

ABSTRAK

Nilam Cahyani, 2024. Pengaruh Penggunaan Media Game *Kahoot* Terhadap Penguasaan Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa MTs. Bontocinde Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Study Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Kasman.

Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Game *Kahoot* Terhadap Penguasaan Konsep Teknologi Informasi Dan Komunikasi Siswa MTs. Bontocinde Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa. Sampel pada penelitian ini berjumlah 92 orang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest posttest control group design*, dimana penelitian ini dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori penguasaan konsep siswa, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan penguasaan konsep siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa dapat dilihat dari penguasaan konsep siswa melalui analisis statistic deskriptif sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot*, rata-rata nilai siswa masih dibawa KKM dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot* rata-rata nilai siswa meningkat diatas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai posttest yaitu 81,56 lebih besar dari hasil pretest yaitu 66,95. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data statistic inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui t_{hitung} yang diperoleh adalah 9.951 dengan frekuensi $df = 90$, pada taraf signifikan = 0,05 diperoleh t_{tabel} adalah 1.661. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan konsep siswa yang signifikan. Sehingga media game *kahoot* dapat dijadikan sebagai media bantu yang sangat layak bagi peserta didik maupun guru.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Kahoot*, Penguasaan Konsep