

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME *KAHOOT* TERHADAP
PENGUASAAN KONSEP TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI SISWA MTs BONTOCINDE
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

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

Oleh
NILAM CAHYANI
105311100920

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

2024



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

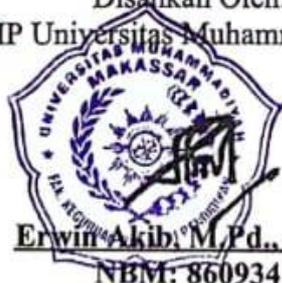
Skripsi ini atas nama **NILAM CAHYANI**, NIM **105311100920** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 130 TAHUN 1445 H/2024 M, Tanggal 08 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 15 Mei 2024.

Makassar, 11 Dzulqaidah 1445 H
19 Mei 2024

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. Muhammad Nawir, M.Pd** (.....)
 2. **Akram, S.Pd.,M.Pd** (.....)
 3. **Dr. Andi Adam, S.Pd.,M.Pd** (.....)
 4. **Kasman, S.Pd.,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 PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP PENGUASAAN KONSEP TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA MTs BONTOCINDE KABUPATEN GOWA**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NILAM CAHYANI**
Stambuk : **105311100920**
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, 19 Mei 2024

Dijetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Kasman, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismam Makassar



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

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



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

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Soekarno Hatta Km. 279 Makassar
Telp : (0411) 466132/466131/466133
Email : fkip@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nilam Cahyani
Nim : 105311100920
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap
Penguasaan Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa
MTs Bontocinde 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, 18 April 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nilam Cahyani



Terakreditasi Institusi

SURAT PERJANJIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-866132/860132 (Fax.)
Email : fkip@umismh.ac.id
Web : www.fkip.umismh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Nilam Cahyani**
Nim : 105311100920
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 18 April 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nilam Cahyani



Terakreditasi Institusi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani mereka melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya” (Qs. Al-Baqarah : 286)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

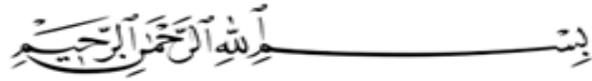
*“Maka Sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Qs. Al- Insyirah : 5)*



Dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tuaku tercinta, keluargaku, sahabat-sahabtku, serta bapak pembimbing atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, hidayat dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Game *Kahoot* Terhadap Penguasaan Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa”. Salam dan sholawat juga senantiasa kita hutarakan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan untuk semua ummat-Nya.

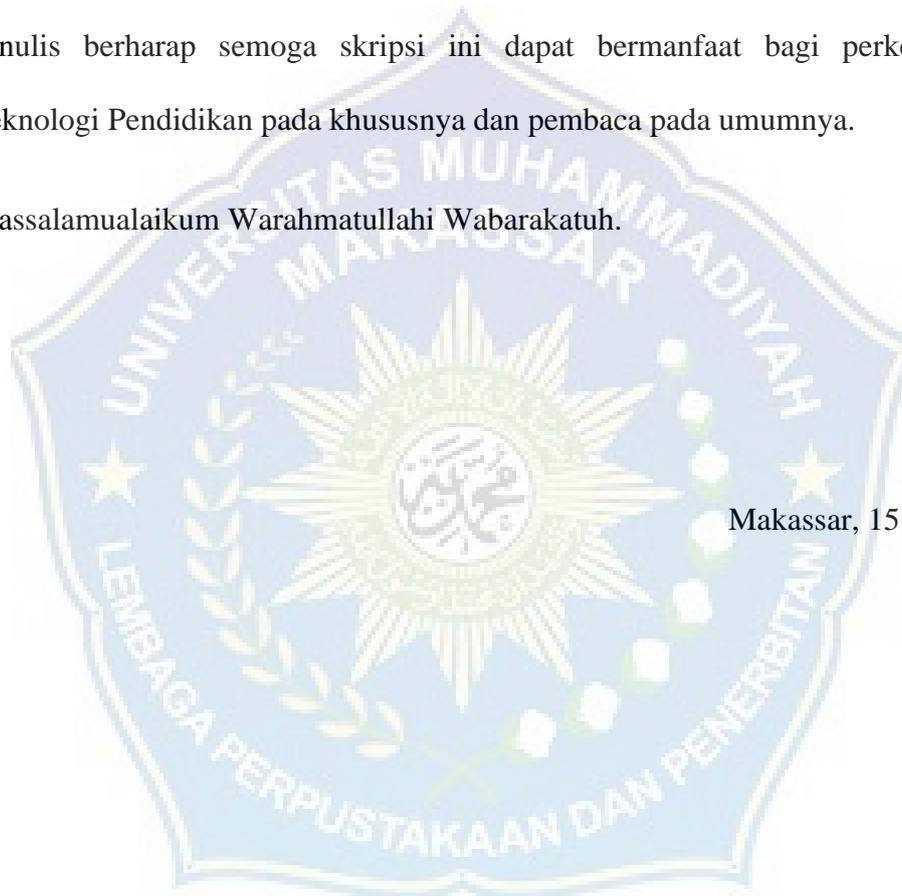
Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda Bani dan Ibunda Herlina yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan terima kasih kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Kasman, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga peneliti mengucapkan terimakasih kepada 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 Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Makassar, 15 Mei 2024

Peneliti

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Aplikasi <i>Kahoot</i>	15
3. Penguasaan Konsep	16
4. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	19
B. Kerangka Pikir.	22
C. Hasil Penelitian Relevan.....	25
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Desain Penelitian.....	31
E. Variabel Penelitian	32
F. Definisi Operasional Variabel.....	33

G. Prosedur Penelitian.....	34
H. Instrument Penelitian.....	36
I. Teknik Pengumpulan Data.....	36
J. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	23
Gambar 2.2 Desain penelitian kuasi eksperimen	31



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Mts Bontocinde	28
Tabel 3.2 Sampel Krejcie And Morgan	30
Tabel 3.3 Kategori Penguasaan Konsep.....	39
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dari Presentase Aktifitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung	41
Tabel 4.2 Distribusi dan Frekuensi Kategori Penguasaan Konsep TIK (<i>pretest</i>).....	45
Tabel 4.3 Distribusi Nilai Statistik Penguasaan Konsep TIK (<i>pretest</i>)	45
Tabel 4.4 Distribusi dan Frekuensi Kategori Penguasaan Konsep TIK (<i>posttest</i>).....	46
Tabel 4.5 Distribusi Nilai Penguasaan Konsep.....	47
Tabel 4.6 Distribusi Penguasaan Konsep TIK <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	47
Tabel 4.7 Distribusi Uji-t One Group <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	49



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan saat ini berubah mengikuti perkembangan zaman dan mengalami perubahan yang sangat cepat melalui pemanfaatan teknologi digital, dimana teknologi digunakan untuk meningkatkan pelayanan dan kualitas pendidikan. Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat mendukung pembelajaran dimana teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada dunia pendidikan yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar.

Penguasaan konsep memiliki urgensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana mencakup dasar bagi pemahaman yang mendalam, penguasaan konsep menjadi dasar bagi siswa untuk memahami materi secara menyeluruh ketika siswa benar-benar memahami suatu konsep maka mereka dapat membuat hubungan antara informasi baru dan pengetahuan yang sudah ada, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kokoh dan terintegrasi. Kemampuan

berpikir kritis, yang dimana dengan penguasaan konsep yang baik, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dapat menganalisis informasi dengan lebih baik, mengevaluasi argumen secara logis serta membuat kesimpulan yang rasional. Menghindarkan pemahaman, penguasaan konsep mencegah pemahaman atau interpretasi salah terhadap informasi tertentu, ketika siswa benar-benar mempelajari dan memperoleh pemahaman mendalam tentang suatu konsep resiko, kesalahan penemuan akan berkurang. Serta memperkuat kemampuan belajar jangka panjang yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan terus menerus, mereka tidak hanya mengingat fakta-fakta tetapi juga mampu menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan sebelumnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan berkelanjutan.

Penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia meliputi penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif, Selain itu, upaya pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi juga dilakukan melalui lokakarya, seminar, dan kegiatan-kegiatan lain sejenisnya. Namun, masih terdapat hambatan dalam pembelajaran TIK di Indonesia. Untuk mengatasi hambatan ini, berbagai program telah diluncurkan, seperti pembelajaran berbasis TIK, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di Indonesia. Selain itu, implementasinya dalam pendidikan juga dapat dilakukan melalui penggunaan komputer/laptop, jaringan internet, dan smartphone sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif. Upaya pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan TIK juga dilakukan melalui lokakarya, seminar, dan kegiatan-kegiatan lain sejenisnya. (Suci D, & Irfan H. 2018).

Penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi di sekolah meliputi penerapan TIK dalam pembelajaran, hambatan dalam penguasaan TIK oleh guru, dan upaya pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi. Beberapa kendala yang dihadapi berkaitan dengan penerapan TIK di sekolah diantaranya pertama: belum terkuasainya kompetensi mata pelajaran TIK secara penuh, hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang tidak memiliki *skill* yang diharapkan dari mata pelajaran ini. Kedua, keterbatasan waktu pelajaran praktek. Kondisi ini memberikan konsekuensi terbatasnya penguasaan siswa terhadap pelajaran ini. Dengan menggunakan sumber belajar yang tidak hanya ada di sekolah yang pada umumnya terbatas, tetapi juga dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada di luar sekolah dengan sistem pembelajaran individual. Ketiga, Keterbatasan fasilitas praktikum. Dalam hal ini, terutama perangkat hardware komputer yang merupakan komponen utama mata pelajaran ini yang dibutuhkan oleh siswa. Pada umumnya keberadaan komputer tidak sebanding dengan jumlah siswa yang tersedia. Upaya untuk mengatasi hambatan ini meliputi pelatihan, lokakarya, dan program pembelajaran berbasis TIK untuk guru. Selain itu, pengintegrasian teknologi ke dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan efektivitas pembelajaran.

Permasalahan pendidikan bangsa Indonesia terletak pada rendahnya mutu pendidikan pada semua jenjang pendidikan & sesi-sesi pelatihan dianggap mendukung peningkatan sumber daya manusia di Indonesia untuk pembangunan bangsa. Pendidikan yang bermutu didasarkan pada amanat undang-undang dan cita-cita kemerdekaan bangsa Indonesia, sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Chairunnisa

(2018) mengemukakan bahwa “masalah mutu atau kualitas pendidikan hingga sekarang masih menjadi persoalan besar bagi Indonesia. peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan secara berkesinambungan agar dapat menjawab tantangan dan perubahan zaman.

Sesuai kebutuhan yang diharapkan siswa khususnya di sekolah MTs Bontocinde Kabupaten Gowa bahwa dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang menarik dan praktis untuk digunakan, terlebih sekarang zamannya sudah di era digital dan teknologi, artinya siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran seperti menggunakan *smartphone* bila diperlukan.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *kahoot*, media game *kahoot* digunakan untuk pembelajaran sederhana dan intuitif. Dengan bantuan media game *kahoot*, suatu media yang digunakan dalam penguasaan konsep, siswa dapat mengungkapkan materi yang disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan dapat memberikan interpretasi serta dapat menerapkannya khususnya dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Hal ini sejalan dengan Plump dan LaRosa (2019), yang menyebutkan bahwa “*kahoot* merupakan *E-learning* yang mudah digunakan sehingga menambah keterlibatan siswa dalam pembelajaran, *kahoot* mudah digunakan karena dapat diakses melalui *handphone*”. Selain itu, menurut Wang & Tahir (2020), bahwa “*kahoot* memberikan efek positif pada kegiatan belajar, dinamika kelas, sikap siswa dan guru, serta kecemasan siswa. Pendidikan menjadi penting manakala kita tidak dapat memungkiri bahwa dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang

terus berubah dengan signifikan sehingga banyak mengubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern.”

Kita ketahui bersama bahwa proses pembelajaran saat ini yang dilakukan masih banyak yang menggunakan cara-cara yang lama dalam penyampaian materinya. Banyak yang mengukur keberhasilan suatu pembelajaran dilihat hanya dari segi hasil. Kita ketahui bahwa suatu pembelajaran yang baik haruslah mencakup beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila seluruh aspek tersebut diperhatikan maka terciptalah pembelajaran yang efektif.

Hartanti (2019) mengemukakan media pembelajaran diartikan sebagai “suatu sarana dalam penyampaian materi pembelajaran agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang beragam ada yang berupa visual seperti buku, ataupun berupa audio visual seperti film animasi, video dari youtube, slide power point dan sebagainya”. Penerapan media pembelajaran dilakukan secara terencana sehingga terwujudnya lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kreatifitas guru serta membantu siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran penting digunakan karena dapat dijadikan alat perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan.

Putri dan Muzakki (2019) pengaruh revolusi industri sudah jelas di kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. dikombinasi awal kegiatan pembelajaran ditetapkan secara tatap muka didalam kelas, namun berubah dengan menggunakan jaringan internet, atau biasa disebut dengan *online learning*. Begitu

juga dengan kegiatan evaluasi pembelajaran, semakin banyaknya fasilitas yang disediakan untuk mencapai tujuan pembelajaran didalam kelas yang akan terhubung dengan jaringan internet. Sehingga menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan untuk memahami teknologi agar tercapainya pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan jaringan internet sehingga lebih mudah tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hal ini mendorong cara berfikir, bertindak serta cara belajar peserta didik dalam menyiapkan diri bersaing dalam era evolusi 4.0.

Andari (2020) bahwa “perkembangan teknologi di era 4.0 mengharuskan semua instansi pendidikan harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan sehingga dengan berkembangnya zaman menjadikan alat-alat komunikasi semakin canggih, bermanfaat dan mampu menjadi solusi untuk peserta didik dan juga guru dalam mengakses segala sesuatu, baik itu informasi ataupun strategi pembelajaran tanpa dibatasi oleh waktu dan keadaan. Selain itu juga menjadi solusi dalam menentukan variasi tentang bahan ajar serta evaluasi pembelajaran”.

Rofiyanti & Yunita (2017) bahwa “pembelajaran dengan *game* atau permainan bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi. Karena siswa SMP masih dikategorikan anak yang suka bermain. Permainan digital ini menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk melanjutkan proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan pendekatan konvensional terutama yang bersifat *self-study*.”

Bahriah, dkk. (2020) menyatakan bahwa” media pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan siswa yang aktif dalam belajar dapat di wujudkan dengan adanya teknologi informasi dan multimedia. Disadari oleh kalangan dunia

pendidikan bahwa keberadaan media sebagai alat untuk menyampaikan materi atau bahan ajar dapat membantu aktivitas belajar dan mengajar, sehingga dapat terwujud tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh satuan pendidikan.”

Pada dasarnya, penggunaan game *kahoot* dapat menumbuhkan minat belajar siswa, hal itu dapat dilihat dari siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran pada saat aplikasi permainan *kahoot*. Penggunaan game *kahoot* dalam evaluasi pembelajaran dilaksanakan agar evaluasi lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa akan lebih semangat untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran. *Kahoot* ini juga dimaksudkan untuk belajar sambil bermain sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan bantuan *kahoot*.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru mata pelajaran bapak Haerul Akbar, S.Pd.I pada tanggal 14 Agustus 2023 MTs Bontocinde Kabupaten Gowa masih menerapkan Kurikulum 2013 yang dimana dalam memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran interaktif belum sepenuhnya diterapkan, baik tenaga pendidik sebagai pengajar dan peserta didik sebagai penerima pelajaran, dalam mendukung siswa untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran TIK. Hal ini didasarkan dengan silabus yang dimana menggunakan media cetak seperti buku, kemudian menambahkan materi pelajaran dengan mencari di internet serta video pembelajaran yang ingin ditampilkan. Hal ini cukup membosankan siswa karena media yang digunakan belum dapat menyesuaikan apa yang menjadi kebutuhan siswa seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Pada dasarnya, keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi sekarang dan penggunaan *smartphone* dapat dikatakan lebih pandai lebih dari guru. Dengan potensi yang dimiliki siswa dengan

ini penulis memanfaatkan keterampilan yang dimiliki siswa dan teknologi yang tersedia untuk memudahkan proses pembelajaran hal ini harus dimanfaatkan guru dalam menciptakan inovasi baru dengan teknologi yang digunakan siswa. Dilihat dari hasil observasi terlihat bahwa dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran penguasaan konsep siswa masih tergolong rendah, hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan guru yang mata pelajaran TIK yang mengatakan bahwa nilai KKM di MTs. Bontocinde adalah 80, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memberikan alternatif dalam penyediaan media pembelajaran yang menjadi kebutuhan siswa serta mampu menyediakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah untuk diakses oleh peserta didik dimana merupakan media pembelajaran berupa *mobile learning* berbasis media game *kahoot* yang merupakan media pilihan guru dalam mengajar, *kahoot* dirancang untuk dapat diakses pada ruang kelas menggunakan perangkat *gadget*, dekstop atau dengan *web browser*.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian terkait dengan **“Pengaruh Penggunaan Media Game *Kahoot* Terhadap Penguasaan Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh penggunaan media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam penggunaan media game dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan sekolah dalam meningkatkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di tingkat MTs.

