

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI
DIGITAL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR
GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS DI SMA ADABIAH 2 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun oleh :
SHAKIRA ASHARNIE
(19045101)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

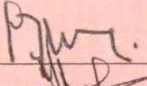

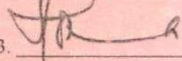
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Shakira Asharnie
TM/NIM : 2019/19045101
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial


Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Kamis, Tanggal Ujian 2 November 2023 Pukul 13.20- 14.20 WIB
dengan judul

**Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital *Game-Based Learning*
Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Adabiah 2 Padang**

Padang, November 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Emawati, M. Si	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Yurni Suasti, M. Si	2. 
Anggota Penguji	: Dr. Nofrion, M. Pd	3. 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang.


Afriva Khaidir, S. H., M. Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital
Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa
Kelas XI IPS Di SMA Adabiah 2 Padang

Nama : Shakira Asharnie

NIM / TM : 19045101 / 2019

Program Studi : Pendidikan Geografi

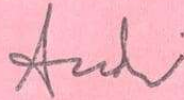
Jurusan : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2023

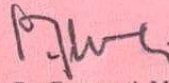
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si
NIP. 197102222002121001

Pembimbing



Dr. Ernawati, M. Si
NIP. 196211251987032001



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
JURUSAN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shakira Asharnie
NIM/BP : 19045101/2019
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital *Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Adabiah 2 Padang” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Kepala Departemen Geografi

Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si
NIP. 197102222002121001

Padang, November 2023

Saya yang menyatakan

METERAI
TEMPEL
30 CAAKX621277054
Shakira Asharnie
NIM. 19045101

ABSTRAK

SHAKIRA ASHERNIE, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital *Game-Based learning* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas Xi Ips Di SMA Adabiah 2 Padang

Penelitian bertujuan untuk 1). Mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS pada kelas kontrol di SMA Adabiah 2 Padang. 2). Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS pada kelas eksperimen di SMA Adabiah 2 Padang. 3). Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai Digital *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang.

Jenis penelitian ini kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang tahun ajaran 2023/2024. Penarikan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu diambil seluruh populasi dengan karakteristik yang sama. Sehingga menghasilkan dua kelompok sampel kelas XI IPS 2 dan kelas XI IPS 4. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes, yang berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal. Penelitian memakai teknik analisis data uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test dan gain ternormalisasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1). Hasil belajar siswa pada kelas kontrol setelah melaksanakan *posttest* memiliki rata-rata sebesar 74,56. 2). Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah melaksanakan *posttest* memiliki rata-rata sebesar 84. 3). Berdasarkan hasil uji *t-test* dengan taraf signifikan 5% (0,05) bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,52 \geq 2,01$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Kemudian uji gain ternormalisasi *N gain score* kelas eksperimen 0,73 sedangkan kelas kontrol 0,55. Maka dapat disimpulkan penggunaan media aplikasi Kahoot! sebagai digital *game-based learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar geografi siswa .

Kata Kunci : Aplikasi Kahoot!, Digital *Game-Based Learning*, Hasil Belajar Geografi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir atau skripsi ini yang membahas mengenai pengaruh sebuah media pembelajaran dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang”**. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari zaman jahiliah kepada zaman yang berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini. Proposal penelitian ini ditujukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan dan do'a dari berbagai pihak Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan curahan nikmat kepada hamba-Nya sehingga skripsi ini bisa selesai.
2. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis. Almarhum ayahanda yang selalu menyaksikan perjalanan sejak awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan. Ibunda yang selalu memberikan doa'a cinta dan dukungan yang tiada hentinya.

3. Kedua adik dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan moril maupun material kepada penulis.
4. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku rektor Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
6. Ibu Dr. Ernawati, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Yurni Suasti, M.Si, sebagai Dosen akademik dan Dosen penguji I serta Bapak Dr. Nofrion, M.Pd sebagai Dosen penguji II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan dalam grup “Dedaunan Santuy”. Putri Hamidah, Kinanti Khairunisa, Ridha Hayyu Distianti, Febry artika, Resty Ariyani dan Jihan Fadhillah yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan.
9. Semua rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Geografi Angkatan 2019. Khususnya kelas internasional pendidikan geografi tahun 2019.
10. Semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin, peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena

itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dari pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Padang, 7 November 2023

SHAKIRA ASHARNIE

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Belajar	11
2. Pembelajaran	13
3. Hasil Belajar	15
4. Aplikasi Kahoot!	17
5. Digital Game-Based Learning.....	20
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual.....	24
D. Hipotesis.....	26
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	31
D. Variabel Penelitian	33

