct	16%	20
3	Persamaan bunyi pada ek...	rima	Correct	50%	30
4	gurindam berasal dari ...	Jeda	Correct	52%	40
5	pukul rakyat yang hanya ak...	gurindam	Correct	117%	50
6	Kata lalai bermakna ...	lengah	Correct	96%	60
7	Karya sastra yang mencari...	tpair	Correct	16%	70
8	Apa arti dari cerita fabel?	cerita yang menggambarkan wata...	Correct	65%	80
9	Pernyataan yang sesuai d...	Kancil telah zindik dari buaya mek...	Correct	119%	90
10	Karakter tokoh Beruang ...	Pendendam	Correct	26%	100

Kahoot! Erika Sari

100% correct

Rank 1 of 17

Final score 100

Questions answered 10 of 10

Questions	Type	Answered	Correct/Incorrect	Time	Points
1. Isi puisi itu menyatakan be...	Quiz	lalu kita harus berbalik pada itu agar SL.	Correct	24s	10
2. Yang bukan merupakan di...	Quiz	Setiap buku terdiri atas empat bab	Correct	14s	20
3. Persamaan bunyi pada uk...	Quiz	lalu	Correct	32s	30
4. gurindam berasal dari ...	Quiz	India	Correct	52s	40
5. puisi rakyat yang hanya m...	Quiz	gurindam	Correct	117s	50
6. Kata latal bermakna ...	Quiz	lengkap	Correct	94s	60

Siswa yang telah mengerjakan soal tepat waktu dan benar semua



Hasil Pretest dan Posttest Menggunakan SPSS versi 25

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	23.53
	Std. Deviation	13.201
Most Extreme Differences	Absolute	.311
	Positive	.311
	Negative	-.188
Test Statistic		.311
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil pretest menggunakan SPSS versi 25

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Posttest</i>
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	94.71
	Std. Deviation	8.745
Most Extreme Differences	Absolute	.394
	Positive	.253
	Negative	-.394
Test Statistic		.394
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil Posttest menggunakan SPSS versi 25

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

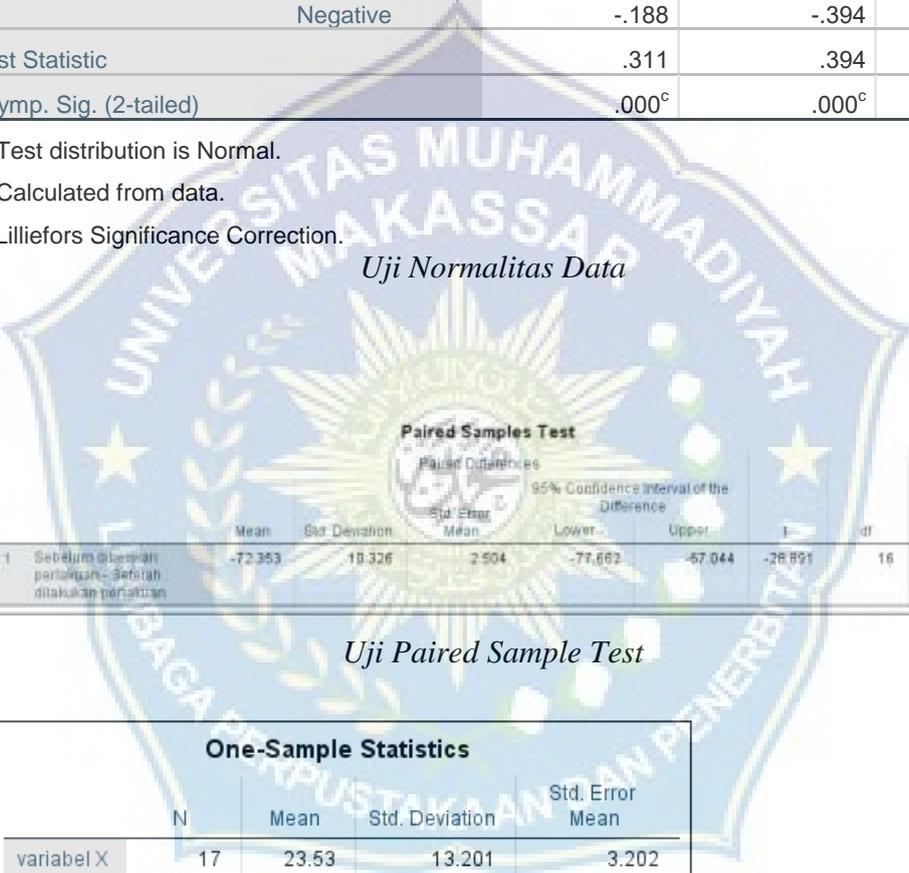
		Sebelum menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>kahoot</i>	Setelah menggunakan media <i>game</i> edukasi <i>kahoot</i>	Unstandar- zed Residual
N		17	17	17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	23.53	94.71	.0000000
	Std. Deviation	13.201	8.745	4.70658037
Most Extreme Differences	Absolute	.311	.394	.222
	Positive	.311	.253	.222
	Negative	-.188	-.394	-.218
Test Statistic		.311	.394	.222
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.000 ^c	.026 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Normalitas Data