Dari uraian tujuan penelitian diatas, berikut manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yakni aplikasi *kahoot* terhadap penguasaan konsep pembelajaran MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada beberapa pihak antara lain:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta memotivasi siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

b. Bagi Guru

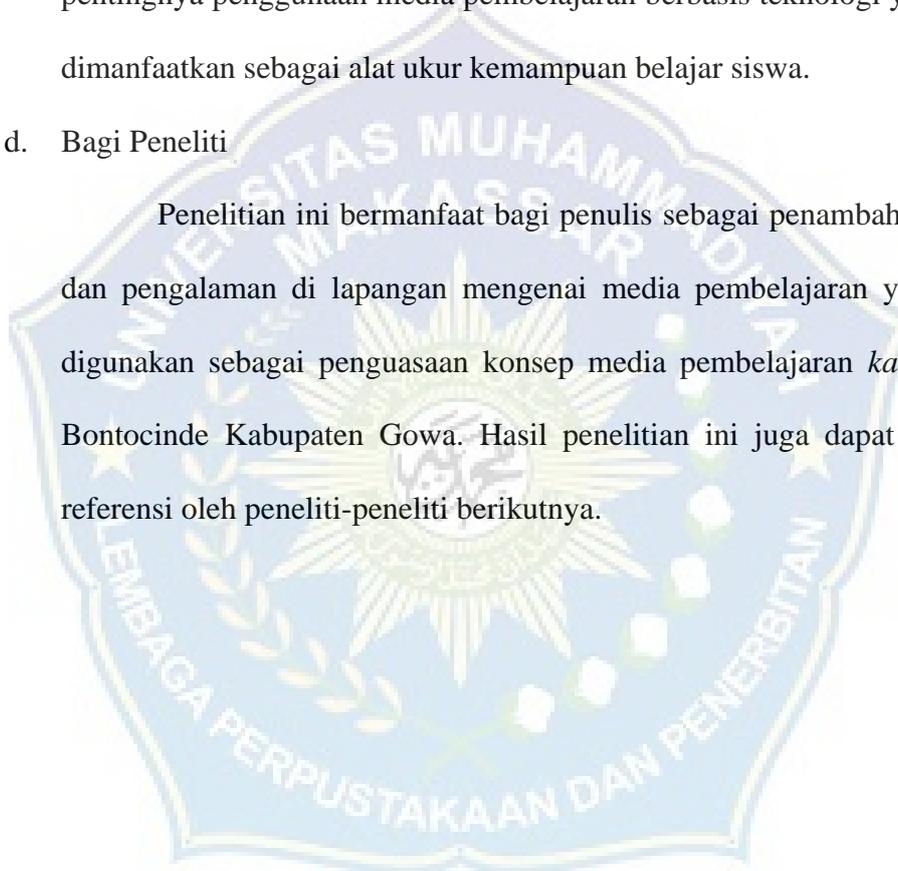
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru terhadap penguasaan konsep belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai alat ukur kemampuan belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis sebagai penambah wawasan dan pengalaman di lapangan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penguasaan konsep media pembelajaran *kahoot* MTs Bontocinde Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi oleh peneliti-peneliti berikutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media” (Arsyad, dkk 2018).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Yaumi (2018) menyebutkan bahwa “media pembelajaran adalah semua bentuk khusus yang digunakan pendidik untuk penyajian pesan dan memfasilitasi siswa sehingga memperoleh tujuan pembelajaran”. Apa saja yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan keterampilan atau kemampuan belajar sehingga dapat merangsang proses belajar adalah lingkungan belajar. Secara khusus, konsep media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik, untuk pengumpulan, pengolahan, dan reorganisasi informasi visual atau verbal.

Rohmah dan Nurhakiki (2018) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang berbagai manfaat antara lain yaitu membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antar ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata, media pembelajaran juga membuat proses interaktif, komunikasi dan penyampaian materi antara guru dan siswa agar dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna “.

Berdasarkan pemaparan tentang pentingnya media pembelajaran diatas, peneliti menjelaskan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan kesan kepada penerima (umpan balik). Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang pemahaman siswa dalam mencatat materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi efektif dan penguasaan konsep siswa dapat meningkat.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (2018) mengemukakan bahwa 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 mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa, serta mengurangi verbalisme sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2018) mengemukakan empat fungsi media, yakni:

- 1) Fungsi etensi, yaitu berarti menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan.
- 2) Fungsi efektif, berarti media dapat mengugah emosi dan sikap siswa, dan siswa dapat menikmati pembelajaran.
- 3) Fungsi Kognitif, yaitu media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual).
- 4) Fungsi Kompensatoris, yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks

dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

2. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan permainan sederhana namun menyenangkan yang dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai keperluan yang berkaitan dengan dunia Pendidikan, baik itu evaluasi media, pekerjaan rumah atau sekedar hiburan dalam belajar dan mengajar. *Kahoot* didesain secara user friendly, baik untuk pendidik maupun peserta didik. *Kahoot* menjadi satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik, karena aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau sedang dipelajarinya (Harlina & Ahmad 2020).

Kahoot dirancang untuk permainan grup dan individu, tidak perlu menginstal perangkat lunak di laptop anda untuk menggunakan *kahoot* karena dibuat dengan perangkat lunak berbasis web dan tidak diperlukan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak khusus untuk menggunakannya. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan penilaian pembelajaran melalui permainan kelompok, meskipun walaupun dapat juga dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan materi pelajaran yang sudah banyak tersedia di internet.

Kahoot juga bisa digunakan dalam pembelajaran online yang mencakup kuis dan permainan, *kahoot* juga dapat diartikan sebagai lingkungan pembelajaran

yang interaktif, karena *kahoot* biasa digunakan dalam tugas-tugas pembelajaran seperti *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi, koreksi, pengayaan dan lain-lain, *kahoot* tersedia tersedia sebagai aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui *google playstore* (Dewi, Kurnia,2018)

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

Dalam media pembelajaran yang akan digunakan, masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media tersebut, khususnya dalam aplikasi *kahoot*. Adapun kelebihan dari aplikasi *kahoot* menurut Heni P (2020) antara lain:

- 1) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan.
- 2) Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
- 3) Anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *kahoot*.

Setiap media pembelajaran pasti ada kekurangan, sama halnya dengan aplikasi *kahoot* terdapat kekurangan antara lain:

- 1) Tidak semua guru update dengan teknologi.
- 2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai.
- 3) Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain.
- 4) Terbatasnya jam pertemuan di kelas.
- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *kahoot*.

3. Penguasaan Konsep

Penguasaan merupakan suatu proses, cara, dan perbuatan, dapat dikatakan bahwa penguasaan itu mempunyai pengertian suatu kemampuan, kecakapan, dan keterampilan yang harus dimiliki seseorang dalam menjalankan tugas dan tanggung

jawab, dalam hal ini penguasaan harus dimiliki seorang guru. Penguasaan berasal dari kata dasar kuasa yang artinya mampu, kemampuan, hak menjalankan suatu mandat. Penguasaan juga berarti kesiapan mental intelektual, baik berwujud kemampuan, kematangan sikap dan pengetahuan maupun keterampilan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar mengajar.

Penguasaan adalah pemahaman, pemahaman bukan saja berarti mengetahui yang sifatnya mengingat (hafalan) saja, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain atau dengan kata-kata sendiri sehingga mudah dimengerti makna bahan yang dipelajari, tetapi tidak mengubah arti yang ada didalamnya.

Gagne, dkk (dalam Ibrahim, 2018) Penguasaan konsep adalah kemampuan yang mungkin seseorang dapat berbuat sesuatu. Seseorang yang memiliki penguasaan konsep yang baik, luas, dan mendalam seperti yang dimiliki oleh pakar bidang ilmu tertentu, memungkinkan seseorang atau pakar yang bersangkutan menerapkan penguasaannya dalam berbagai keperluan.

Konsep merupakan salah satu pengetahuan dasar yang harus dimiliki siswa karena konsep merupakan landasan bagi merumuskan prinsip. Konsep diturunkan dari fakta, peristiwa, dan pengalaman melalui generalisasi dan pemikiran abstrak, konsep dapat berubah berdasarkan fakta atau informasi baru.

Anderson (2017) konsep adalah skema, model mental, atau teori implisit dan eksplisit. Skema berkaitan dengan bagaimana suatu pengetahuan dihubungkan satu sama lain. Konsep adalah kategori-kategori yang mengelompokkan objek kejadian dan karakteristik berdasarkan property umum dan elemen kognitif yang membantu menyederhanakan dan meringkas informasi.

Dalam upaya untuk mengoptimalisasi pemahaman konsep pada siswa adalah siswa harus berani mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang disampaikan guru atau temannya. Ada tujuh ciri pemahaman konsep yaitu sebagai berikut.

- a) Menyatakan ulang sebuah konsep
- b) Mengklasifikasi obyek-obyek menurut sifat-sifat tertentu atau sesuai dengan konsepnya
- c) Memberi contoh dan non contoh dari konsep
- d) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep
- f) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
- g) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah

Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami, baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Seorang siswa mengetahui suatu konsep ketika mereka dapat mengidentifikasi konsep, mengidentifikasi dan memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep, sehingga mereka dapat menggunakan ini untuk meletakkan konsep tersebut dalam bentuk yang berbeda yang tidak sesuai dengan buku teks. Siswa dapat dengan mahir mengenali metode atau prosedur perhitungan yang benar dan salah serta mengungkapkan dan menafsirkan ide untuk penyajian dasar-dasar induktif dan deduktif sederhana secara lisan dan tertulis. Penguasaan konsep juga merupakan kemampuan mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya, siswa dalam memahami konsep-konsep setelah kegiatan pembelajaran, yang

dimana bukan hanya sekedar memahami, tetapi juga dapat menerapkan konsep yang diberikan dalam memecahkan suatu permasalahan bahkan untuk memahami konsep yang baru.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa penguasaan adalah proses, cara, perbuatan, dan kemampuan guru dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penguasaan konsep adalah kemampuan untuk benar-benar memahami dan menguasai suatu konsep atau teori secara mendalam. Ketika seseorang telah menguasai konsep, mereka mampu menjelaskan, menerapkan, dan menghubungkan konsep tersebut dengan konsep-konsep lainnya. Tidak hanya itu, siswa juga bisa mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep tersebut.

4. Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua hal yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi secara umum yaitu penggunaan sistem perangkat keras dan perangkat lunak dengan menghubungkan computer ke jalur komunikasi untuk pengelolaan dan pengiriman informasi. Teknologi komunikasi adalah *hardware* atau perangkat keras dalam suatu struktur yang digunakan untuk bertukar data, sinyal, dan informasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi juga sering disebut dengan kata *ICT* artinya segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan, pengelolaan dan penyampaian informasi atau transmisi antar media.

Susanto (2018), Teknologi Informasi dan komunikasi adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan dan memperoleh informasi atau menyampaikan informasi kepada orang lain dan dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, baik satu arah maupun dua arah.

Sinaga et.al (2020) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan sebagai media yang dapat membangun suasana menyenangkan dan menarik untuk peserta didik dengan guru menggunakan laptop untuk menyimpan dan menampilkan video untuk membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Tetyana Blyvznyuk (dalam Prayogi & Estetika, 2019) dimana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media dapat menarik perhatian serta kemauan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran merupakan tantangan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dan membuat konten pembelajaran digital (program pembelajaran, presentasi interaktif, animasi pembelajaran terutama dalam pembelajaran abad 21.

b. Fungsi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Secara umum fungsi teknologi informasi dan komunikasi itu ada tiga, diantaranya sebagai berikut:

1) Teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*)

Alat berarti bahwa teknologi berperan dalam menginformasikan, berbagai informasi, membuat grafik, menghitung angka, merencanakan, dll.

2) Teknologi berfungsi sebagai Ilmu pengetahuan (Science)

Kecanggihan media sosial dan internet khususnya “google” sudah mendarah daging di kalangan umum. Dengan Teknologi ini, informasi bisa dicari

di seluruh dunia, mulai dari pengetahuan umum, mata pelajaran di sekolah, hingga informasi hiburan dll, tetapi menggunakan internet dengan bijak.

3) Teknologi Sebagai Bahan dan Alat Bantu untuk Pembelajaran (Literacy)

Teknologi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran contohnya seperti pembelajaran jarak jauh yang disebabkan oleh pandemi sehingga pembelajaran ini menggunakan seluler/ computer yang mereka gunakan di rumah, karena teknologi saat ini memungkinkan siswa dan guru untuk belajar sendiri.

c. Manfaat Teknologi Informasi dan komunikasi

1) Sarana Komunikasi

Cara berkomunikasi antar manusia telah mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Bila dulu surat merupakan cara berkomunikasi yang banyak dilakukan, saat ini sarana berkomunikasi sudah menggunakan email, ponsel dan sosial media.

2) Mempermudah Proses Belajar

Bila dahulu media informasi dan pembelajaran hanya dari media cetak seperti buku, majalah, dan surat kabar, saat ini media tersebut telah banyak digantikan oleh internet yang dapat mengakses informasi dari artikel website, *ebook*, video dan bentuk informasi lainnya dengan mudah.

3) Media Bertukar Informasi

Dengan teknologi informasi dan komunikasi, manusia memiliki kemudahan dalam mengakses informasi, baik melalui perangkat mobile maupun komputer. Selain itu, pengguna internet pun dapat saling bertukar informasi satu sama lainnya sehingga masing-masing orang dapat menambah pengetahuannya.

4) Menghambat Biaya

Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Berbagai informasi dapat diakses dengan gratis, dan berkomunikasi dengan orang lain pun menjadi lebih murah dengan menggunakan internet dan perangkat mobile dan komputer.

5) Meningkatkan produktivitas

Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam meningkatkan produktivitas sangat dirasakan oleh masyarakat secara umum. Sebagai contoh, para pekerja dapat mengirimkan hasil pekerjaannya kepada atasan atau kolega melalui *e-mail* dimana prosesnya lebih cepat dan aman.

B. Kerangka Pikir

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih kurang, dan sebagian guru masih belum menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Bontocinde Kabupaten Gowa proses pembelajaran menggunakan media cetak seperti buku, kemudian ditambahkan bahan pembelajaran dengan cara mencari di internet atau mencari video pembelajaran yang ingin ditonton dan menampilkannya menggunakan proyektor. Hal ini sangat membosankan karena media yang digunakan tidak dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tidak mengikuti kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Untuk permasalahan tersebut penulis menggunakan media sebagai alat penilaian berupa kuis pembelajaran dengan menggunakan aplikasi game *kahoot*. Aplikasi Media Game *kahoot* merupakan aplikasi online yang dirancang untuk mengembangkan dan menyajikan kuis dalam format “permainan”. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi permainan “*kahoot*” meningkatkan semangat siswa dalam setiap

proses pembelajaran, menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang lebih baik, dan mendorong siswa dalam belajar sehingga lebih berani dalam mengemukakan pendapat.

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Mereka harus lebih kreatif saat belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa. Ketika memilih lingkungan belajar yang akan digunakan guru harus memastikan bahwa mereka disesuaikan dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran. Sekolah MTs Bontocinde Kabupaten Gowa merupakan Lembaga Pendidikan yang menjadi wadah terselenggaranya proses pendidikan yang oleh karena itu, Mts Bontocinde harus selalu mengikuti perkembangan media, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dari waktu ke waktu. Lingkungan belajar yang di perlukan adalah media yang dapat merangsang semangat siswa untuk menghadapi soal-soal. Salah satu sumber daya yang bisa gunakan adalah *kahoot* yang memiliki beragam fitur kuis.

Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.1. Bagan kerangka pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang berpengaruh siswa menggunakan media *game kahoot* pada proses belajar mengajar, beberapa hasil penelitian yang dapat penulis rangkum, diantaranya:

Erfan, M. (2020) dengan judul pengaruh game edukasi *kahoot* terhadap penguasaan konsep mahasiswa calon guru sekolah dasar pada materi perpindahan kalor. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata *posttest* pemahaman konsep mahasiswa calon guru sekolah dasar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* pemahaman konsep mahasiswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol sehingga game edukasi *kahoot* berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa calon guru sekolah dasar pada materi perpindahan kalor.

Mertayasa, dkk (2022) dengan judul implementasi hasil model pembelajaran berbasis media gamifikasi *kahoot* berbasis HOTS terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berfikir kritis kelas SD. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan konsep dan keterampilan berfikir kritis IPA secara simultan pada siswa kelas V Sekolah Dasar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media gamifikasi *kahoot* berbasis HOTS dengan siswa yang mengikuti pembelajaran berbantuan gambar, dengan demikian maka pembelajaran dengan media gamifikasi *kahoot* berbasis HOTS berpengaruh terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis IPA siswa kelas V.

Mattawang & Syarif (2023) dengan judul dampak penggunaan *kahoot* sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran siswa SMA memiliki dampak positif, dengan meningkatkan prestasi belajar, membangkitkan motivasi belajar, memudahkan penguasaan materi dan menarik minat belajar siswa, *kahoot* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran di kelas SMA.

Sumarni, dkk (2017) dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar pada siswa di SMA Manokwari. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *kahoot* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kognitif siswa dan untuk mengukur presentase efek media tersebut.

Alfarisy, dkk (2022), dengan judul efektivitas *kahoot* dalam pembelajaran daring mata kuliah kanji terhadap mahasiswa bahasa asing terapan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan mata kuliah kanji mahasiswa bahasa asing terapan, penerapan aplikasi *kahoot* lebih baik diterapkan saat pembelajaran daring.

Pengaruh media pembelajaran *Kahoot* dalam pemberian kuis merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar serta membuat siswa menjadi aktif, dan dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan guru pada saat mengajar dan aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Yang dimana *kahoot* ini juga merupakan sebuah game interaktif yang memungkinkan guru/pengajar untuk membuat maupun memberikan kuis online kepada siswa

tentang topik pembelajaran. Disini siswa dapat berpartisipasi dalam permainan dan menjawab pertanyaan untuk menguji pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap penguasaan konsep siswa TIK memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Melalui interaksi yang interaktif dan menarik dalam format permainan kuis, *kahoot* membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan *kahoot* juga mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan berusaha mencapai penguasaan konsep yang lebih baik.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian, hipotesis dirumuskan dengan kalimat deklaratif yang menyatakan ada tidak adanya hubungan, ada atau tidak adanya perbedaan, ada atau tidak adanya pengaruh dua variabel. Hipotesis penelitian ini dari kerangka pikir yang telah dilampirkan yaitu: ada pengaruh penggunaan media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa penelitian dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Dengan model *Pretest and Posttest Control Group Design*. Di mana pada model ini peneliti melakukan perlakuan atau *treatment*. Setelah selesai perlakuan, penulis memberikan *post test*.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTs Bontocinde yang terletak di jl. Pendidikan Lorong Persawahan No.10 Bontocinde Desa Panakkukang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan Kode Pos 92161.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan di jadikan wilayah inferensi/generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan di ukur, yang merupakan unit yang di teliti. Populasi bukan hanya orang-orang, tetapi juga subjek dan benda-benda alam yang lain.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Bontocinde, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas VII	26	14	40 Orang
2.	Kelas VIII	16	24	40 Orang
3.	Kelas IX	13	27	40 Orang
Jumlah				120 Orang

Tabel 3.1 Populasi Mts Bontocinde

2. Sampel

Suatu penelitian terkadang memiliki jumlah sampel yang sangat banyak sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara menyeluruh. Untuk itu diperlukan sebagian dari populasi tersebut yang dapat mewakili dari seluruh populasi yang ada. Sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut, bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu”. Pada penelitian ini, pengambilan jumlah responden menggunakan Metode Krejcie dan Morgan, sebagai alat untuk menghitung ukuran sampel, penentuan jumlah sampel berdasarkan Rumus Krejcie & Morgan dimana untuk populasi berjumlah 120 orang.

$$n = \frac{X^2 \cdot N \cdot P (1-P)}{(N-1) \cdot d^2 + X^2 \cdot P (1-P)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 120 (0,5 \times 0,5)}{(120-1) \cdot 0,05^2 + 3,841 \cdot (0,5 \times 0,5)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 120 (0,25)}{(119) \cdot 0,0025 + 3,841 \cdot (0,25)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 30}{0,2975 + 0,960}$$

$$n = \frac{115,23}{1,2575}$$

$n = 91.634$ dibulatkan menjadi

$n = 92$

Keterangan: n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

X^2 = nilai Chi kuadrat

P = proporsi populasi

d = galat pendugaan

Berdasarkan pada perhitungan diatas, dapat diketahui beberapa keterangan mengenai Teori Krejcie & Morgan diantaranya adalah (1) Teori Krejcie & Morgan dipakai untuk menentukan ukuran sampel, hanya jika penelitian bertujuan untuk yang menduga proporsi populasi. (2) Asumsi tingkat keandalan 95%, karena menggunakan nilai Chi kuadrat = 3,841 yang artinya memakai alfa = 0,05 pada derajat bebas 1. (3) Asumsi keragaman populasi yang dimasukkan dalam perhitungan adalah P(1-P), dimana P= 0,5 (4) Asumsi nilai galat pandugaan 5% (d= 0,05).

Penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Teknik *random sampling* digunakan untuk menentukan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Maka penulis menggunakan sampel yang terdiri dari 92 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Krejcie dan Morgan

N	S	N	S	N	S
10	10	220	140	1.200	291
15	14	230	144	1.300	297
20	19	240	148	1.400	302
25	24	250	152	1.500	306
30	28	260	155	1.600	310
35	32	270	159	1.700	313
40	36	280	162	1.800	317
45	40	290	165	1.900	320
50	44	300	169	2.000	322
55	48	320	175	2.200	327
60	52	340	181	2.400	331
65	56	360	186	2.600	335
70	59	380	191	2.800	338
75	63	400	196	3.000	341
80	66	420	201	3.500	346
85	70	440	205	4.000	351
90	73	460	210	4.500	354
95	76	480	214	5.000	357
100	80	500	217	6.000	361
110	86	550	226	7.000	364
120	92	600	234	8.000	367
130	97	650	242	9.000	368
140	103	700	248	10.000	370
150	108	750	254	15.000	375
160	113	800	260	20.000	377
170	118	850	265	30.000	379
180	123	900	269	40.000	380
190	127	950	274	50.000	381
200	132	1.000	278	75.000	382
210	136	1.100	285	100.000	384

Tabel 3.2 Sampel MTs Bontocinde

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan eksperimen kuasi (*quasi eksperimental*) dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Dalam penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya diberikan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.2 Desain penelitian kuasi eksperimen

Group A	O1	===== X =====	O2
Group B	O3	===== X =====	O4

Sumber : Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*

Keterangan:

Group A = Kelas Eksperimen

Group B = Kelas Kontrol

O1 = *Pretest* kelas eksperimen

O2 = *Posttest* kelas eksperimen

O3 = *Pretest* kelas kontrol

O4 = *Posttest* kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan media *game Kahoot*

Dengan menggunakan desain ini, sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu dilakukan *pretest* kepada seluruh kelas baik eksperimen maupun kontrol berupa soal. Setelah dilakukan *pretest* kemudian diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Setelah treatment diberikan maka selanjutnya diadakan *posttest* kepada semua kelompok eksperimen dan kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu objek atau suatu kegiatan yang akan di teliti. (Sugiyono, 2019:112) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang dapat berbentuk apa saja yang di tetapkan peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian variabel merupakan bagian yang penting pada penelitian ini, karena merupakan objek dan titik fokus pada penelitian.

Pada umumnya terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat. Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Sedangkan variabel terikat (dependen) adalah variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (independen).

Dari uraian diatas maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game kahoot* (variabel yang mempengaruhi). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Penguasaan Konsep mata pelajaran teknologi Informasi dan komunikasi siswa (variabel yang di pengaruhi).

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian dibawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel yaitu:

1. Media Pembelajaran berbasis *game Kahoot*

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis *game* yang dapat dioptimalkan untuk memusatkan perhatian dan memberikan evaluasi pembelajaran. *Game* pembelajaran "*kahoot*" pada Platform ini adalah kuis pilihan ganda buatan pengguna yang dapat diakses melalui browser web atau aplikasi *kahoot*.

Sebagai sebuah *platform* pembelajaran berbasis *game*, *kahoot* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang menghibur untuk mencapai sebuah

tujuan pembelajaran. *Game* merupakan sebuah aktivitas terstruktur atau seni terstruktur yang bertujuan untuk hiburan atau dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan sangat digemari banyak orang, terutama para peserta saat ini yang notabeneanya adalah generasi digital (Wohono, Romi,S. 2019)

2. Penguasaan Konsep Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK)

Penguasaan konsep merupakan kemampuan untuk menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya.

Dengan adanya bantuan *kahoot* penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memberikan dampak yang positif yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, juga dengan bantuan media yang diberikan siswa mampu mengaplikasikan dan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

G. Prosedur Penelitian

Eksperimen penelitian ini dilakukan dalam suatu tahap penelitian. Sumber data yang diperoleh dari responden sebagai sampel penelitian yaitu dengan tahap menguji cobakan media pembelajaran yang diberikan secara langsung, dimana peserta didik dapat mengakses dengan mudah media yang diberikan dengan pemahaman siswa yang berbeda-beda. Dalam melaksanakan penelitian diperlukan langkah-langkah yang diperhatikan agar penelitian yang akan dilakukan dapat berjalan lancar dan berhasil secara maksimal. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

- a. Mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian.
- b. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan.
- c. Melakukan konsultasi dengan guru bidang studi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengenai proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam penelitian.
- d. Mengamati keadaan siswa serta materi yang akan digunakan.

2. Tahap Persiapan

- a. Menyusun instrumen dan alat evaluasi.
- b. Menyusun langkah-langkah persiapan penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di MTs. Bontocinde pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penelitian ini akan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dimana pertemuan pertama akan dilakukan *pretest* yang terdiri 15 soal pilihan ganda. Kegiatan *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*.

Pertemuan selanjutnya setelah melakukan *pretest*, penulis menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* kemudian melanjutkan materi pembelajaran berikutnya selama dua kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran, pada pertemuan minggu terakhir dilaksanakan *posttest* yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah

dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*.

4. Tahap evaluasi

a. Evaluasi pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu:

1) Pada saat awal penelitian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* dilakukan *pretest* dengan menggunakan 15 soal pilihan ganda.

2) Pada akhir penelitian dilakukan *posttest* dengan menggunakan 15 soal pilihan ganda.

b. Setelah data hasil evaluasi penelitian diperoleh, selanjutnya melakukan analisis data.

c. Menyusun laporan hasil penelitian

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan komponen atau alat yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

1. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi gambaran penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* terhadap kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran dengan menambahkan tanda *check list* pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang akan diamati pada penggunaan media.

2. Lembar Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal tes kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu berupa soal *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan penguasaan konsep setelah siswa melakukan proses pembelajaran dan perlakuan.

Soal *pretest* sama dengan soal *posttest*, jadi kita bisa lihat apakah lebih baik atau lebih buruk dari hasil *pretest*. Maka, dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik.

I. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah Teknik atau cara yang dapat peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode berikut untuk mendapatkan data yang akurat menggunakan cara yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Selain itu, observasi ini juga termasuk kegiatan pencatatan yang dilakukan secara sistematis tentang semua gejala objek yang akan diteliti. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*.

2. Tes

Tes merupakan kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada responden berupa pertanyaan pilihan ganda untuk dijawab. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman konseptual siswa terhadap mata pelajaran teknologi informasi dan

komunikasi (TIK). Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa yaitu (*pretest*) sebelum perlakuan dan (*posttest*) setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara meneliti dan mempelajari sebuah catatan tentang suatu hal yang sudah baik berupa tulisan, gambar, video, dan karya-karya lainnya. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta jumlah siswa MTs. bontocinde Kabupaten Gowa.

Sugiyono (2018: 476), dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan gambar dan angka yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif dan statistic inferensial yaitu analisis data mengenai hasil *pretest* dan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas control. Kemudian analisis data mengenai pengaruh media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistic deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian penguasaan konsep bagi kelas di eksperimen dan kelas control serta pencapaian aktivitas siswa. Analisis deskriptif yaitu metode

penelitian yang memberikan gambaran mengenai situasi dan kejadian sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar berlaku. Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh penggunaan media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi siswa MTs Bontocinde Kabupaten Gowa, analisis deskriptif data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis penguasaan konsep baik pada kelas eksperimen maupun kelas control. Adapun bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian berupa rata-rata, median, modus dan varian data yang diperoleh. dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = f \times 100\% / n$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Adapun kriteria penilaian penguasaan konsep siswa dalam proses pembelajaran penggunaan media:

Tabel 3.2 Kategori Penguasaan Konsep

No	Interval	Kategori
1	0-50	Sangat Rendah
2	51-60	Rendah
3	61-70	Sedang
4	71-80	Tinggi
5	81-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Sugiyono, 2012: 108)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis Statistik Inferensial adalah Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada populasi untuk menentukan tingkat kesamaan antara hasil yang diperoleh pada sampel dan populasi secara keseluruhan.

Analisis statistik inferensial dilakukan melalui analisis perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep siswa maka perlu diuji normalitas dengan menggunakan program *SPSS (statistical package for social science)* versi 26 dan uji hipotesis untuk melihat penguasaan konsep siswa dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t yang merupakan salah satu uji statistic yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya penangaruh yang signifikan antara dua sampel atau variabel yang disandingkan. Menurut Maswar (2017) hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *SPSS* perlu di sesuaikan dengan tema, skala pengukuran (data nominal, ordinal, rasional, dan interval) dan jumlah sampelnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 26 Februari – 26 April 2024 di MTs Bontocinde yang beralamat di jl. Pendidikan Lorong Persawahan No.10 Desa Panakkukang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan Kode Pos 92161. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan bertemu kepala sekolah ibu Hj. Musdalifah, S.Ag dengan bapak Haerul Akbar, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di MTs Bontocinde untuk menyerahkan surat penelitian yang dikeluarkan oleh pihak kampus (LP3M) untuk mendapatkan surat izin penelitian ke sekolah.

Penelitian ini dilakukan sebagai sampel penelitian dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot* pada materi Microsoft word, Microsoft excel dan Microsoft power point. Pada proses pembelajaran ini dilakukan selama empat kali pertemuan dimana pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda. Kegiatan *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot*.

Pertemuan selanjutnya setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot*, kemudian melanjutkan pembelajaran terkait dengan Microsoft word, Microsoft excel dan microsoft power point selama dua kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada pertemuan ke empat dilakukan *posttest* yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah melakukan

proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Bontocinde dengan jumlah siswa 92 orang maka diperoleh data sebagai berikut.

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi belajar siswa selama proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot* dari 92 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dari Presentase Aktivitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan				Persen			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar.	84	86	90	92	91,30	93,47	97,82	100
2	Memfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.	90	90	90	90	97,82	97,82	97,82	97,82

3	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> selama proses belajar.	91	87	88	90	98,9 1	94,56	95,65	97,82
4	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> secara efektif dan efisien.	90	92	80	85	97,8 2	100	86,95	93,39
5	Tingkat kefokusian siswa dalam proses belajar.	87	88	92	88	94,5 6	95,65	100	95,65
6.	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi	92	90	90	92	100	97,82	97,82	100
Jumlah Persentase Aspek Siswa						982,67	580,41	579,32	583,68
Persentase Aktivitas Siswa						97,11	97,73	96,55	97,28
Kategori						Baik	Baik	Baik	Baik

Hasil analisis data aktivitas siswa terlihat pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa presentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran yaitu 91,30%, siswa yang memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran yaitu 97,82%, siswa

yang menggunakan media game *kahoot* dalam pembelajaran yaitu 94,56%, siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* secara efektif dan efisien yaitu 97,82%, tingkat kefokusannya siswa dalam proses belajar yaitu 94,56%, siswa yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi yaitu 100%.

Pada pertemuan kedua siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran yaitu 93,47%, siswa yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu 97,82%, siswa yang menggunakan media game *kahoot* dalam pembelajaran yaitu 98,91%, siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* secara efektif dan efisien yaitu 100%, tingkat kefokusannya siswa dalam proses belajar yaitu 95,65%, siswa yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi yaitu 97,82%.

Pada pertemuan ketiga siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran selama proses pembelajaran yaitu 97,82%, siswa yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yaitu 97,82%, siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* selama proses belajar yaitu 95,65%, siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* secara efektif dan efisien yaitu 86,95%, tingkat kefokusannya siswa dalam proses belajar yaitu 95,65%, siswa yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi yaitu 97,82%.

Kemudian pada pertemuan keempat siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar yaitu 100%, siswa yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yaitu 97,82%, siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* selama proses belajar yaitu 97,82%,

siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* secara efektif dan efisien yaitu 92,39%, tingkat kefokusian siswa dalam proses belajar yaitu 92,39%, dan siswa yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi yaitu 100%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 97,11%, pertemuan kedua yaitu 90,68%, pertemuan ketiga yaitu 96,55% dan adapun pertemuan ke-empat 97,28%. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran ke-empat pertemuan tersebut berada pada kategori 80%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tercapai.

b. Hasil Penguasaan Konsep

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan alat evaluasi yang telah di susun oleh peneliti terhadap 92 orang siswa di MTs Bontocinde dapat di ketahui gambarannya sebagai berikut:

- 1) Pengelolaan *pretest*
 - a) Kategori Penguasaan Konsep

Kategori penguasaan konsep menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media pembelajaran game *kahoot* pada materi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada 92 orang siswa, terdapat 17,39% pada kategori sangat rendah, 9,78% pada kategori rendah, 11,96% kategori sedang, 21,74% kategori tinggi, dan 39,13% pada kategori sangat tinggi. Untuk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 distribusi dan frekuensi penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (*pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase%
1	0-50	Sangat rendah	16	17,39%
2	51-60	Rendah	9	9,78%
3	61-70	Sedang	11	11,96%
4	71-80	Tinggi	20	21,74%
5	91-100	Sangat Tinggi	36	39,13%

b) Nilai Statistik Penguasaan Konsep

Nilai statistic penguasaan konsep terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan di peroleh nilai maksimum belajar 86 dengan nilai terendah 13. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 66,95, dan standar deviasi yaitu 21,91. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Distribusi Nilai Penguasaan Konsep TIK (*pretest*)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	86
2	Nilai Terendah	13
3	Nilai Rata-rata	66,95
4	Standar Deviasi	21,91
5	Sampel	92

2) Pengolahan *Posttest*

a) Kategori Penguasaan Konsep

Kategori penguasaan konsep menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menunjukkan media berbasis game *kahoot* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yaitu 0% pada kategori sangat rendah, 10,87% kategori rendah, 7,61% kategori sedang, 11,96% kategori tinggi dan 69,57% kategori sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 4 Distribusi dan frekuensi kategori penguasaan konsep
TIK (*posttest*)**

No	Interval	Kategori	Freekuensi	Presentase%
1	0-50	Sangat Rendah	0	0%
2	51-60	Rendah	10	10,87%
3	61-70	Sedang	7	7,61%
4	71-80	Tinggi	11	11,96%
5	81-100	Sangat Tinggi	64	69,57%

b) Nilai Statistik Penguasaan Konsep

Nilai statistik penguasaan penguasaan konsep terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai penguasaan konsep 100 dan skor terendah 53. Nilai rata-rata hasil *posttest* 81,56 dan standar deviasi 10,85. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Distribusi Nilai Penguasaan Konsep TIK (*posttest*)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	53
3	Nilai Rata-rata	81,56
4	Nilai Deviasi	10,85
5	Sampel	92

3) Perbandingan tingkat penguasaan konsep siswa antara *pretest* dan *posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan penguasaan konsep siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan dilakukan (*posttest*) dengan menggunakan pembelajaran berbasis media game *kahoot* dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Distribusi Penguasaan Konsep TIK *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	92	92
Nilai Tertinggi	86	100
Nilai Terendah	13	53
Nilai Rata-rata	66,95	81,56
Nilai Deviasi	21,91	10,85

Dari tabel diatas digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *kahoot* (*pretest*) yaitu 66,95

dibandingkan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot (posttest)* yaitu 81,56. Dengan demikian, dapat dilihat adanya pengaruh penguasaan konsep siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media game *kahoot*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *kahoot* berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di MTs Bontocinde Kabupaten Gowa.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistic inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotetsis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistic inferensial uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori penguasaan konsep. Pengujian hipotesis penelitian ini adalah untuk menghasilkan keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(df) = (n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah $t_{hitung} >$ maka H_1 diterima dan H_0 di tolak. Artinya penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot* berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka h_0 di terima dan H_1 di tolak, artinya penggunaan media pembelajaran *kahoot* tidak berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 26 for windows* sebagai berikut.

Tabel 4.7 Distribusi Uji-t *Pretest-posttest*

	Mean	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum – Sesudah	-13.3677	1.40132	-	-	-	90	.000	
	13.94505	6	16.72903	11.16108	9.951			

Berdasarkan hasil perhitungan program computer spss 26 for windows pada tabel 4.8 yang telah dilakukan maka diperoleh $t_{hitung} = 9,951$, selanjutnya untuk membandingkan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$\begin{aligned} dk &= n-1 \\ &= 92-1 \\ &= 91 \end{aligned}$$

Setelah menentukan harga t_{hitung} yaitu 9.951 dan t_{tabel} 1.661, $t_{hitung} > t_{tabel} = 9.951 > 1.661$, perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_1 di terima dan H_0 ditolak. Yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran berbasis media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi MTs.Bontocinde.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *kahoot* pada mata pelajaran teknologi

informasi dan komunikasi (TIK) di MTs Bontocinde berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa.

Hasil analisis data penguasaan konsep siswa sebelum diterapkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menggunakan media game kahoot menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan (KKM 80) dengan kata lain penguasaan konsep siswa sebelum diterapkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan penguasaan konsep. Rendahnya penguasaan konsep siswa diakibatkan oleh kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan inovasi yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran masih terbatas. Sebaliknya data penguasaan konsep siswa setelah diterapkan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tercapai dan sudah memenuhi ketuntasan penguasaan konsep siswa. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan penguasaan konsep setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game *kahoot* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa sebagai pusat belajar. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam proses pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis media game *kahoot* dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap penguasaan konsep siswa, hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada tes awal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran

teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menggunakan media pembelajaran *kahoot* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,95% dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,56%, dimana nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *pretest*.

