

ABSTRAK

Hossa Exellina (2021) :Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagaiDigital Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 15 Padang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 15 Padang, terlihat bahwa kurangnya minat siswa dalam belajar IPS, disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Sehingga pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik dan siswa terlihat bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai digital game-based learning terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 15 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif berbentuk *Quasy Experiment*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 15 Padang tahun 2021/2022. Sampel diambil dari 2 kelas yaitu kelas IX.E sebagai kelas eksperimen dan IX.F sebagai kelas kontrol. Data yang diperlukan dari penelitian ini adalah data hasil belajar yang diperoleh menggunakan tes berbentuk soal objektif sebanyak 30 butir soal, dan data dianalisis dengan uji perbedaan (*t*-tes).

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas yang menggunakan aplikasi Kahoot! yaitu 80,8 lebih tinggi daripada rata-rata kelas yang menggunakan metode ceramah yaitu 66,5. Dengan uji-*t* dengan taraf signifikan α 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,1140 > 1,734$. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot! dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah. Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 15 Padang.

Kata Kunci : *Kahoot!*, Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPS, *Digital Game-Based Learning*.