

ABSTRAK

**Mevyola Sri Paysa (16053102/2016) : Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang).
Pembimbing : Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd**

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media evaluasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa (studi kasus pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu Media Evaluasi Kahoot sebagai variabel bebas (X) dan Hasil Belajar Siswa sebagai variabel terikat (Y). Desain penelitian ini menggunakan *Pre-test dan Post-test Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang sebanyak 356 siswa yang terdiri dari 10 kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebesar 72 orang siswa yaitu kelas XE.7 sebanyak 36 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XE.5 sebanyak 36 orang siswa sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh di analisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial dimana semua analisis diolah menggunakan SPSS versi 22 dengan alpha 0,05.

Hasil penelitian berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi *Kahoot* pada kelas eksperimen. Dengan demikian penggunaan media evaluasi *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,102 > 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi *Kahoot* maupun kelas kontrol yang tidak menggunakan media evaluasi *Kahoot* (konvensional).

Kata Kunci: Kahoot dan Hasil Belajar