Pair 1	Mean	Std. Deviation	Sig. Exact	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Sebelum diberikan perlakuan - Setelah ditakukan perlakuan	-72.353	10.326	2.504	-77.662	-57.044	-28.891	16	.000

Uji Paired Sample Test

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
variabel X	17	23.53	13.201	3.202
variabel Y	17	94.71	8.745	2.121

One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
variabel X	7.349	16	.000	23.529	16.74	30.32
variabel Y	44.653	16	.000	94.706	90.21	99.20

Uji Paired Samples Statistics

Statistics

		VARIABEL X	VARIABEL Y
N	Valid	17	17
	Missing	0	0

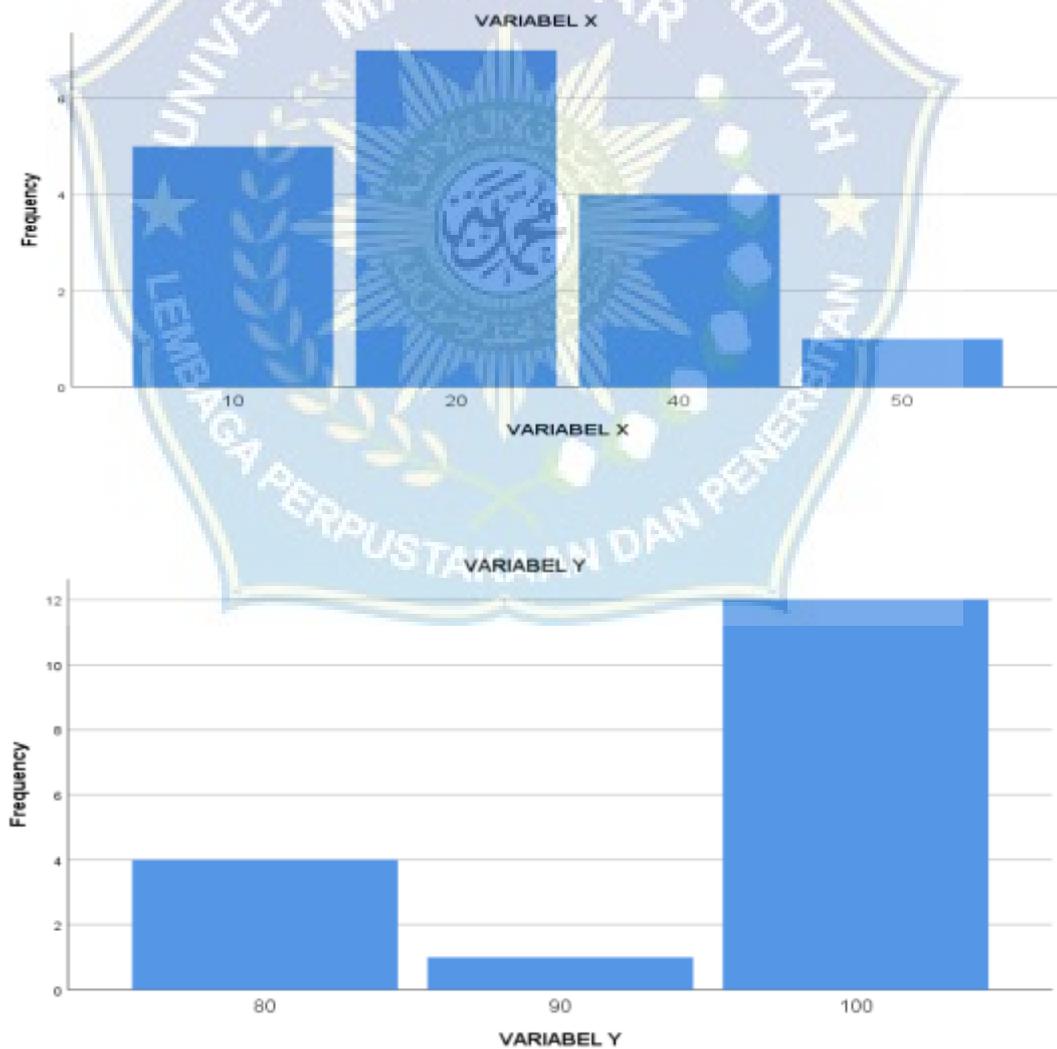
Frequency Table

VARIABEL X

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	5	29.4	29.4	29.4
	20	7	41.2	41.2	70.6
	40	4	23.5	23.5	94.1
	50	1	5.9	5.9	100.0
Total		17	100.0	100.0	

VARIABEL Y

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	4	23.5	23.5	23.5
	90	1	5.9	5.9	29.4
	100	12	70.6	70.6	100.0
Total		17	100.0	100.0	