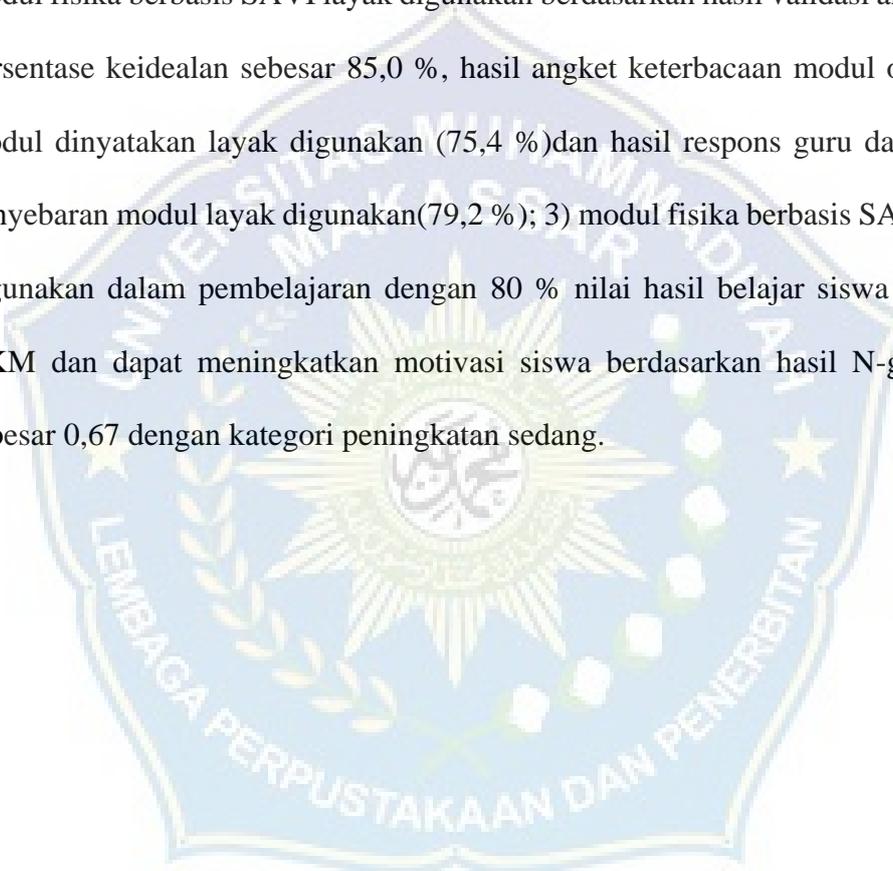
Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot* berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep di MTs Bontocinde. Sama halnya dengan penelitian yang dikemukakan oleh Nuraeni, dkk. (2018) yakni “perbandingan penggunaan multimedia secara tutorial dan presentasi terhadap penguasaan konsep dan keterampilan proses sains pada konsep sistem pertahanan tubuh” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata penguasaan konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model konvensional.

Menurut Yustiqvar et al, (2019) menunjukkan bahwa berpikir kritis dan penguasaan konsep peserta didik menggunakan instrumen pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata hasil: a) kemampuan berpikir kritis peserta didik sembilan sekolah SMPN di Lombok Tengah sebesar 71,69% dengan kriteria tinggi. Indikator berpikir kritis kedua yaitu membuat penjelasan lebih lanjut memperoleh skor tertinggi dibandingkan indikator yang lain. b) penguasaan konsep dasar IPA peserta didik sebesar 76,20% dengan kriteria tinggi. Indikator penguasaan konsep pertama yaitu mengingat yang memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya penguasaan konsep berpengaruh terhadap kemampuan literasi sains peserta didik, dimana semakin tinggi penguasaan konsep

peserta didik, maka semakin tinggi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Indah, dkk (2018) Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa:

1) karakteristik modul fisika berbasis SAVI yaitu berupa modul cetak yang menggunakan materi impuls dan momentum dengan memuat empat gaya belajar yaitu somatic, auditory, visualization, dan intellectually untuk meningkatkan motivasi siswa antara lain perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan; 2) modul fisika berbasis SAVI layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dengan persentase keidealan sebesar 85,0 %, hasil angket keterbacaan modul oleh siswa modul dinyatakan layak digunakan (75,4 %) dan hasil respons guru dalam tahap penyebaran modul layak digunakan (79,2 %); 3) modul fisika berbasis SAVI efektif digunakan dalam pembelajaran dengan 80 % nilai hasil belajar siswa mencapai KKM dan dapat meningkatkan motivasi siswa berdasarkan hasil N-gain score sebesar 0,67 dengan kategori peningkatan sedang.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan data yang telah ada, peneliti memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot* berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di MTs Bontocinde. Dilihat dari perbedaan pretest dan posttest signifikan yang berarti H_1 di terima dan H_0 di tolak, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran berbasis media game *kahoot* terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di MTs Bontocinde.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di peroleh, maka di kemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana agar guru dapat melakukan pembelajaran dengan lebih baik serta selalu modern dan mengikuti perkembangan zaman.
2. Bagi guru, diharapkan profesionalismenya dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran *kahoot* agar dapat memberikan suasana baru dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi penulis, diharapkan penelitian ini dapat menunjukkan hasil yang positif, sehingga media game *kahoot* dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, M. N. & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89-105.
- Anderson, L. W. & Krathowhl, D.R. 2017. *Kerangka landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran & assessment: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Terjemahan. Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andari, R. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Kahoot* pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137
- Alfarisy F., Amelia J. Alifina H. A., Mutiara R. S., 2022. Efektifitas Kahoot Dalam pembelajaran Daring Mata Kuliah Kanji Terhadap Mahasiswa Bahasa Asing Terapan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Vol.3 No.3* Semarang.
- Bahriah, E.S., Feronika, T., Suharto, H. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model *Instructional Games* Pada Materi Konfigurasi Elektron. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 7(2): 132-143. Profitabilitas, Ukuran Perusahaan dan Arus Kas Bebas (*Free Cash Flow*) Terhadap Kebijakan Hutang. *Jurnal Peta*, 2, 1-21.
- Chairunnisa, C. 2018. *Manajemen Pendidikan: Dalam Multi Perspektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Kurnia, C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Lampung.
- Erfan, Muhammad, 2020. Pengaruh Game Edukasi Kahoot Terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Materi Perpindahan Kalor. *Jurnal Didika: Wahana Ilmah Pendidikan, Vol. VI, No.2, Universitas Mataram*.

- Fikriyatur Rohmah dan Nurhakiki. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hartanti, D. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Revolusi Industri 4.0*, 1 (1), 78-85.
- Herlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. 2018. Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 627-635.
- Heni Pujiwati. 2020. Pemberian teks Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran sejarah. *Journal Pendidikan* 19(2). Karawang, Jawa Barat.
- Indah, D. S., Sunarno, W., & Sarwanto, S. (2018). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMK Jurusan Multimedia Dengan Topik Impuls Dan Momentum. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 273.
- I.M, Metayasa, I., G., Astawan, I., K., Gading., 2022. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi Kahoot Berbasis HOTS Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol.9 No.2, Universitas Terbuka, Kecamatan Jembrana.
- Mattawang Muh.Rizal, & Edy Syarif, 2023. Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, Vol.2 No.1, Universitas Terbuka.
- Maswar, M. 2017. Analisis Statistik Deskriptif Nilai UAS Ekonometrika Mahasiswa Dengan Program SPSS 23 & Eviews 8.1. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(2), 237-292.
- Nuraeni, E., Machmudi, D., & Hermansyah, T.(2018). Perbandingan Penggunaan Multimedia Secara Tutorial dan Presentasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Proses Sains pada Konsep Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Pendidikan*, 13 (1), 13-22

- Plumb, C. M. & LaRosa, J. 2019. Usia *Kahoot in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for elearning novices. Management Teaching Review*, 151-158.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. 2019. Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game *Besaed Learning* dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Universitas Meria Kudus, 1-7.
- Prayogi, R.D., Estetika, R. 2019. Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(1907-4034).
- Rifai, & Sudjana. 2018. "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16.1: 98-107.
- Rofiyanti, F., & Yunita sari, A. 2017. Tik untuk PAUD. Penggunaan Platform *Kahoot* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI. Jurnal: Anak Usia Dini*,3(3b),170.
- Suci Zakiah Dewi, Irfan Hilman, 2018. Penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Indonesian Journal of primary education Vol. 2 NO. 2*. Tasikmalaya.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumarni, 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA 01 Monokwari (Studi Pada Pokok Bahasan Evolusi Manusia)*. *Jurnal Nalar Pendidikan Volume 5 No.1 ISSN :2339-0748*.
- Sinaga, I.S., Chan, F., & Sofwan, M. 2020. Pemanfaatan Media pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Edumaspul*, 4. Retrieved.

- Wang, A. I., & Tahir, R. 2020. The effect of using Kahoot! for learning –A literature review. *Computers and Education*, 149, 103818.
- Wohono, Romi Satria. 2019. Sistem E-Learning Berbasis Model Motivasi Komunitas. *Jurnal Teknodik No.21/XI/Teknodik/Agustus/2019*.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Yustiqvar, M., Gunawan, G., & Hadisaputra, S. (2019). Green Chemistry Based Interactive Multimedia on Acid-Base Concept. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1,012006). IOP Publishing.





LAMPIRAN
PERSURATAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian dari Dekan FKIP



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 250 Makassar
Telp: (041) 860 977 860 934 (Fax)
Email: info@unismuh.ac.id
Web: www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 15933/FKIP/A.4-II/II/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Nilam Cahyani
Stambuk	: 105311100920
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir	: Gowa / 01-07-2002
Alamat	: Bontocinde

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh penggunaan media game kahoot terhadap penguasaan konsep teknologi informasi dan komunikasi (TIK) siswa MTs. Bontocinde Kabupaten Gowa

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
20 Februari 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM 860 934

Lampiran 2 Surat izin penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3693/05/C.4-VIII/II/1445/2024 20 February 2024 M
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 10 Sya'ban 1445
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15933/FKIP/A.4-II/II/1445/2024 tanggal 20 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NILAM CAHYANI
 No. Stambuk : 10531 1100920
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan : Mahasiswa

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

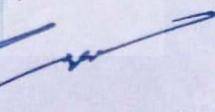
"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP PENGUASAAN KONSEP TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA MTs BONTOCINDE KABUPATEN GOWA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 Februari 2024 s/d 26 April 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,


Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
NBM 1127761

02-24

Lampiran 3 Surat selesai meneliti

Lampiran 4 Surat keterangan penggunaan produk


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KABUPATEN GOWA
MADRASAH TSANAWIYAH BONTOCINDE
DESA PANAKKUKANG KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA
Alamat : Jln. Pendidikan No. 2B Desa Panakkukang Kecamatan Pallangga 92161 Telp. 082393166400 Email: mismts_bontocinde@yahoo.co.id


SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK
Nomor : YapimB/Mts.BTC.SK/019/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haerul Akbar, S.Pd.I
 Jabatan : Guru
 Nama Lembaga/Sekolah : MTs. Bontocinde
 Alamat : Bontocinde

Dengan ini menerangkan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa:

Nama : Nilam Cahyani
 NIM : 105311100920
 Program Studi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP
 Produk : Media pembelajaran

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran *Kahoot* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gowa, 27 April 2024

Kepala Madrasah

 Hi. Musdalifa, S.Ag
 NIP. 1970082005012005

Lampiran 5 surat bebas plagiat



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Nilam Cahyani

Nim : 105311100920

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4 %	10 %
2	Bab 2	1 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5%

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

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

Makassar, 06 Mei 2024
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nursi Nur Hafidha, M.I.P.
NIM. 061 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

LAMPIRAN
INSTRUMEN PENELITIAN



Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : MTs. Bontocinde
 Nama Guru : Haerul Akbar S.Pd.I
 Nama observer : Nilam Cahyani

Petunjuk:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil observasi mahasiswa kepada guru di sekolah tujuan penelitian.
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran.
3. Mohon memberi tanda centang (✓) pada kolom dibawah
4. Memberikan penilaian tentang keterlaksanaan aktivitas belajar siswa berdasarkan skala penilaian berikut:
 1. Tidak Baik
 2. Kurang Baik
 3. Baik
 4. Sangat Baik

No	Aspek Pengamatan	Skala Nilai			
		I	2	3	4
1.	Menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar.				
2.	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.				
3.	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> selama proses belajar.				
4.	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> secara efektif dan efisien.				
5.	Tingkat kefokusian siswa dalam proses belajar.				
6.	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi				

Lampiran 7 Lembar Observasi aktivitas Siswa

Sekolah : MTs Bontocinde

Nama Guru : Haerul Akbar. S.Pd.I

Nama Observer : Nilam Cahyani

Pertemuan : I

No	Nama	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Muh. Habil Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Nur Asyifah Asyarah	✓		✓	✓	✓	✓
3	Aurelia Maharani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Azzahra Rezki Kurnia	✓	✓		✓	✓	✓
5	Putri Kayla Arsyad	✓		✓	✓	✓	✓
6	Aulia Mutmainna	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Selvianty Nur Aulia	✓	✓	✓	✓		✓
8	St Nurwahdaniah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Muh.Rizqy	✓	✓	✓	✓		✓
10	Muh. Adil		✓	✓	✓	✓	✓
11	Nurul Assyifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Muh. Akbar		✓	✓	✓	✓	✓
13	Nuraini Mariskiy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Naswandi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Sri Naila Ashira	✓	✓			✓	✓
16	Siti Nuraeni		✓	✓		✓	✓
17	Rahmawati	✓		✓	✓		✓
18	Muh. Ibrahim	✓	✓			✓	
19	Farel	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Rayya Rumi Rabbana			✓	✓		✓
21	Nailal Husnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Muh. Sabil		✓	✓		✓	
23	Rizqy Muflika	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Samsinar	✓	✓		✓	✓	✓
25	Syafirah Nailal husna		✓	✓	✓	✓	✓
26	Gadis Wildani Irsan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	Bulqis Julia Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	Mutmainnah	✓	✓				✓
29	Naira Mikayla		✓		✓		✓
30	Risnanda Anggareni Putri	✓		✓	✓	✓	✓
31	Nurlela	✓	✓		✓	✓	
32	Nurul wafia	✓			✓	✓	✓
33	Nur Sakinah	✓	✓	✓	✓	✓	✓

34	Muh. Fadil	✓		✓		✓	✓
35	Muh. Rafly	✓	✓		✓		✓
36	Nuraisyah Tul Hikmah	✓	✓	✓		✓	✓
37	Rasni Wulandari		✓	✓	✓	✓	
38	Moh. Yusuf Ismail	✓	✓			✓	✓
39	Latifah			✓	✓	✓	
40	Rahmat Wahab	✓	✓	✓	✓	✓	✓
41	Nurul Ainun Al Zahrah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
42	Revalina Utami Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
43	Nur Alisma Meylani Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
44	Muhammad Rezky Aditya Putra	✓		✓		✓	✓
45	Wanda Azifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
46	Renatasya Utami Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
47	Fakihatul Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
48	Nur farah Nabila R.Z	✓	✓	✓	✓	✓	✓
49	Hafizah Al fayyadah		✓		✓	✓	✓
50	Rika Mutmainnah	✓	✓			✓	✓
52	Nur fadilah		✓	✓	✓	✓	✓
53	Sri Nirwana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
54	Muh. Reza Alfareza	✓	✓	✓	✓	✓	✓
55	Rehaimil Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
56	Muh. Faqih		✓			✓	✓
57	Nur Ardiansyah	✓	✓		✓	✓	✓
58	Anhar Safwan Asnawi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
59	Reza Pratama			✓	✓	✓	
60	Muh. Fajar. A	✓	✓	✓	✓	✓	✓
61	Arum Ardinal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
62	Muh. Khaidir Ilham	✓	✓	✓	✓	✓	✓
63	Muh. Iqra al- Maita	✓	✓	✓	✓	✓	✓
64	Muh. Fadil	✓	✓	✓	✓		✓
65	Fahri Alfarizi	✓		✓	✓	✓	✓
66	Muh. Arya	✓	✓	✓	✓		✓
67	Muh. Al-Iqra R.S	✓	✓	✓		✓	✓
68	Haris Jumaidy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
69	Nur Adheliya.S	✓	✓		✓	✓	✓
70	Zahra Salsabila	✓		✓	✓	✓	✓
71	Nurandira	✓	✓			✓	✓
72	Ainun Mardia Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
73	Ainun Shofiyah	✓	✓		✓		✓
74	Siti Haswaniah.S	✓	✓	✓		✓	✓
75	Nur Alya Febriani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
76	Muh. Fadil Ramadan		✓	✓	✓	✓	✓
77	Wihdatul Azizah Yunus	✓		✓	✓		✓
78	Nur Hikma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
79	Muh. Fajar	✓	✓	✓	✓		✓
80	St. Masita	✓	✓	✓	✓	✓	✓

81	Siti Khadijah	✓	✓	✓		✓	✓
82	Irsayani Rezki	✓	✓	✓	✓	✓	✓
83	Nur Isnaeni Putri	✓	✓	✓	✓		✓
84	Hisyam Munandar	✓	✓		✓	✓	✓
85	Fajar Fajri	✓		✓	✓	✓	✓
86	Elsa Safitri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
87	Nurul Widya Sari	✓	✓	✓	✓	✓	✓
88	Irsyad Nur Fahmi		✓	✓	✓		✓
89	Nur Fitri Rahmadani.N	✓		✓		✓	✓
90	Alfian Agung	✓		✓		✓	
91	Zahratul Jannah.R	✓	✓	✓	✓	✓	✓
92	Zahra Kayla Basyita	✓	✓	✓	✓	✓	✓



Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : MTs Bontocinde

Nama Guru : Haerul Akbar. S.Pd.I

Nama Observer : Nilam Cahyani

Pertemuan : II

No	Nama	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Muh. Habil Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Nur Asyifah Asyarah	✓		✓	✓	✓	✓
3	Aurelia Maharani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Azzahra Rezki Kurnia	✓	✓		✓	✓	✓
5	Putri Kayla Arsyad	✓		✓	✓	✓	✓
6	Aulia Mutmainna	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Selvianty Nur Aulia	✓	✓	✓	✓		✓
8	St Nurwahdaniah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Muh.Rizqy	✓	✓	✓	✓		✓
10	Muh. Adil		✓	✓	✓	✓	✓
11	Nurul Assyifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Muh. Akbar		✓	✓	✓	✓	✓
13	Nuraini Mariskiy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Naswandi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Sri Naila Ashira	✓	✓	✓		✓	✓
16	Siti Nuraeni		✓	✓		✓	✓
17	Rahmawati	✓		✓	✓		✓
18	Muh. Ibrahim	✓	✓		✓	✓	
19	Farel	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Rayya Rumi Rabbana	✓		✓	✓		✓
21	Nailal Husnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Muh. Sabil		✓	✓		✓	
23	Rizqy Muflika	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Samsinar	✓	✓		✓	✓	✓
25	Syafirah Nailal husna		✓	✓	✓	✓	✓
26	Gadis Wildani Irsan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	Bulqis Julia Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	Mutmainnah	✓	✓		✓	✓	✓
29	Naira Mikayla		✓	✓	✓		✓
30	Risnanda Anggareni Putri	✓		✓	✓	✓	✓
31	Nurlela	✓	✓		✓	✓	
32	Nurul wafia	✓		✓	✓	✓	✓
33	Nur Sakinah	✓	✓	✓	✓	✓	✓

