

ABSTRAK

Dwi Nurfikasari. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Sebagai Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PPKn Di Kelas X SMKS Gamaliel 1 Madiun*. Skripsi. Program Studi pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Nurhadji Nugraha, S.Pd., M.M., (II) Dr. Yuni Harmawati, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilakukan di SMKS Gamaliel 1 Madiun. Sekolah ini beralamat di Jl. Slamet Riyadi No.48, KecKartoharjo, Kota Madiun. Identifikasi masalah sebagai berikut : 1. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, 2. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran, 3. Masih menggunakan kebiasaan lama dalam pembelajaran dengan ceramah dan mencatat, 4. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia *Game Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn Kelas X SMKS Gamaliel 1 Madiun. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian Kuantitatif menggunakan jenis *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam jenis desain ini dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan sebuah perlakuan tertentu (X) dengan menggunakan media *Game Kahoot* dalam pembelajaran PPKn. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tertentu menggunakan media *Game Kahoot* dalam pembelajaran PPKn (Y).

Di dalam penelitian ini sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu yang dimana didapatkan rata-rata siswa kelas eksperimen 64,25, sedangkan setelah melakukan *pretest*, siswa diberikan perlakuan menggunakan *Game Kahoot* sebagai media pembelajaran, selanjutnya siswa diberikan *posttest* untuk melihat nilai akhir yang dimana siswa mendapat rata-rata 87. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diketahui nilai signifikansi dari *pretest-posttest* kelas eksperimen, nilai signifikasinya $> 0,005$. Begitu pula nilai signifikansi kelas kontrol dari *pretest-posttest*, nilai signifikasinya $>$ dari $0,005$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal. Kemudian diketahui nilai Sig. Based on Mean untuk variabel hasil belajar PPKn adalah sebesar 0,901. Karena nilai Sig. $0,007 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar *posttest* PPKn pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Diketahui juga nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $< ,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *Game Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar di SMKS Gamaliel 1 Madiun.

Kata Kunci : *Game Kahoot* ; *Game Edukasi* ; Hasil Belajar ; PPKn.

ABSTRACT

Dwi Nurfikasari. 2024. The Effectiveness of Using Kahoot Learning Media as an Educational Game on Learning Outcomes of Civics Learning in Class X SMKS Gamaliel 1 Madiun. Thesis. Pancasila and Citizenship Education Study Program, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Supervisor (I) Dr. Nurhadji Nugraha, S.Pd., M.M, (II) Dr. Yuni Harmawati, S.Pd., M.Pd.

This research was conducted at SMKS Gamaliel 1 Madiun. This school is located at Jl. Slamet Riyadi No.48, KecKartoharjo, Madiun City. Identify the problem as follows: 1. Lack of student enthusiasm in learning, 2. Lack of utilization of learning media, 3. Still using old habits in learning with lectures and notes, 4. Still not maximizing student learning, especially in the use of learning media. This study itself aims to determine whether there is an effect of Kahoot Game multimedia-based learning media on student learning outcomes in Civics Class X SMKS Gamaliel 1Madiun. This study uses Quantitative research techniques using the type of Quasi Experimental with Nonequivalent Control Group Design. In this type of design, it is divided into 2 groups, namely the control group and the experimental group. The experimental group was given a certain treatment (X) by using Kahoot Game media in learning Indonesian. While the control group was not given certain treatment using Kahoot Game media in Civics learning (Y)

In this study, before being given the experimental class treatment, a pretest was given first, which obtained an average of 64,25 experimental class students, while after taking the pretest, students were given treatment using Kahoot Game as a learning media, then students were given a posttest to see the final score where students got an average of 87. Based on the results of the normality test using Shapiro-Wilk, it is known that the significance value of the experimental class pretest-posttest, the significance value is > 0.005 . Likewise, the significance value of the control class from the pretest-posttest, the significance value is > 0.005 . So it can be concluded that the pretest and posttest data of both groups are normally distributed. Then it is known that the Sig. Based on Mean for the Civics learning outcomes variable is 0.07. Because the value of Sig. $0.07 > 0.05$, it can be concluded that the variance of the Civics posttest learning outcomes data in experimental and control class students is homogeneous.

It is also known that the value of Sig. (2-tailed) is $< ,000 < 0.005$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an average difference between pretest and posttest learning outcomes, which means that there is an effect of using learning media using Kahoot Game in improving learning outcomes at SMKS Gamaliel 1 Madiun.

Keywords: Kahoot Game; Educational Game; Learning Outcomes; Civics.