Daftar Hasil Belajar siswa
Nilai Siswa Sebelum penggunaan Media *Game* Edukasi *Kahoot* (Pretest)

No	Nama		
		Nilai Akhir	Tuntas/Tidak Tuntas
1.	A. Azhar	10	Tidak Tuntas
2.	Apriza Marsa	10	Tidak Tuntas
3.	Ahmad Ramadhani S	40	Tidak Tuntas
4.	Aiman Abdi Islami	10	Tidak Tuntas
5.	Almira Fatmawati K	40	Tidak Tuntas
6.	Aurel Wardana Putri	40	Tidak Tuntas
7.	Azzahra	40	Tidak Tuntas
8.	Erika Sari	50	Tidak Tuntas
9.	Fauziah Intan Ramadhani	20	Tidak Tuntas
10.	Fitri Khaerunnisa	10	Tidak Tuntas
11.	Muh Arsil	20	Tidak Tuntas
12.	Muh Firman Nugraha	20	Tidak Tuntas
13.	Muh Yuda Refaldi	20	Tidak Tuntas
14.	Muh Fardhan Irsal	20	Tidak Tuntas
15.	Muh Yusril	20	Tidak Tuntas
16.	Nayla Aprilia	20	Tidak Tuntas
17.	Regina Putri Ahmadya	10	Tidak Tuntas

Keterangan : Tuntas :-

Tidak Tuntas : 17

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

Skor Maksimal

Daftar Hasil Belajar siswa
Nilai Siswa Sebelum penggunaan Media *Game* Edukasi *Kahoot* (*Posttest*)