34	Muh. Fadil	✓	✓	✓		✓	✓
35	Muh. Rafly	✓		✓	✓	✓	
36	Nuraisyah Tul Hikmah	✓	✓	✓			✓
37	Rasni Wulandari		✓	✓	✓	✓	
38	Moh. Yusuf Ismail	✓	✓	✓		✓	✓
39	Latifah	✓		✓	✓	✓	
40	Rahmat Wahab	✓	✓	✓	✓	✓	✓
41	Nurul Ainun Al Zahrah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
42	Revalina Utami Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
43	Nur Alisma Meylani Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
44	Muhammad Rezky Aditya Putra	✓	✓	✓	✓		✓
45	Wanda Azifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
46	Renatasya Utami Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
47	Fakihatul Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
48	Nur farah Nabila R.Z	✓	✓	✓	✓	✓	✓
49	Hafizah Al fayyadah		✓	✓	✓	✓	✓
50	Rika Mutmainnah	✓	✓		✓	✓	✓
52	Nur fadilah	✓		✓	✓	✓	
53	Sri Nirwana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
54	Muh. Reza Alfareza	✓	✓	✓	✓	✓	✓
55	Rehaimil Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
56	Muh. Faqih	✓	✓	✓		✓	✓
57	Nur Ardiansyah	✓	✓		✓	✓	✓
58	Anhar Safwan Asnawi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
59	Reza Pratama		✓	✓	✓	✓	
60	Muh. Fajar. A	✓	✓	✓	✓	✓	✓
61	Arum Ardinal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
62	Muh. Khaidir Ilham	✓	✓	✓	✓	✓	✓
63	Muh. Iqra al- Maita	✓	✓	✓	✓	✓	✓
64	Muh. Fadil	✓	✓	✓	✓		✓
65	Fahri Alfarizi	✓		✓	✓	✓	✓
66	Muh. Arya	✓	✓	✓	✓		✓
67	Muh. Al-Iqra R.S	✓	✓	✓		✓	✓
68	Haris Jumaidy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
69	Nur Adheliya.S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
70	Zahra Salsabila	✓		✓	✓	✓	✓
71	Nurandira	✓	✓	✓		✓	✓
72	Ainun Mardia Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
73	Ainun Shofiyah	✓	✓		✓		✓
74	Siti Haswaniah.S	✓	✓	✓		✓	✓
75	Nur Alya Febriani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
76	Muh. Fadil Ramadan		✓	✓	✓	✓	✓
77	Wihdatul Azizah Yunus	✓		✓	✓		✓
78	Nur Hikma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
79	Muh. Fajar	✓	✓	✓	✓		✓
80	St. Masita	✓	✓	✓	✓	✓	✓

81	Siti Khadijah	✓	✓	✓		✓	✓
82	Irsayani Rezki	✓	✓	✓	✓	✓	✓
83	Nur Isnaeni Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
84	Hisyam Munandar	✓	✓		✓	✓	✓
85	Fajar Fajri	✓		✓	✓	✓	✓
86	Elsa Safitri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
87	Nurul Widya Sari	✓	✓	✓	✓	✓	✓
88	Irsyad Nur Fahmi		✓	✓	✓		✓
89	Nur Fitri Rahmadani.N	✓	✓	✓		✓	✓
90	Alfian Agung	✓		✓	✓	✓	
91	Zahratul Jannah.R	✓	✓	✓	✓	✓	✓
92	Zahra Kayla Basyita	✓	✓	✓	✓	✓	✓



Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : MTs Bontocinde

Nama Guru : Haerul Akbar. S.Pd.I

Nama Observer : Nilam Cahyani

Pertemuan : III

No	Nama	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Muh. Habil Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Nur Asyifah Asyarah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Aurelia Maharani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Azzahra Rezki Kurnia		✓	✓	✓	✓	✓
5	Putri Kayla Arsyad	✓	✓		✓	✓	✓
6	Aulia Mutmainna	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Selvianty Nur Aulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	St Nurwahdaniah	✓	✓	✓	✓		✓
9	Muh.Rizqy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Muh. Adil	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Nurul Assyifah	✓	✓	✓		✓	✓
12	Muh. Akbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Nuraini Mariskiy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Naswandi	✓		✓	✓	✓	✓
15	Sri Naila Ashira	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Siti Nuraeni		✓	✓	✓	✓	✓
17	Rahmawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Muh. Ibrahim	✓	✓		✓	✓	✓
19	Farel		✓	✓	✓	✓	✓
20	Rayya Rumi Rabbana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nailal Husnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Muh. Sabil	✓	✓	✓		✓	✓
23	Rizqy Muflika		✓	✓	✓	✓	✓
24	Samsinar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	Syafirah Nailal husna	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26	Gadis Wildani Irsan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	Bulqis Julia Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	Mutmainnah	✓	✓		✓	✓	✓
29	Naira Mikayla	✓	✓	✓	✓	✓	✓
30	Risnanda Anggareni Putri		✓	✓	✓		✓
31	Nurlela	✓	✓	✓	✓	✓	✓
32	Nurul wafia	✓	✓	✓	✓		✓
33	Nur Sakinah	✓	✓	✓	✓	✓	✓

34	Muh. Fadil	✓	✓	✓	✓	✓	✓
35	Muh. Rafly	✓	✓	✓	✓	✓	✓
36	Nuraisyah Tul Hikmah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
37	Rasni Wulandari	✓	✓	✓	✓	✓	✓
38	Moh. Yusuf Ismail	✓	✓	✓		✓	✓
39	Latifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
40	Rahmat Wahab	✓	✓	✓	✓	✓	✓
41	Nurul Ainun Al Zahrah		✓	✓	✓	✓	✓
42	Revalina Utami Putri	✓	✓	✓	✓		✓
43	Nur Alisma Meylani Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
44	Muhammad Rezky Aditya Putra	✓	✓	✓	✓	✓	✓
45	Wanda Azifah	✓	✓		✓	✓	✓
46	Renatasya Utami Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
47	Fakihatul Jannah	✓	✓	✓		✓	✓
48	Nur farah Nabila R.Z	✓	✓	✓	✓	✓	✓
49	Hafizah Al fayyadah	✓	✓	✓	✓		✓
50	Rika Mutmainnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
52	Nur fadilah	✓	✓		✓	✓	✓
53	Sri Nirwana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
54	Muh. Reza Alfareza		✓	✓	✓	✓	✓
55	Rehaimil Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
56	Muh. Faqih	✓	✓		✓	✓	✓
57	Nur Ardiansyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
58	Anhar Safwan Asnawi		✓	✓	✓		✓
59	Reza Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓
60	Muh. Fajar. A	✓	✓	✓		✓	✓
61	Arum Ardinal		✓	✓	✓	✓	✓
62	Muh. Khaidir Ilham	✓	✓	✓	✓	✓	✓
63	Muh. Iqra al- Maita	✓		✓	✓	✓	✓
64	Muh. Fadil		✓		✓	✓	
65	Fahri Alfarizi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
66	Muh. Arya	✓	✓		✓	✓	✓
67	Muh. Al-Iqra R.S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
68	Haris Jumaidy		✓	✓	✓	✓	✓
69	Nur Adheliya.S	✓	✓	✓	✓		✓
70	Zahra Salsabila	✓	✓	✓	✓	✓	✓
71	Nurandira	✓		✓	✓	✓	✓
72	Ainun Mardia Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
73	Ainun Shofiyah	✓	✓		✓		✓
74	Siti Haswaniah.S		✓	✓	✓	✓	✓
75	Nur Alya Febriani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
76	Muh. Fadil Ramadan	✓		✓	✓	✓	✓
77	Wihdatul Azizah Yunus	✓	✓	✓	✓		✓
78	Nur Hikma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
79	Muh. Fajar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
80	St. Masita	✓	✓	✓	✓	✓	✓

81	Siti Khadijah		✓	✓	✓	✓	✓
82	Irsayani Rezki	✓	✓	✓	✓		✓
83	Nur Isnaeni Putri	✓		✓	✓	✓	✓
84	Hisyam Munandar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
85	Fajar Fajri	✓	✓	✓		✓	✓
86	Elsa Safitri		✓	✓	✓	✓	✓
87	Nurul Widya Sari	✓	✓	✓	✓		✓
88	Irsyad Nur Fahmi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
89	Nur Fitri Rahmadani.N	✓	✓	✓	✓	✓	✓
90	Alfian Agung		✓	✓	✓	✓	
91	Zahratul Jannah.R	✓		✓	✓	✓	✓
92	Zahra Kayla Basyita	✓	✓	✓	✓	✓	✓



Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Sekolah : MTs Bontocinde

Nama Guru : Haerul Akbar. S.Pd.I

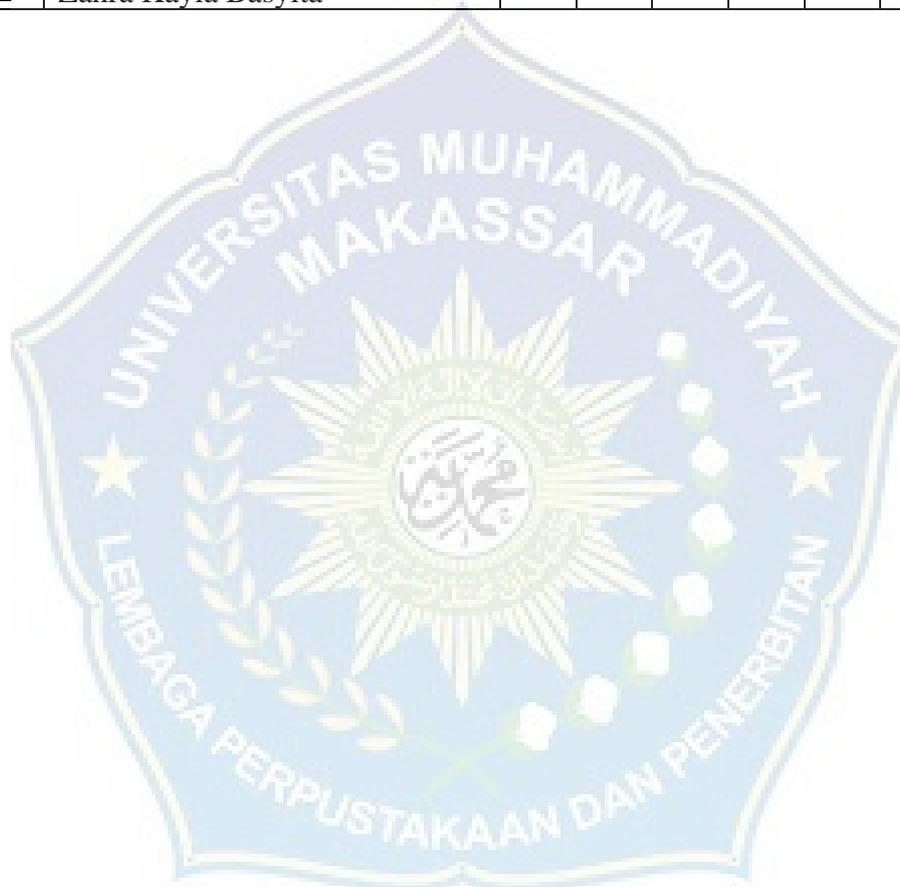
Nama Observer : Nilam Cahyani

Pertemuan : IV

No	Nama	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	Muh. Habil Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Nur Asyifah Asyarah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Aurelia Maharani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Azzahra Rezki Kurnia	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Putri Kayla Arsyad	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Aulia Mutmainna	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Selvianty Nur Aulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	St Nurwahdaniah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Muh.Rizqy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Muh. Adil	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Nurul Assyifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Muh. Akbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Nuraini Mariskiy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Naswandi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Sri Naila Ashira	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Siti Nuraeni	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	Rahmawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Muh. Ibrahim	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	Farel	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Rayya Rumi Rabbana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nailal Husnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Muh. Sabil	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	Rizqy Muflika	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Samsinar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	Syafirah Nailal husna	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26	Gadis Wildani Irsan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	Bulqis Julia Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	Mutmainnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	Naira Mikayla	✓	✓	✓	✓	✓	✓
30	Risnanda Anggareni Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	Nurlela	✓	✓	✓	✓	✓	✓
32	Nurul wafia	✓	✓	✓	✓	✓	✓
33	Nur Sakinah	✓	✓	✓	✓	✓	✓

34	Muh. Fadil	✓	✓	✓	✓	✓	✓
35	Muh. Rafly	✓	✓	✓	✓	✓	✓
36	Nuraisyah Tul Hikmah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
37	Rasni Wulandari	✓	✓	✓	✓	✓	✓
38	Moh. Yusuf Ismail	✓	✓	✓	✓	✓	✓
39	Latifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
40	Rahmat Wahab	✓	✓	✓	✓	✓	✓
41	Nurul Ainun Al Zahrah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
42	Revalina Utami Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
43	Nur Alisma Meylani Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
44	Muhammad Rezky Aditya Putra	✓	✓	✓	✓	✓	✓
45	Wanda Azifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
46	Renatasya Utami Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
47	Fakihatul Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
48	Nur farah Nabila R.Z	✓	✓	✓	✓	✓	✓
49	Hafizah Al fayyadah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
50	Rika Mutmainnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
52	Nur fadilah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
53	Sri Nirwana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
54	Muh. Reza Alfareza	✓	✓	✓	✓	✓	✓
55	Rehaimil Jannah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
56	Muh. Faqih	✓	✓	✓	✓	✓	✓
57	Nur Ardiansyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
58	Anhar Safwan Asnawi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
59	Reza Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓
60	Muh. Fajar. A	✓	✓	✓	✓	✓	✓
61	Arum Ardinal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
62	Muh. Khaidir Ilham	✓	✓	✓	✓	✓	✓
63	Muh. Iqra al- Maita	✓	✓	✓	✓	✓	✓
64	Muh. Fadil	✓	✓	✓	✓	✓	✓
65	Fahri Alfarizi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
66	Muh. Arya	✓	✓	✓	✓	✓	✓
67	Muh. Al-Iqra R.S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
68	Haris Jumaidy	✓	✓	✓	✓	✓	✓
69	Nur Adheliya.S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
70	Zahra Salsabila	✓	✓	✓	✓	✓	✓
71	Nurandira	✓	✓	✓	✓	✓	✓
72	Ainun Mardia Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
73	Ainun Shofiyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
74	Siti Haswaniah.S	✓	✓	✓	✓	✓	✓
75	Nur Alya Febriani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
76	Muh. Fadil Ramadan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
77	Wihdatul Azizah Yunus	✓	✓	✓	✓	✓	✓
78	Nur Hikma	✓	✓	✓	✓	✓	✓
79	Muh. Fajar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
80	St. Masita	✓	✓	✓	✓	✓	✓

81	Siti Khadijah	✓	✓	✓	✓	✓	✓
82	Irsayani Rezki	✓	✓	✓	✓	✓	✓
83	Nur Isnaeni Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
84	Hisyam Munandar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
85	Fajar Fajri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
86	Elsa Safitri	✓	✓	✓	✓	✓	✓
87	Nurul Widya Sari	✓	✓	✓	✓	✓	✓
88	Irsyad Nur Fahmi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
89	Nur Fitri Rahmadani.N	✓	✓	✓	✓	✓	✓
90	Alfian Agung	✓	✓	✓	✓	✓	✓
91	Zahratul Jannah.R	✓	✓	✓	✓	✓	✓
92	Zahra Kayla Basyita	✓	✓	✓	✓	✓	✓



Lampiran 11 Soal Pretest

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Sekolah : MTs. Bontocinde

Nama :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B, C Atau D!

