

ABSTRAK

Esti Erlinasari. 2019. Skripsi. Pengaruh Media *Game Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar pada Materi Virus. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawanty dan pembimbing II Anisa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Media pembelajaran *Game kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X SMAN 19 Makassar. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media *Game Kahoot* sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, dengan menggunakan desain penelitian *Pretest* dan *Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMAN 19 Makassar yang terdiri atas 4 kelas dengan jumlah siswa 140 orang. Sampel penelitian adalah kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang dan kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang yang terpilih melalui *Simple Random Sampling*. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas dengan media pembelajaran *Game Kahoot* diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 45,06 dan *posttest* 78,60, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah diperoleh hasil belajar rata-rata *pretest* 39,94 dan *posttest* 64,97. Ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen adalah 68,57% sedangkan ketuntasan belajar siswa kelas kontrol adalah 31,42%. Hasil pengujian statistik inferensial dengan *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest* dan *posttest* $p = 0,002 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian media pembelajaran *game kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi virus siswa SMAN 19 Makassar.

Kata kunci : *Game Kahoot, Hasil Belajar.*