No	Nama	Tuntas/Tidak Tuntas	
		Nilai Akhir	Tuntas/Tidak Tuntas
1.	A. Azhar	90	Tuntas
2.	Apriza Marsa	80	Tuntas
3.	Ahmad Ramadhani S	100	Tuntas
4.	Aiman Abdi Islami	90	Tuntas
5.	Almira Fatmawati K	100	Tuntas
6.	Aurel Wardana Putri	100	Tuntas
7.	Azzahra	100	Tuntas
8.	Erika Sari	100	Tuntas
9.	Fauziah Intan Ramadhani	90	Tuntas
10.	Fitri Khaerunnisa	90	Tuntas
11.	Muh Arsil	100	Tuntas
12.	Muh Firman Nugraha	100	Tuntas
13.	Muh Yuda Refaldi	100	Tuntas
14.	Muh Fardhan Irsal	100	Tuntas
15.	Muh Yusril	100	Tuntas
16.	Nayla Aprilia	100	Tuntas
17.	Regina Putri Ahmadya	90	Tuntas

Keterangan : Tuntas :17 Orang

Tidak Tuntas : -

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

Skor Maksimal

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

No	Kode Nama	Nilai <i>Pretest</i> (X)	Nilai <i>Posttest</i> (Y)
1	A. Azhar	10	90
2	Apriza Marsa	40	80
3	Ahmad Ramadhani S	10	100
4	Aiman Abdi Islami	10	90
5	Almira Fatmawati K	40	100
6	Aurel Wardana Putri	40	100
7	Azzahra	40	100
8	Erika Sari	50	100
9	Fauziah Intan Ramadhani	20	90
10	Fitri Khaerunnisa	10	90
11	Muh Arsil	20	100
12	Muh Firman Nugraha	20	100
13	Muh Yuda Refaldi	20	100
14	Muh Fardhan Irsal	20	100
15	Muh Yusril	20	100
16	Nayla Aprilia	20	100
17	Regina Putri Ahmadya	10	90
Jumlah		400	1530
Rata-Rata		23.53	94.71

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

Nilai Awal

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1 Dokumentasi proses evaluasi *Pretest*



Gambar 2 Dokumentasi penjelasan materi pembelajaran



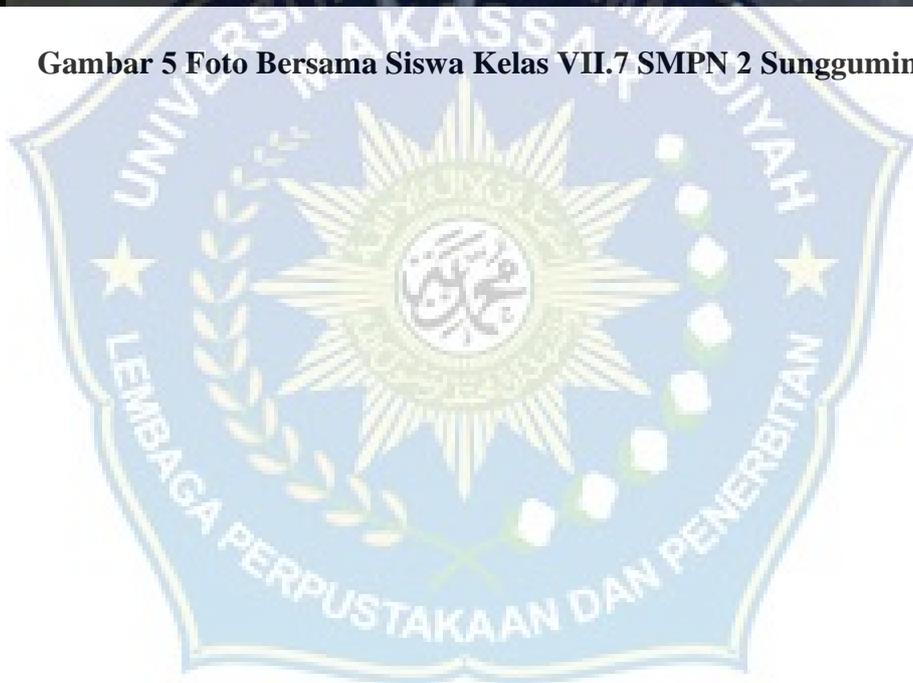
**Gambar 3 Dokumentasi Proses *Treatment*/
perlakuan media pembelajaran**