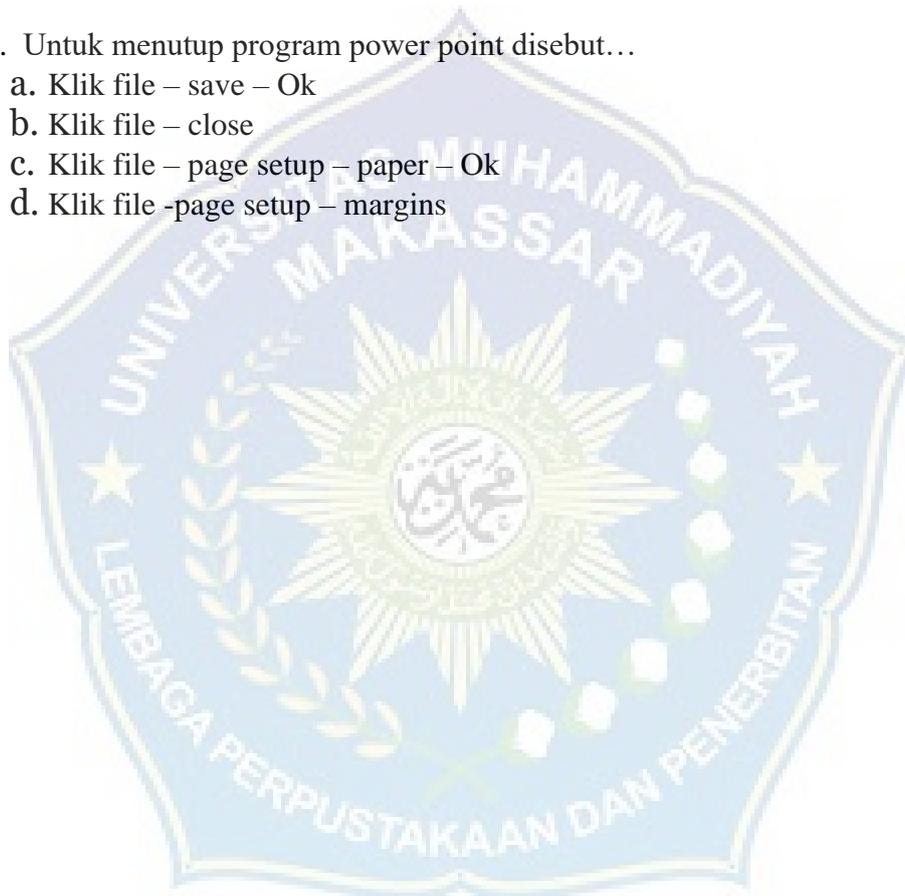
1. Program aplikasi yang digunakan untuk pengolahan kata seperti membuat makalah, surat, disebut....
 - a. wordart
 - b. microsoft excel
 - c. wordpard
 - d. microsoft word
2. Untuk mengatur tulisan adalah...
 - a. format – font
 - b. insert – font
 - c. file – new
 - d. format- tulisan
3. Perintah untuk menyisipkan gambar adalah dari menu...
 - a. format
 - b. insert
 - c. file
 - d. help
4. File dokumen yang diketik menggunakan Microsoft Word, saat disimpan dalam bentuk format ...
 - a. TXT
 - b. JPG
 - c. PPT
 - d. DOC
5. Cara untuk membuat table secara otomatis dengan klik ...
 - a. Insert – chart – tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - b. Insert – blank page - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag

- c. Home – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - d. Insert – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
6. Program aplikasi yang digunakan untuk pengolahan angka, tabel dan grafik disebut...
 - a. Windows
 - b. Ms-excel
 - c. Ms-word
 - d. Ms-office
 7. CTRL + B berfungsi untuk...
 - a. Menyalin
 - b. Menyimpan
 - c. Membuka file
 - d. Mempertebal kata
 8. Microsoft word biasanya digunakan untuk...
 - a. Menghitung statistik data
 - b. Membuat table
 - c. Presentasi
 - d. Makalah
 9. Power point banyak digunakan untuk...
 - a. Chatting
 - b. Presentasi
 - c. Analisis data
 - d. Membuat makalah
 10. Cara yang tepat untuk mengaktifkan Ms-excel adalah...
 - a. Start – program – Ms-Office – Ms-word
 - b. Ms-Excel – Start – Program – Ms-office
 - c. Program – Ms-Excel – Start – Ms- Office
 - d. Start – program – Ms-Office – Ms- excel
 11. Cara menutup Ms-excel adalah...
 - a. File – Open
 - b. File – new
 - c. File – close
 - d. Edit – close
 12. Dibawah ini yang termasuk lembar kerja Ms- Excel adalah...
 - a. Menubar
 - b. Toolbar
 - c. Titlebar
 - d. Workshet

13. Agar presentasi kita menjadi lebih hidup kita dapat menyiapkan...
 - a. Grafik
 - b. Animasi
 - c. Suara
 - d. Diagram

14. Lembar kerja pada microsoft power point biasa disebut dengan...
 - a. Slide
 - b. Clip
 - c. Layer
 - d. File

15. Untuk menutup program power point disebut...
 - a. Klik file – save – Ok
 - b. Klik file – close
 - c. Klik file – page setup – paper – Ok
 - d. Klik file -page setup – margins



Kunci jawaban:

1. D
2. A
3. B
4. D
5. D
6. B
7. D
8. D
9. B
10. D
11. C
12. C
13. B
14. A
15. B



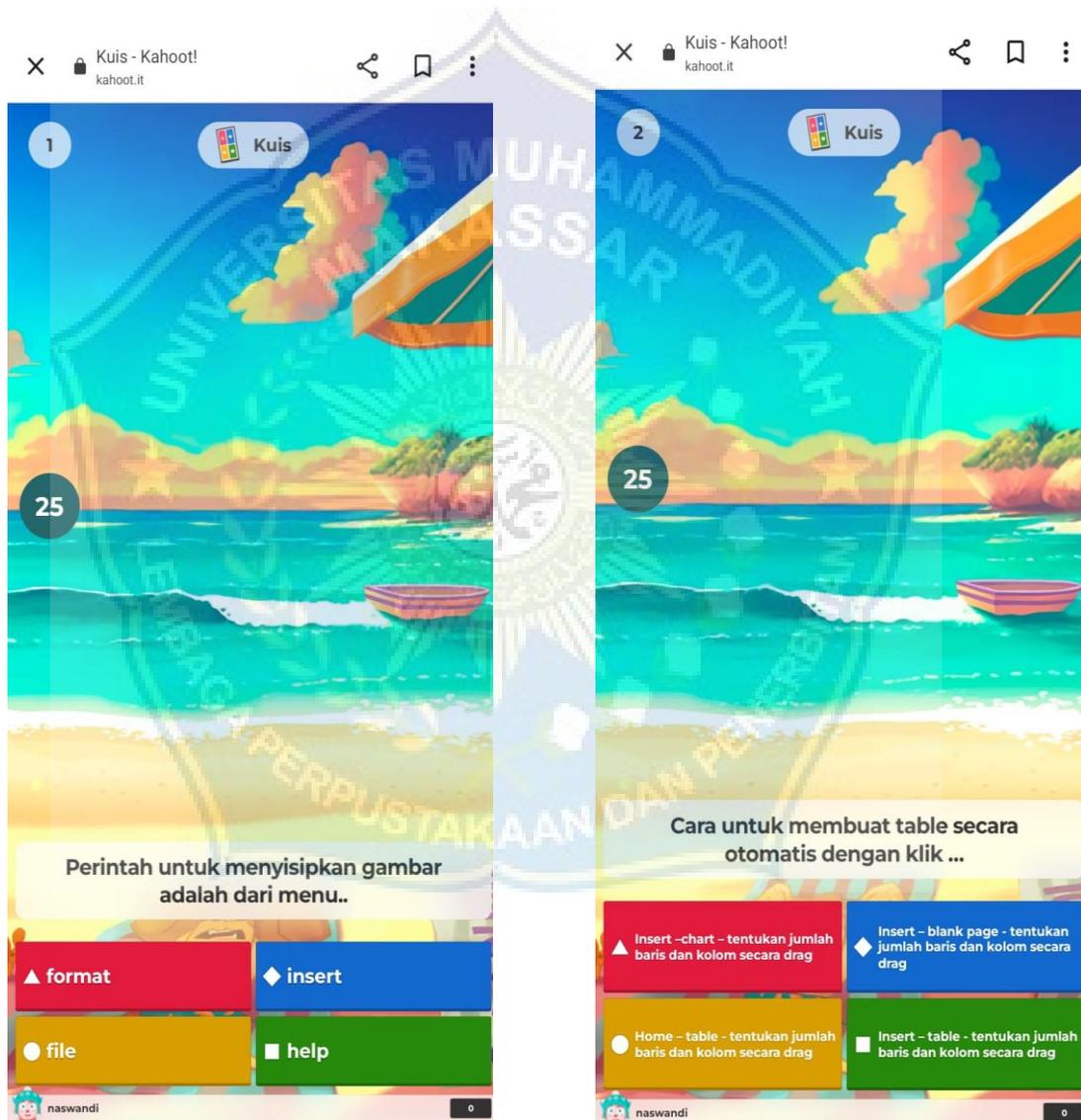
Lampiran 12 Soal *Postest*

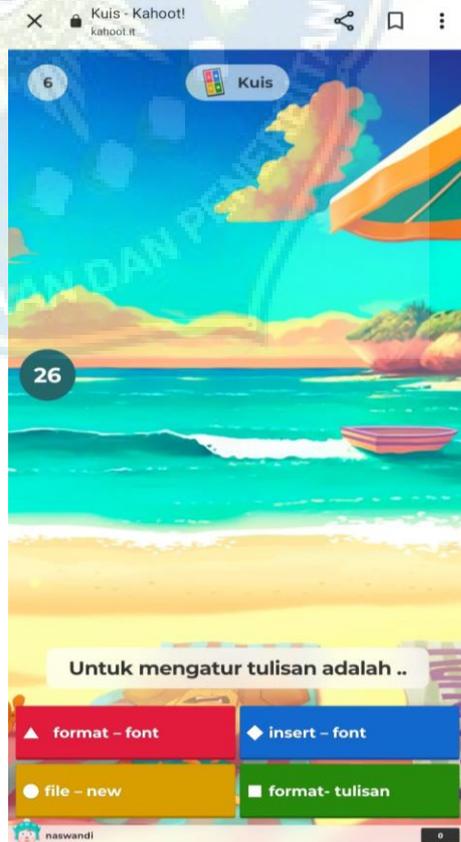
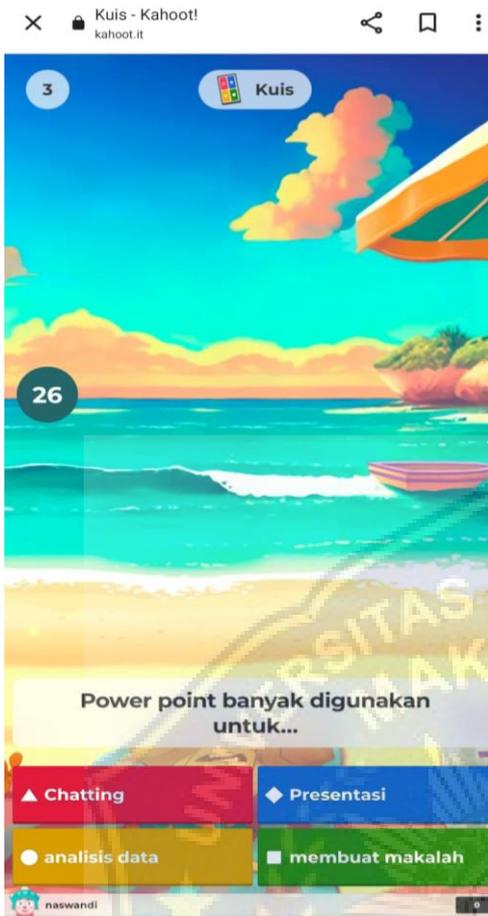
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Sekolah : MTs. Bontocinde

Nama :

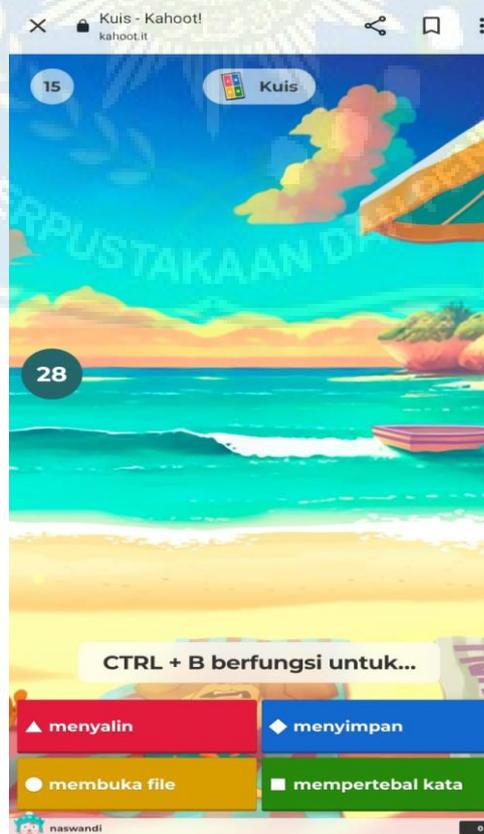
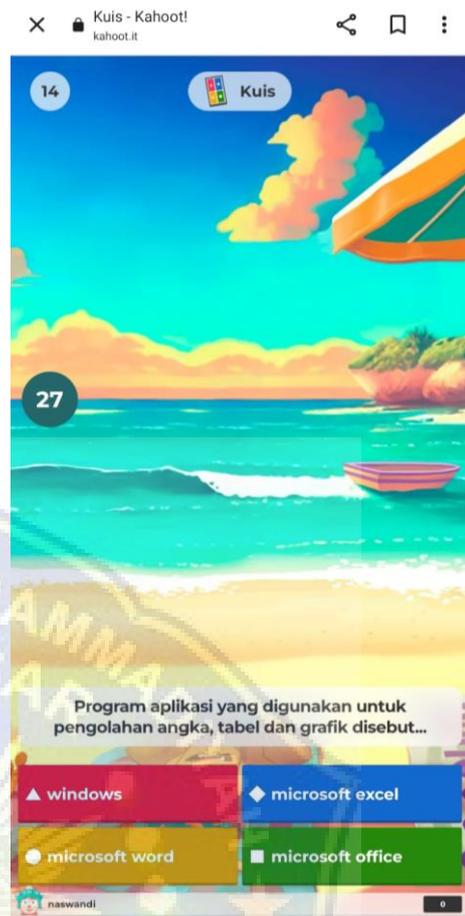
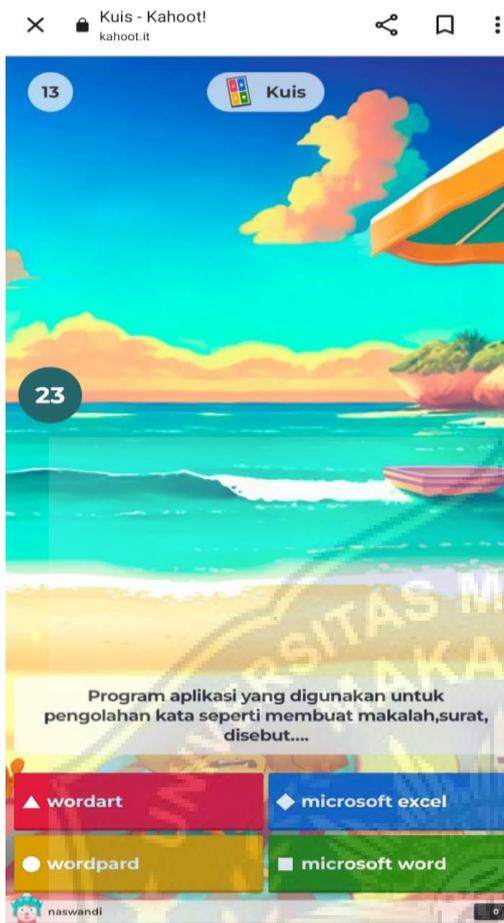
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B, C Atau D!











Kunci jawaban:

1. B
2. D
- 3.
4. B
5. D
6. B
7. A
8. D
9. C
10. A
11. B
12. C
13. D
14. D
15. B
16. D





LAMPIRAN

DATA HASIL PENELITIAN

Lampiran 13 Daftar Hadir Siswa

No	Nama	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Muh. Habil Pratama		✓	✓	✓
2	Nur Asyifah Asyarah	✓	✓	✓	✓
3	Aurelia Maharani	✓	✓	✓	✓
4	Azzahra Rezki Kurnia	✓	✓	✓	✓
5	Putri Kayla Arsyad	✓	✓	✓	✓
6	Aulia Mutmainna	✓	✓	✓	✓
7	Selvianty Nur Aulia	✓	✓	✓	✓
8	St. Nurwahdaniah	✓	✓	✓	✓
9	Muh. Rizqy	✓		✓	✓
10	Muh. Adil	✓	✓	✓	✓
11	Nurul Assyifah	✓	✓	✓	✓
12	Muh. Akbar	✓	✓	✓	✓
13	Nuraini Mariskiy		✓	✓	✓
14	Naswandi	✓	✓	✓	✓
15	Sri Naila Ashira	✓	✓	✓	✓
16	Siti Nuraeni	✓	✓	✓	✓
17	Rahmawati	✓	✓	✓	✓
18	Muh. Ibrahim	✓	✓	✓	✓
19	Farel	✓		✓	✓
20	Rayya Rumi Rabbana	✓	✓	✓	✓
21	Nailal Husnah	✓	✓	✓	✓
22	Muh. Sabil	✓	✓	✓	✓
23	Rizqy Muflika	✓	✓	✓	✓
24	Samsinar	✓	✓	✓	✓
25	Syafirah Nailal Husnah	✓	✓	✓	✓
26	Gadis Wildani Irsan	✓	✓	✓	✓
27	Bulqis Julia Rezky	✓	✓	✓	✓
28	Mutmainnah	✓	✓	✓	✓
29	Naira Mikayla	✓	✓	✓	✓
30	Risnanda Anggraeni Putri	✓	✓	✓	✓
31	Nurlela	✓	✓	✓	✓
32	Nurul Wafia	✓	✓	✓	✓
34	Nur Sakinah	✓	✓	✓	✓
35	Muh. Fadil	✓	✓	✓	✓
36	Muh. Rafly	✓	✓	✓	✓
37	Nuraisyah Tul Hikmah		✓	✓	✓
38	Rasni Wulandari	✓	✓	✓	✓
39	Moh. Yusuf ismail	✓	✓	✓	✓
40	Latifah	✓	✓	✓	✓
41	Rahmat Wahab	✓	✓	✓	✓
42	Nurul Ainun Al Zahrah	✓	✓	✓	✓
43	Revalina Utami Putri	✓	✓	✓	✓

44	Nur Alisma Meylani Putri	✓	✓	✓	✓
45	Muhammad Rezky Aditya Putra	✓	✓	✓	✓
46	Wanda Azifah	✓	✓	✓	✓
47	Renatasya Utami Putri	✓	✓	✓	✓
48	Fakihatul Jannah	✓	✓	✓	✓
49	Nur Farah Naila R.Z	✓	✓	✓	✓
50	Hafizah Al- Fayyadah	✓	✓	✓	✓
51	Rika Mutmainnah	✓	✓	✓	✓
52	Nur fadilah	✓	✓	✓	✓
53	Sri Nirwana	✓	✓	✓	✓
54	Muh. Razka Alfareza	✓	✓	✓	✓
55	Rehaimil Jannah	✓	✓	✓	✓
56	Muh. Faqih	✓	✓	✓	✓
57	Nur Ardiansyah		✓	✓	✓
58	Anhar Safwan Asnawi	✓	✓	✓	✓
59	Reza Pratama	✓	✓		✓
60	Muh. Fajar. A	✓	✓	✓	✓
61	Arum Ardani	✓	✓	✓	✓
62	Muh. Khaidir Ilham		✓	✓	✓
63	Muh. Iqra Al- Maita	✓	✓	✓	✓
64	Muh. Fadil		✓	✓	✓
65	Fahri Alfarizi	✓	✓	✓	✓
66	Muh. Arya	✓	✓		✓
67	Muh. Al-Iqra. R.S	✓	✓	✓	✓
68	Haris Jumaidy	✓	✓	✓	✓
69	Nur Adheliya.S	✓	✓	✓	✓
70	Zahra Salsabila	✓	✓	✓	✓
71	Nurandira	✓	✓	✓	✓
72	Ainun Mardia Putri	✓	✓	✓	✓
73	Ainun Shofiyyah	✓	✓	✓	✓
74	Siti Haswaniah.S	✓	✓	✓	✓
75	Nur Alya Febriani	✓	✓	✓	✓
76	Muh. Fadil Ramadan		✓	✓	
77	Wihdatul Azizah Yunus	✓	✓	✓	✓
78	Nur Hikma	✓	✓	✓	✓
79	Muh. Fajar			✓	✓
80	St. Masita	✓	✓	✓	✓
81	Siti Khadijah	✓	✓		✓
82	Irsayani Rezki	✓	✓	✓	✓
83	Nur Isnaeni Putri	✓	✓	✓	✓
84	Hisyam Munandar	✓	✓	✓	✓
85	Fajar Fajri	✓	✓	✓	✓
86	Elsa Safitri	✓	✓	✓	✓
87	Nurul Widya Sari	✓	✓	✓	✓
88	Irsyad Nur fahmi	✓	✓	✓	✓

89	Nur Fitri Rahmadani.N	✓	✓	✓	✓
90	Alfian Agung		✓	✓	✓
91	Zahratul Jannah.R	✓	✓	✓	✓
92	Zalva Kayla Basyita	✓	✓	✓	✓



Lampiran 14 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan				Persen			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar.	84	86	90	92	91,30	93,47	97,82	100
2.	Memfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.	90	90	90	90	97,82	97,82	97,82	97,82
3.	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> selama proses belajar.	91	87	88	90	98,91	94,56	95,65	97,82
4.	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> secara efektif dan efisien.	90	92	80	85	97,82	100	86,95	92,39
5.	Tingkat kefokusannya siswa dalam proses belajar.	87	88	92	88	94,56	95,65	100	95,65
6.	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi	92	90	90	92	100	97,82	97,82	100
Jumlah Persentase Aspek Siswa						982,67	580,41	579,32	583,68
Persentase Aktivitas Siswa						97,11	97,73	96,55	97,28
Kategori						Baik	Baik	Baik	Baik

Lampiran 15 Hasil Pretest

Soal Pretest

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Sekolah : MTs. Bontocinde

Nama : FADAR FAJRI

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini Dengan Memberi Tanda Silang (X) Pada Salah Satu Huruf A, B, C Atau D!

1. Program aplikasi yang digunakan untuk pengolahan kata seperti membuat makalah, surat, disebut....

- a. wordart
 b. microsoft excel
 c. wordpard
 d. microsoft word

$$\frac{2}{15} \times 100$$

2. Untuk mengatur tulisan adalah...

- a. format - font
 b. insert - font
 c. file - new
 d. format- tulisan

(13)

3. Perintah untuk menyisipkan gambar adalah dari menu...

- a. format
 b. insert
 c. file
 d. help

4. File dokumen yang diketik menggunakan Microsoft Word, saat disimpan dalam bentuk format ...
- a. TXT
 - b. JPG
 - c. PPT
 - d. DOC
5. Cara untuk membuat table secara otomatis dengan klik ...
- a. Insert – chart – tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - b. Insert – blank page - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - c. Home – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - d. Insert – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
6. Program aplikasi yang digunakan untuk pengolahan angka, tabel dan grafik disebut...
- a. Windows
 - b. Ms-excel
 - c. Ms-word
 - d. Ms-office
7. CTRL + B berfungsi untuk...
- a. Menyalin
 - b. Menyimpan
 - c. Membuka file
 - d. Mempertebal kata
8. Microsoft word biasanya digunakan untuk...
- a. Menghitung statistik data
 - b. Membuat table
 - c. Presentasi
 - d. Makalah
9. Power point banyak digunakan untuk...
- a. Chatting
 - b. Presentasi
 - c. Analisis data
 - d. Membuat makalah

10. Cara yang tepat untuk mengaktifkan Ms-excel adalah...

- a. Start – program – Ms-Office – Ms-word
- b. Ms-Excel – Start – Program – Ms-office
- c. Program – Ms-Excel – Start – Ms- Office
- d. Start – program – Ms-Office – Ms- excel

11. Cara menutup Ms-excel adalah...

- a. File – Open
- b. File – new
- c. File – close
- d. Edit – close

12. Dibawah ini yang termasuk lembar kerja Ms- Excel adalah...

- a. Menubar
- b. Toolbar
- c. Titlebar
- d. Workshet

13. Agar presentasi kita menjadi lebih hidup kita dapat menyiapkan...

- a. Grafik
- b. Animasi
- c. Suara
- d. Diagram

14. Lembar kerja pada microsoft power point biasa disebut dengan...

- a. Slide
- b. Clip
- c. Layer
- d. File

15. Untuk menutup program power point disebut...

- a. Klik file – save – Ok
- b. Klik file – close
- c. Klik file – page setup – paper – Ok
- d. Klik file –page setup – margins

Lampiran 16 Hasil *Posttest*

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Sekolah : MTs. Bontocinde

Nama : Aurelia Maharani

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini Dengan Memberi Tanda Silang (X) Pada Salah Satu Huruf A, B, C Atau D!

- Perintah untuk menyisipkan gambar adalah dari menu...
 - format
 - insert
 - file
 - help
- Cara untuk membuat table secara otomatis dengan klik ...
 - Insert – chart – tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - Insert – blank page - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - Home – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - Insert – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
- Power point banyak digunakan untuk ...
 - Chatting
 - Presentasi
 - Analisis data
 - Membuat makalah
- Dibawah ini yang termasuk lembar kerja Ms- Excel adalah...
 - Menubar
 - Toolbar
 - Titlebar
 - Worksheet

$\frac{15}{15} \times 100 = 100$



5. Untuk menutup program power point disebut...
- a. Klik file - save - Ok
 - b. Klik file - close
 - c. Klik file - page setup - paper - Ok
 - d. Klik file -page setup - margins
6. Untuk mengatur tulisan adalah...
- a. format - font
 - b. insert - font
 - c. file - new
 - d. format- tulisan
7. File dokumen yang diketik menggunakan Microsoft Word, saat disimpan dalam bentuk format ...
- a. TXT
 - b. JPG
 - c. PPT
 - d. DOC
8. Cara menutup Microsoft excel adalah...
- a. File - open
 - b. File - new
 - c. File - close
 - d. Edit - close
9. Lembar kerja pada microsoft power point biasa disebut dengan...
- a. Slide
 - b. Clip
 - c. Layer
 - d. File
10. Agar presentasi kita menjadi lebih hidup kita dapat menyiapkan...
- a. Grafik
 - b. Animasi
 - c. Suara
 - d. Diagram

11. Cara menutup Microsoft excel adalah...

- a. File - Open
- b. File - new
- c. File - close
- d. Edit - close

12. Microsoft word biasanya digunakan untuk...

- a. Menghitung statistik data
- b. Membuat tabel
- c. Presentasi
- d. Makalah

13. Program aplikasi yang digunakan untuk pengolahan kata seperti membuat makalah, surat, disebut....

- a. wordart
- b. microsoft excel
- c. wordpard
- d. microsoft word

14. Program aplikasi yang digunakan untuk pengolahan angka, tabel dan grafik disebut...

- a. Windows
- b. Ms-excel
- c. Ms-word
- d. Ms-office

15. CTRL + B berfungsi untuk...

- a. Menyalin
- b. Menyimpan
- c. Membuka file
- d. Mempertebal kata

Lampiran 17 Daftar nilai penguasaan konsep siswa sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis game *kahoot*

No	Nama	Nilai	Tuntas / Tidak Tuntas
1	Muh. Habil Pratama	80	Tuntas
2	Nur Asyifah Asyarah	60	Tidak Tuntas
3	Aurelia Maharani	85	Tuntas
4	Azzahra Rezki Kurnia	65	Tidak Tuntas
5	Putri Kayla Arsyad	81	Tuntas
6	Aulia Mutmainna	83	Tuntas
7	Selvianty Nur Aulia	80	Tuntas
8	St. Nurwahdaniah	73	Tidak Tuntas
9	Muh. Rizqy	80	Tuntas
10	Muh. Adil	53	Tidak Tuntas
11	Nurul Assyifah	82	Tuntas
12	Muh. Akbar	84	Tuntas
13	Nuraini Mariskiy	60	Tidak Tuntas
14	Naswandi	85	Tuntas
15	Sri Naila Ashira	80	Tuntas
16	Siti Nuraeni	83	Tuntas
17	Rahmawati	80	Tuntas
18	Muh. Ibrahim	46	Tidak Tuntas
19	Farel	80	Tuntas
20	Rayya Rumi Rabbana	53	Tidak Tuntas
21	Nailal Husnah	81	Tuntas

22	Muh. Sabil	66	Tidak Tuntas
23	Rizqy Muflika	33	Tidak Tuntas
24	Samsinar	82	Tuntas
25	Syafirah Nailal Husnah	60	Tidak Tuntas
26	Gadis Wildani Irsan	85	Tuntas
27	Bulqis Julia Rezky	86	Tuntas
28	Mutmainnah	53	Tidak Tuntas
29	Naira Mikayla	85	Tuntas
30	Risnanda Anggraeni Putri	80	Tuntas
31	Nurlela	85	Tuntas
32	Nurul Wafia	85	Tuntas
34	Nur Sakinah	80	Tuntas
35	Muh. Fadil	20	Tidak Tuntas
36	Muh. Rafly	82	Tuntas
37	Nuraisyah Tul Hikmah	60	Tidak Tuntas
38	Rasni Wulandari	81	Tuntas
39	Moh. Yusuf ismail	80	Tuntas
40	Latifah	73	Tidak Tuntas
41	Rahmat Wahab	81	Tuntas
42	Nurul Ainun Al Zahrah	80	Tuntas
43	Revalina Utami Putri	66	Tidak Tuntas
44	Nur Alisma Meylani Putri	80	Tuntas
45	Muhammad Rezky Aditya Putra	46	Tidak Tuntas

46	Wanda Azifah	85	Tuntas
47	Renatasya Utami Putri	81	Tuntas
48	Fakihatul Jannah	20	Tidak Tuntas
49	Nur Farah Naila R.Z	86	Tuntas
50	Hafizah Al- Fayyadah	46	Tidak Tuntas
51	Rika Mutmainnah	82	Tuntas
52	Nur fadilah	53	Tidak Tuntas
53	Sri Nirwana	83	Tuntas
54	Muh. Razka Alfareza	26	Tidak Tuntas
55	Rehaimil Jannah	80	Tuntas
56	Muh. Faqih	60	Tidak Tuntas
57	Nur Ardiansyah	20	Tidak Tuntas
58	Anhar Safwan Asnawi	85	Tuntas
59	Reza Pratama	26	Tidak Tuntas
60	Muh. Fajar. A	80	Tuntas
61	Arum Ardani	33	Tidak Tuntas
62	Muh. Khaidir Ilham	80	Tuntas
63	Muh. Iqra Al- Maita	53	Tidak Tuntas
64	Muh. Fadil	84	Tuntas
65	Fahri Alfarizi	20	Tidak Tuntas
66	Muh. Arya	80	Tuntas
67	Muh. Al-Iqra. R.S	40	Tidak Tuntas
68	Haris Jumaidy	81	Tuntas

69	Nur Adheliya.S	80	Tuntas
70	Zahra Salsabila	83	Tuntas
71	Nurandira	20	Tidak Tuntas
72	Ainun Mardia Putri	88	Tuntas
73	Ainun Shofiyyah	53	Tidak Tuntas
74	Siti Haswaniah.S	80	Tuntas
75	Nur Alya Febriani	26	Tidak Tuntas
76	Muh. Fadil Ramadan	80	Tuntas
77	Wihdatul Azizah Yunus	85	Tuntas
78	Nur Hikma	82	Tuntas
79	Muh. Fajar	26	Tidak Tuntas
80	St. Masita	85	Tuntas
81	Siti Khadijah	80	Tuntas
82	Irsayani Rezki	46	Tidak Tuntas
83	Nur Isnaeni Putri	80	Tuntas
84	Hisyam Munandar	33	Tidak Tuntas
85	Fajar Fajri	13	Tidak Tuntas
86	Elsa Safitri	82	Tuntas
87	Nurul Widya Sari	86	Tuntas
88	Irsyad Nur fahmi	26	Tidak Tuntas
89	Nur Fitri Rahmadani.N	82	Tuntas
90	Alfian Agung	83	Tuntas
91	Zahratul Jannah.R	40	Tidak Tuntas

92	Zalva Kayla Basyita	85	Tuntas
----	---------------------	----	--------

Keterangan: Tuntas: 55 Orang

Tidak Tuntas: 33 Orang



Lampiran 18 Daftar nilai Penguasaan Konsep Siswa

Sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis media game *kahoot*

No	Nama	Nilai	Tuntas / Tidak Tuntas
1.	Muh. Habil Pratama	86	Tuntas
2.	Nur Asyifah Asyarah	80	Tuntas
3.	Aurelia Maharani	100	Tuntas
4.	Azzahra Rezki Kurnia	80	Tuntas
5.	Putri Kayla Arsyad	85	Tuntas
6.	Aulia Mutmainna	95	Tuntas
7.	Selvianty Nur Aulia	83	Tuntas
8.	St. Nurwahdaniah	80	Tuntas
9.	Muh. Rizqy	86	Tuntas
10.	Muh. Adil	70	Tidak Tuntas
11.	Nurul Assyifah	90	Tuntas
12.	Muh. Akbar	86	Tuntas
13.	Nuraini Mariskiy	84	Tuntas
14.	Naswandi	94	Tuntas
15.	Sri Naila Ashira	83	Tuntas
16.	Siti Nuraeni	97	Tuntas
17.	Rahmawati	86	Tuntas
18.	Muh. Ibrahim	88	Tuntas
19.	Farel	85	Tuntas
20.	Rayya Rumi Rabbana	79	Tidak Tuntas

21.	Nailal Husnah	86	Tuntas
22.	Muh. Sabil	80	Tuntas
23.	Rizqy Muflika	63	Tidak Tuntas
24.	Samsinar	85	Tuntas
25.	Syafirah Nailal Husnah	80	Tuntas
26.	Gadis Wildani Irsan	86	Tuntas
27.	Bulqis Julia Rezky	90	Tuntas
28.	Mutmainnah	81	Tuntas
29.	Naira Mikayla	91	Tuntas
30.	Risnanda Anggraeni Putri	83	Tuntas
31.	Nurlela	93	Tuntas
32.	Nurul Wafia	90	Tuntas
34.	Nur Sakinah	83	Tuntas
35.	Muh. Fadil	55	Tidak Tuntas
36.	Muh. Rafly	90	Tuntas
37.	Nuraisyah Tul Hikmah	81	Tuntas
38.	Rasni Wulandari	83	Tuntas
39.	Moh. Yusuf ismail	87	Tuntas
40.	Latifah	80	Tuntas
41.	Rahmat Wahab	86	Tuntas
42.	Nurul Ainun Al Zahrah	87	Tuntas
43.	Revalina Utami Putri	80	Tuntas
44.	Nur Alisma Meylani Putri	83	Tuntas

45.	Muhammad Rezky Aditya Putra	70	Tidak Tuntas
46.	Wanda Azifah	92	Tuntas
47.	Renatasya Utami Putri	90	Tuntas
48.	Fakihatul Jannah	55	Tidak Tuntas
49.	Nur Farah Naila R.Z	95	Tuntas
50.	Hafizah Al- Fayyadah	83	Tuntas
51.	Rika Mutmainnah	85	Tuntas
52.	Nur fadilah	81	Tuntas
53.	Sri Nirwana	85	Tuntas
54.	Muh. Razka Alfareza	60	Tidak Tuntas
55.	Rehaimil Jannah	82	Tuntas
56.	Muh. Faqih	80	Tuntas
57.	Nur Ardiansyah	56	Tidak Tuntas
58.	Anhar Safwan Asnawi	87	Tuntas
59.	Reza Pratama	58	Tidak Tuntas
60.	Muh. Fajar. A	83	Tuntas
61.	Arum Ardanil	60	Tidak Tuntas
62.	Muh. Khaidir Ilham	82	Tuntas
63.	Muh. Iqra Al- Maita	78	Tidak Tuntas
64.	Muh. Fadil	87	Tuntas
65.	Fahri Alfarizi	66	Tidak Tuntas
66.	Muh. Arya	84	Tuntas
67.	Muh. Al-Iqra. R.S	81	Tuntas

68.	Haris Jumaidy	84	Tuntas
69.	Nur Adheliya.S	90	Tuntas
70.	Zahra Salsabila	85	Tuntas
71.	Nurandira	55	Tidak Tuntas
72.	Ainun Mardia Putri	95	Tuntas
73.	Ainun Shofiyyah	80	Tuntas
74.	Siti Haswaniah.S	82	Tuntas
75.	Nur Alya Febriani	65	Tidak Tuntas
76.	Muh. Fadil Ramadan	92	Tuntas
77.	Wihdatul Azizah Yunus	90	Tuntas
78.	Nur Hikma	84	Tuntas
79.	Muh. Fajar	60	Tidak Tuntas
80.	St. Masita	87	Tuntas
81.	Siti Khadijah	87	Tuntas
82.	Irsayani Rezki	80	Tuntas
83.	Nur Isnaeni Putri	86	Tuntas
84.	Hisyam Munandar	70	Tidak Tuntas
85.	Fajar Fajri	53	Tidak Tuntas
86.	Elsa Safitri	90	Tuntas
87.	Nurul Widya Sari	100	Tuntas
88.	Irsyad Nur fahmi	58	Tidak Tuntas
89.	Nur Fitri Rahmadani.N	90	Tuntas
90.	Alfian Agung	90	Tuntas

91.	Zahratul Jannah.R	79	Tidak Tuntas
92.	Zalva Kayla Basyita	90	Tuntas

Keterangan: Tuntas: 72 Orang

Tidak Tuntas: 20 Orang



**Lampiran 19 Persentase Kenaikan penguasaan konsep
*pretest dan posttest***

No	Nama	Nilai <i>pretest(X)</i>	Nilai <i>posttest (Y)</i>	Persentase
1.	Muh. Habil Pratama	80	86	33,81%
2.	Nur Asyifah Asyarah	60	80	28,51%
3.	Aurelia Maharani	85	100	37,68%
4.	Azzahra Rezki Kurnia	65	80	29,65%
5.	Putri Kayla Arsyad	81	85	33,95%
6.	Aulia Mutmainna	83	95	36,40%
7.	Selvianty Nur Aulia	80	83	33,82%
8.	St. Nurwahdaniah	73	80	31,74%
9.	Muh. Rizqy	80	86	34,44%
10.	Muh. Adil	53	70	26,34%
11.	Nurul Assyifah	82	90	37,26%
12.	Muh. Akbar	84	86	36,40%
13.	Nuraini Mariskiy	60	84	29,63%
14.	Naswandi	85	94	36,83%
15.	Sri Naila Ashira	80	83	33,54%
16.	Siti Nuraeni	83	97	37,50%
17.	Rahmawati	80	86	34,58%
18.	Muh. Ibrahim	46	88	27,92%
19.	Farel	80	85	35,56%
20.	Rayya Rumi Rabbana	53	79	28,45%
21.	Nailal Husnah	81	86	35,99%
22.	Muh. Sabil	66	80	35,70%
23.	Rizqy Muflika	33	63	23,47%
24.	Samsinar	82	85	40,83%
25.	Syafirah Nailal Husnah	60	80	28,75%
26.	Gadis Wildani Irsan	85	86	35,11%