Gambar 4 Dokumentasi Proses Evaluasi *Postest*



Gambar 5 Foto Bersama Siswa Kelas VII.7 SMPN 2 Sungguminasa





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

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Telp (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 : Alianas
NIM : 105311101319
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Angka Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

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

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

Makassar, 16 Mei 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



BAB I Alianas 105311101319

by Tahap Tutup



Submission date: 16-May-2023 07:52PM (UTC+0700)

Submission ID: 2094597482

File name: BAB_1_ALIANS.docx (26.76K)

Word count: 904

Character count: 5992

BAB I Alianas 105311101319

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	12%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	rinastkip.wordpress.com Internet Source	4%
2	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
3	repository.unpas.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%

Exclude quotes OnExclude matches < 2%Exclude bibliography On

BAB II Alianas 105311101319

by Tahap Tutup



Submission date: 16-May-2023 07:52PM (UTC+0700)

Submission ID: 2094597701

File name: BAB_2_ALIANAS.docx (56.13K)

Word count: 2281

Character count: 15206

BAB II Alianas 105311101319

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	29% INTERNET SOURCES	19% PUBLICATIONS	26% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	4%
2	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	3%
3	core.ac.uk Internet Source	3%
4	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	2%
5	jurnal.peneliti.net Internet Source	2%
6	riset-iaid.net Internet Source	2%
7	serumpunlubai.blogspot.com Internet Source	2%
8	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	2%
9	conference.upgris.ac.id Internet Source	2%
10	jurnal.uns.ac.id Internet Source	2%
11	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	2%

Exclude quotes OnExclude matches < 2%Exclude bibliography On

BAB III Alianas 105311101319

by Tahap Tutup



Submission date: 16-May-2023 07:53PM (UTC+0700)

Submission ID: 2094598014

File name: BAB_3_ALIANAS.docx (30.29K)

Word count: 1751

Character count: 11303

BAB III Alianas 105311101319

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	10%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	terblogblogan.blogspot.com Internet Source	4%
2	www.jurnal.saburai.id Internet Source	2%
3	www.univ-tridinanti.ac.id Internet Source	2%
4	yanistiyap28.wordpress.com Internet Source	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

BAB IV Alianas 105311101319

by Tahap Tutup



Submission date: 16-May-2023 07:53PM (UTC+0700)

Submission ID: 2094598311

File name: BAB_4_ALIANAS.docx (58.13K)

Word count: 2569

Character count: 15917

BAB IV Alianas 105311101319

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

A large, semi-transparent watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo is centered on the page. The logo is a shield-shaped emblem with a sunburst in the center, surrounded by the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN'.

Rank	Source	Percentage
1	edukatif.org Internet Source	2%
2	jurnal.unikal.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.untad.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

BAB V Alianas 105311101319

by Tahap Tutup



Submission date: 16-May-2023 07:54PM (UTC+0700)

Submission ID: 2094598551

File name: BAB_5_ALIANAS.docx (20.56K)

Word count: 298

Character count: 2029

BAB V Alianas 105311101319

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unmuhjember.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes OnExclude bibliography OnExclude matches < 2%

Riwayat Hidup



Alianas. Dilahirkan di Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan pada tanggal 06 Maret 1999, Anak kelima dari 5 bersaudara, dari pasangan Ayahanda Baddu dan Renda. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2007 di SDN 344 Alorang Kabupaten Bulukumba dan tamat tahun 2013, Tamat SMP Negeri 28 Bulukumba tahun 2016, dan tamat SMA Negeri 6 Bulukumba tahun 2019. Pada tahun yang sama (2019), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