27.	Bulqis Julia Rezky	86	90	36,14%
28.	Mutmainnah	53	81	20,58%
29.	Naira Mikayla	85	91	27,04%
30.	Risnanda Anggraeni Putri	80	83	25,04%
31.	Nurlela	85	93	27,34%
32.	Nurul Wafia	85	90	42,37%
34.	Nur Sakinah	80	83	39,47%
35.	Muh. Fadil	20	55	18,16%
36.	Muh. Rafly	82	90	36,06%
37.	Nuraisyah Tul Hikmah	60	81	29,56%
38.	Rasni Wulandari	81	83	34,38%
39.	Moh. Yusuf ismail	80	87	25,54%
40.	Latifah	73	80	23,39%
41.	Rahmat Wahab	81	86	34,79%
42.	Nurul Ainun Al Zahrah	80	87	53,35%
43.	Revalina Utami Putri	66	80	46,65%
44.	Nur Alisma Meylani Putri	80	83	35,75%
45.	Muhammad Rezky Aditya Putra	46	70	25,44%
46.	Wanda Azifah	85	92	38,82%
47.	Renatasya Utami Putri	81	90	40,05%
48.	Fakihatul Jannah	20	55	17,56%
49.	Nur Farah Naila R.Z	86	95	29,62%
50.	Hafizah Al- Fayyadah	46	83	21,11%
51.	Rika Mutmainnah	82	85	27,33%
52.	Nur fadilah	53	81	21,93%
53.	Sri Nirwana	83	85	30,22%
54.	Muh. Razka Alfareza	26	60	15,47%
55.	Rehaimil Jannah	80	82	29,14%
56.	Muh. Faqih	60	80	25,18%
57.	Nur Ardiansyah	20	56	15,35%
58.	Anhar Safwan Asnawi	85	87	34,75%

59.	Reza Pratama	26	58	16,97%
60.	Muh. Fajar. A	80	83	32,93%
61.	Arum Ardani	33	60	16,70%
62.	Muh. Khaidir Ilham	80	82	29,08%
63.	Muh. Iqra Al- Maita	53	78	23,52%
64.	Muh. Fadil	84	87	30,70%
65.	Fahri Alfarizi	20	66	23,18%
66.	Muh. Arya	80	84	44,20%
67.	Muh. Al-Iqra. R.S	40	81	32,61%
68.	Haris Jumaidy	81	84	28,55%
69.	Nur Adheliya.S	80	90	29,41%
70.	Zahra Salsabila	83	85	29,07%
71.	Nurandira	20	55	12,98%
72.	Ainun Mardia Putri	88	95	32,16%
73.	Ainun Shofiyyah	53	80	23,37%
74.	Siti Haswaniah.S	80	82	28,47%
75.	Nur Alya Febriani	26	65	15,99%
76.	Muh. Fadil Ramadan	80	92	28,71%
77.	Wihdatul Azizah Yunus	85	90	29,22%
78.	Nur Hikma	82	84	27,71%
79.	Muh. Fajar	26	60	14,36%
80.	St. Masita	85	87	27,26%
81.	Siti Khadijah	80	87	26,47%
82.	Irsayani Rezki	46	80	19,97%
83.	Nur Isnaeni Putri	80	86	26,31%
84.	Hisyam Munandar	33	70	30,21%
85.	Fajar Fajri	13	53	19,35%
86.	Elsa Safitri	82	90	50,44%
87.	Nurul Widya Sari	86	100	42,08%
88.	Irsyad Nur fahmi	26	58	19,00%
89.	Nur Fitri Rahmadani.N	82	90	38,91%

90.	Alfian Agung	83	90	37,04%
91.	Zahratul Jannah.R	40	79	25,48%
92.	Zalva Kayla Basyita	85	90	37,47%



Lampiran 20 Titik presentasi Distribusi t (df= 1-100)

Pr	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
df	0,50	0,20	0,10	0,050	0,02	0,010	0,002
1	1,00000	3,07768	6,31375	12,70620	31,82052	63,65674	318,30884
2	0,81650	1,88562	2,91999	4,30265	6,96456	9,92484	22,32712
3	0,76489	1,63774	2,35336	3,18245	4,54070	5,84091	10,21453
4	0,74070	1,53321	2,13185	2,77645	3,74695	4,60409	7,17318
5	0,72669	1,47588	2,01505	2,57058	3,36493	4,03214	5,89343
6	0,71756	1,43976	1,94318	2,44691	3,14267	3,70743	5,20763
7	0,71114	1,41492	1,89458	2,36462	2,99795	3,49948	4,78529
8	0,70639	1,39682	1,85955	2,30600	2,89646	3,35539	4,50079
9	0,70272	1,38303	1,83311	2,26216	2,82144	3,24984	4,29681
10	0,69981	1,37218	1,81246	2,22814	2,76377	3,16927	4,14370
11	0,69745	1,36343	1,79588	2,20099	2,71808	3,10581	4,02470
12	0,69548	1,35622	1,78229	2,17881	2,68100	3,05454	3,92963
13	0,69383	1,35017	1,77093	2,16037	2,65031	3,01228	3,85198
14	0,69242	1,34503	1,76131	2,14479	2,62449	2,97684	3,78739
15	0,69120	1,34061	1,75305	2,13145	2,60248	2,94671	3,73283
16	0,69013	1,33676	1,74588	2,11991	2,58349	2,92078	3,68615
17	0,68920	1,33338	1,73961	2,10982	2,56693	2,89823	3,64577
18	0,68836	1,33039	1,73406	2,10092	2,55238	2,87844	3,61048
19	0,68762	1,32773	1,72913	2,09302	2,53948	2,86093	3,57940
20	0,68695	1,32534	1,72472	2,08596	2,52798	2,84534	3,55181
21	0,68635	1,32319	1,72074	2,07961	2,51765	2,83136	3,52715
22	0,68581	1,32124	1,71714	2,07387	2,50832	2,81876	3,50499
23	0,68531	1,31946	1,71387	2,06866	2,49987	2,80734	3,48496
24	0,68485	1,31784	1,71088	2,06390	2,49216	2,79694	3,46678
25	0,68443	1,31635	1,70814	2,05954	2,48511	2,78744	3,45019
26	0,68404	1,31497	1,70562	2,05553	2,47863	2,77871	3,43500
27	0,68368	1,31370	1,70329	2,05183	2,47266	2,77068	3,42103
28	0,68335	1,31253	1,70113	2,04841	2,46714	2,76326	3,40816
29	0,68304	1,31143	1,69913	2,04523	2,46202	2,75639	3,39624
30	0,68276	1,31042	1,69726	2,04227	2,45726	2,75000	3,38518
31	0,68249	1,30946	1,69552	2,03951	2,45282	2,74404	3,37490
32	0,68223	1,30857	1,69389	2,03693	2,44868	2,73848	3,36531
33	0,68200	1,30774	1,69236	2,03452	2,44479	2,73328	3,35634
34	0,68177	1,30695	1,69092	2,03224	2,44115	2,72839	3,34793
35	0,68156	1,30621	1,68957	2,03011	2,43772	2,72381	3,34005
36	0,68137	1,30551	1,68830	2,02809	2,43449	2,71948	3,33262
37	0,68118	1,30485	1,68709	2,02619	2,43145	2,71541	3,32563
38	0,68100	1,30423	1,68595	2,02439	2,42857	2,71156	3,31903
39	0,68083	1,30364	1,68488	2,02269	2,42584	2,70791	3,31279
40	0,68067	1,30308	1,68385	2,02108	2,42326	2,70446	3,30688

60	0,67860	1,29582	1,67065	2,00030	2,39012	2,66028	3,23171
61	0,67853	1,29558	1,67022	1,99962	2,38905	2,65886	3,22930
62	0,67847	1,29536	1,66980	1,99897	2,38801	2,65748	3,22696
63	0,67840	1,29513	1,66940	1,99834	2,38701	2,65615	3,22471
64	0,67834	1,29492	1,66901	1,99773	2,38604	2,65485	3,22253
65	0,67828	1,29471	1,66864	1,99714	2,38510	2,65360	3,22041
66	0,67823	1,29451	1,66827	1,99656	2,38419	2,65239	3,21837
67	0,67817	1,29432	1,66792	1,99601	2,38330	2,65122	3,21639
68	0,67811	1,29413	1,66757	1,99547	2,38245	2,65008	3,21446
69	0,67806	1,29394	1,66724	1,99495	2,38161	2,64898	3,21260
70	0,67801	1,29376	1,66691	1,99444	2,38081	2,64790	3,21079
71	0,67796	1,29359	1,66660	1,99394	2,38002	2,64686	3,20903
72	0,67791	1,29342	1,66629	1,99346	2,37926	2,64585	3,20733
73	0,67787	1,29326	1,66600	1,99300	2,37852	2,64487	3,20567
74	0,67782	1,29310	1,66571	1,99254	2,37780	2,64391	3,20406
75	0,67778	1,29294	1,66543	1,99210	2,37710	2,64298	3,20249
76	0,67773	1,29279	1,66515	1,99167	2,37642	2,64208	3,20096
77	0,67769	1,29264	1,66488	1,99125	2,37576	2,64120	3,19948
78	0,67765	1,29250	1,66462	1,99085	2,37511	2,64034	3,19804
79	0,67761	1,29236	1,66437	1,99045	2,37448	2,63950	3,19663
80	0,67757	1,29222	1,66412	1,99006	2,37387	2,63869	3,19526
81	0,67753	1,29209	1,66388	1,98969	2,37327	2,63790	3,19392
82	0,67749	1,29196	1,66365	1,98932	2,37269	2,63712	3,19262
83	0,67746	1,29183	1,66342	1,98896	2,37212	2,63637	3,19135
84	0,67742	1,29171	1,66320	1,98861	2,37156	2,63563	3,19011
85	0,67739	1,29159	1,66298	1,98827	2,37102	2,63491	3,18890
86	0,67735	1,29147	1,66277	1,98793	2,37049	2,63421	3,18772
87	0,67732	1,29136	1,66256	1,98761	2,36998	2,63353	3,18657
88	0,67729	1,29125	1,66235	1,98729	2,36947	2,63286	3,18544
89	0,67726	1,29114	1,66216	1,98698	2,36898	2,63220	3,18434
90	0,67723	1,29103	1,66196	1,98667	2,36850	2,63157	3,18327
91	0,67720	1,29092	1,66177	1,98638	2,36803	2,63094	3,18222
92	0,67717	1,29082	1,66159	1,98609	2,36757	2,63033	3,18119
93	0,67714	1,29072	1,66140	1,98580	2,36712	2,62973	3,18019
94	0,67711	1,29062	1,66123	1,98552	2,36667	2,62915	3,17921
95	0,67708	1,29053	1,66105	1,98525	2,36624	2,62858	3,17825
96	0,67705	1,29043	1,66088	1,98498	2,36582	2,62802	3,17731
97	0,67703	1,29034	1,66071	1,98472	2,36541	2,62747	3,17639
98	0,67700	1,29025	1,66055	1,98447	2,36500	2,62693	3,17549
99	0,67698	1,29016	1,66039	1,98422	2,36461	2,62641	3,17460
100	0,67695	1,29007	1,66023	1,98397	2,36422	2,62589	3,17374

Lampiran 21 Hasil Output SPSS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	64.7692	91	21.86986	2.29258
	Sesudah	78.7143	91	11.42637	1.19781

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	91	.861	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-13.94505	13.36776	1.40132	-16.72903	11.16108	-9.951	90	.000

Lampiran 22 Dokumentasi



(Dokumentasi Pelaksanaan *pretest*)





(Dokumentasi Pelaksanaan *posttest*)



Lampiran 23 Hasil Turnitin

BAB I Nilam Cahyani 105311100920

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	2%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	1%
3	docplayer.info Internet Source	1%

Exclude quotes Off Exclude matches Off
 Exclude bibliography Off

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
 MAKASSAR
 LULUS
 turnitin

LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

CS

SAB II Nilam Cahyani 105311100920

ORIGINALITY REPORT

1 %	1 %	0 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source		<1 %
2	adoc.pub Internet Source		<1 %

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



BAB III Nilam Cahyani 105311100920

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Hang Tuah Surabaya

Student Paper

3%

2

Submitted to Universitas Bengkulu

Student Paper

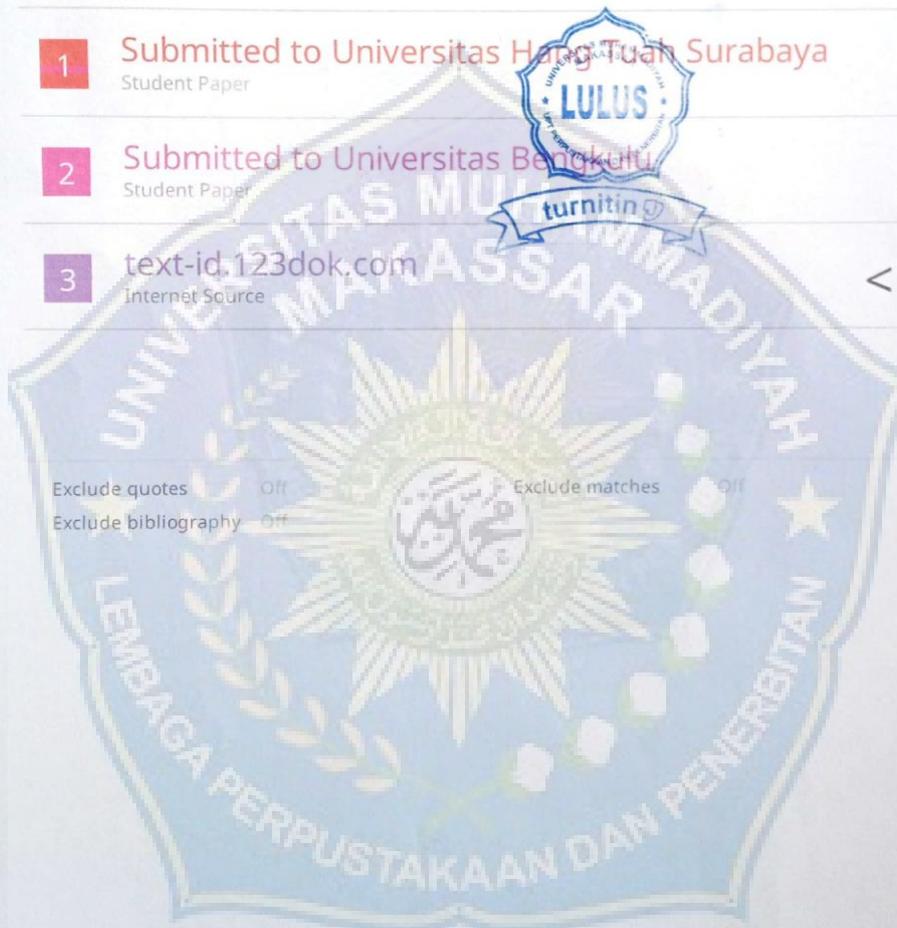
2%

3

text-id.123dok.com

Internet Source

<1%

Exclude quotes OffExclude matches OffExclude bibliography Off

BAB III Nilam Cahyani 105311100920

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Hang Tuah Surabaya

Student Paper

3%

2

Submitted to Universitas Bengkulu

Student Paper

2%

3

text-id.123dok.com

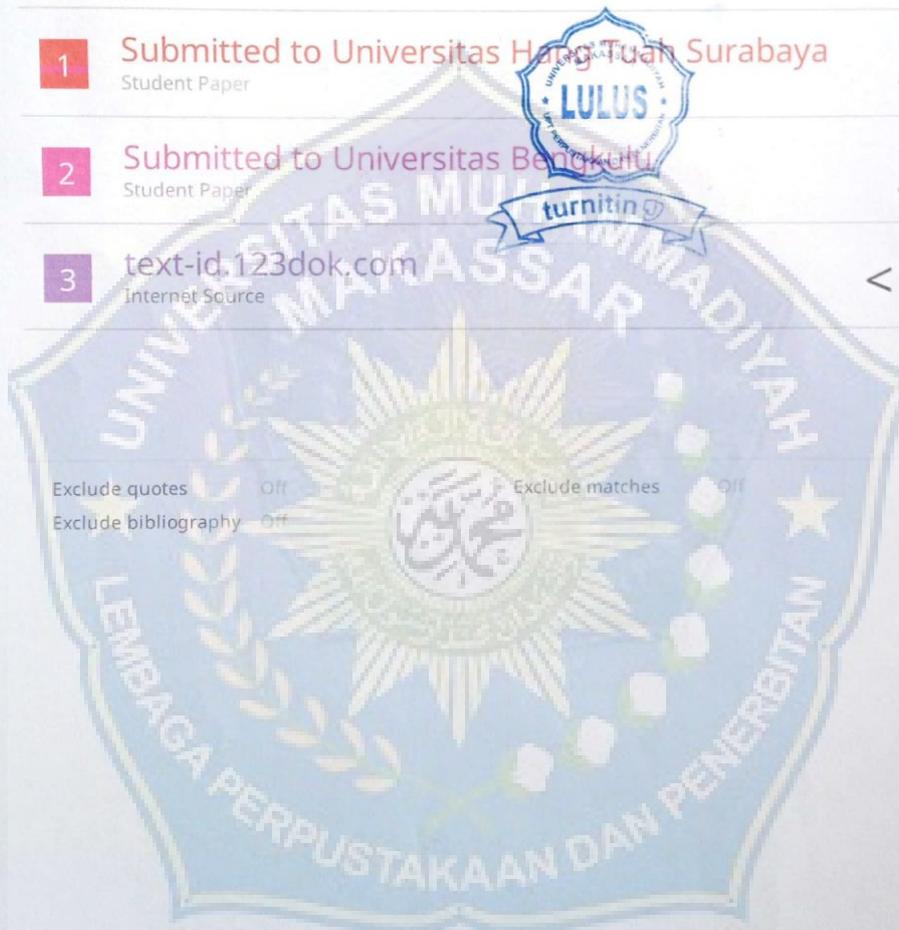
Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



BAB IV Nilam Cahyani 105311100920

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB V Nilam Cahyani 105311100920

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

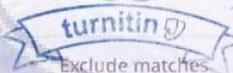
0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



RIWAYAT HIDUP



Nilam Cahyani. Dilahirkan di Bontocinde Kabupaten Gowa pada tanggal 01 Juli 2002, dari pasangan Ayahanda Bani dan Ibunda Herlina. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2009 di MIN 2 Gowa Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 2014, Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke Madrasah Tsanawiyah Bontocinde dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMK NEGERI 1 GOWA dan tamat pada tahun 2020. Setelah menempuh pendidikan di jenjang SMK, Saya melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas terselesainya skripsi ini yang berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Penguasaan Konsep Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa MTS Bontocinde Kabupaten Gowa”***