E.	Instrument Penelitian	34
F.	Uji Instrument Penelitian	34
G.	Teknik Pengumpulan Data	44
I.	Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
A.	Hasil Penelitian.....	55
B.	Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		75
A.	Kesimpulan.....	75
B.	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian Siswa dan Siswi Kelas XI SMA Adabiah 2 Padang TA.2023/2024	31
Tabel 2. Sampel Penelitian Siswa dan Siswi Kelas XI IPS SMA Adabiah 2 Padang TA.2022/2023	32
Tabel 3. Interpretasi Nilai R	35
Tabel 4. Hasil Uji Coba (Try Out) Validitas Instrumen Butir Soal di SMA Adabiah 2 Padang	36
Tabel 5. Klasifikasi Koefisien Reabilitas	38
Tabel 6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	39
Tabel 7. Tabel Analisis Kesukaran Soal	40
Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda	42
Tabel 9. Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba (Try Out) di SMA Adabiah 2 Padang	42
Tabel 10. Interpretasi Gain Ternormalisasi	55
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Pretest Pada Kelas Kontrol	57
Tabel 12. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Pada Kelas Kontrol	58
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Pada Kelas Eksperimen	60
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen	61
Tabel 15. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Tabel 16. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Sampel Berdasarkan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Tabel 17. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Sebaran Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel 18. Perhitungan Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
Tabel 19. Perhitungan Hasil Gain Ternormalisasi <i>Pretest Posttest</i> Kedua Kelas Sampel	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	25
Gambar 2. Diagram Alir Penelitian	48
Gambar 3. Pretest kelas kontrol hari Kamis tanggal 20/07/2023	58
Gambar 4. <i>Posttest</i> kelas kontrol hari Kamis 03/08/23.....	59
Gambar 5. <i>Pretest</i> kelas eksperimen hari Kamis tanggal 20/07/23	61
Gambar 6. <i>Posttest</i> kelas eksperimen hari Kamis 03/08/23	62
Gambar 7. Grafik Perbandingan Hasil Rata-Rata Pretest dan Posttest Kenaikan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Gambar 8. Penggunaan media aplikasi Kahoot! pada kelas eksperimen hari Kamis tanggal 27/07/23	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Peta Lokasi Penelitian	81
Lampiran 2. Nilai UTS Semeseter Genap Geografi Kelas XI IPS	82
Lampiran 3. Silabus Dan Kisi-Kisi Uji Coba (Try Out)	86
Lampiran 4. Lembar Validasi Para Ahli	88
Lampiran 5. Lembar Validasi Guru Matapelajaran Geografi.....	90
Lampiran 6. Soal Uji Coba (<i>Try Out</i>)	92
Lampiran 7. Kunci Jawaban Uji Coba Soal (<i>Try Out</i>)	102
Lampiran 8. Analisis Butir Soal Uji Coba (<i>Try Out</i>)	103
Lampiran 9. Analisis Validasi Item Soal Uji Coba (<i>Try Out</i>)	104
Lampiran 10. Perhitungan Reabilitas Soal Uji Coba (<i>Try Out</i>).....	105
Lampiran 11. Perhitungan Indeks Daya Pembeda Soal Uji Coba (Try Out).....	106
Lampiran 12. Perhitungan Indeks Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba (Try Out)	107
Lampiran 13. Analisis Rekapitulasi Soal Uji Coba (Try Out).....	108
Lampiran 14. Jadwal Penelitian.....	109
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen)	110
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol).....	116
Lampiran 17. Soal Pretest Dan Posttest	122
Lampiran 18. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	132
Lampiran 19. Bahan Ajar Kelas Eksperimen (Menggunakan Media Kahoot!).....	133
Lampiran 20. Nilai Pretest Dan Nilai Posttest.....	144
Lampiran 21. Perhitunga Uji Normalitas	145
Lampiran 22. Perhitungan Uji Homogenitas	149
Lampiran 23. Perhitungan Hipotesis (Uji T-Tets)	150
Lampiran 24. Perhitungan Uji Gain Ternormalisasi	151
Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian	147
Lampiran 26. Dokumentasi Hasil Validasi Di SMA Adabiah 2 Padang	149
Lampiran 27. Dokumentasi Nilai Pretest Dan Posttest	150
Lampiran 28. Surat Izin Uji Coba Dan Melaksanakan Penelitian Dari Dinas Pendidikan	154
Lampiran 29. Tabel Kritis R.....	155
Lampiran 30. Tabel L Untuk Uji Lilliefors	156
Lampiran 31. Tabel Distribusi F.....	157
Lampiran 32. Tabel Distribusi T	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Di Era Revolusi Industri 4.0 saat ini menjadikan sekolah harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menciptakan proses pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan. Guru, dosen dan pengembang teknologi pembelajaran memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Menurut pandangan Made Wena (2011) dalam Rafika Andari (2022) menyatakan “keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa”. pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda (Tejo Nurseto, 2011).

Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif. Menurut Mimik Supartini (2016) “semakin tinggi penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru, maka akan semakin baik pula prestasi belajar siswa”. Untuk mendapatkan keterampilan dan pemahaman belajar, siswa perlu diberi semangat

untuk menghasilkan ide-ide baru, mengevaluasi dan menganalisa materi yang diajarkan dan mampu mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari.

Menurut *National Education Association* dalam Hasnida (2015), mendefinisikan “media sebagai bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dilihat, didengar, atau dibaca”. pengertian media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arif S.Sadiman 2010),. Media pembelajaran yang ideal seharusnya jelas, rapi dalam tampilannya serta dapat membantu dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran ideal sebaiknya terdapat media audio, media visual, ataupun media visual audio.

Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai pencapaian transfer ilmu terhadap materi yang disampaikan guru kepada siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang baik maka transfer ilmu yang diberikan guru berhasil, sedangkan siswa yang mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan atau dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) maka transfer ilmu tersebut gagal. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya ada faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor yang berasal dari dirinya sendiri. Sedangkan faktor ekstrinsik berasal dari pengaruh lingkungan sekitarnya. Faktor intrinsik dapat berupa, dimana peserta didik

tersebut memiliki kemauan atau motivasi untuk belajar dan adanya keinginan tahu yang bersumber dari dirinya sendiri. Sedangkan faktor ekstrinsik berupa dimana peserta didik ingin belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus dan mendapatkan juara. Selain itu faktor ekstrinsik lainnya berupa lingkungan dimana media pembelajaran menjadi salah satu faktor penunjang dalam proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu media pembelajaran seharusnya juga memberikan daya tarik agar dapat menarik siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut bisa dicapai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat lebih aktif dengan kegiatan interaktif secara *online*. Banyak aplikasi *computer* dan *website* yang dapat memfasilitasi belajar siswa secara aktif dan interaktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menelaah kembali informasi dan mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan mereka sambil menikmati permainan.

Salah satu upaya dalam meningkatkan minat, motivasi kualitas, dan inovasi pembelajaran dalam kelas, guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis pembelajaran digital (*Digital Game-Based Learning*). DGBL ini dapat digunakan guru dalam mewujudkan suatu proses pembelajaran yang menarik sekaligus menyenangkan. Dalam penerapannya guru dapat memilih media yang cocok dengan *Digital Game-Based Learning*, dengan menerapkan media ICT (*Information and Communication Technologies*) yaitu Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK). Penggunaan media ICT sangat sesuai dengan konsep

pembelajaran di abad 21. Berdasarkan pendapat A. Chaeruman (2020) dalam Samudera (2020:10) Menjelaskan bahwa:

Kecakapan abad 21 diantaranya adalah (1) kecakapan belajar dan inovasi, meliputi kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. (2) kecakapan informasi, media, dan teknologi, meliputi literasi informasi media dan teknologi informasi. (3) kecakapan hidup dan karier, meliputi keluwesan dan kemampuan sosial dan lintas budaya, serta produktif dan akuntabel.

Hal tersebut menjelaskan bahwa tuntutan era sekarang ini cukup menantang, karena membutuhkan kemampuan diri dalam menggunakan media informasi dan teknologi sebagai pembeda antara abad 21 dengan abad sebelumnya.

Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan motivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. (Ryan Dellos, 2015) dalam Rafika Andari (2022) menyatakan bahwa “pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran”. *Game education* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan (Sutirna, 2018).

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar 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 telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). Kelebihan dari Kahoot ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar mahasiswa untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android. Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. siswa diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban.

Berdasarkan fakta yang bersumber dari observasi pada saat PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di SMA Adabiah 2 Padang yang berlokasi di Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Media pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media non elektronik atau memanfaatkan bahan sederhana untuk membuat media pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan mudah kepada siswa.

Kelebihan dari media pembelajaran yang bersifat konvensional, yaitu keterbatasan media pembelajar yang memanfaatkan teknologi yang mana didukung dengan fasilitas di sekolah yang belum memadai selain itu guru juga masih banyak yang kurang optimal dalam pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Sedangkan kekurangannya menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, hal ini yang nantinya akan membuat siswa menjadi tidak dapat fokus pada saat proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, siswa juga menginginkan yang baik dari semua mata pelajaran. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

Demikian juga dalam pembelajaran geografi, guru harus mampu berinovasi menciptakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi berguna untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat merangsang pikiran siswa untuk aktif dalam belajar, menunjukkan ketertarikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, kesuksesan ketercapaian suatu pembelajaran tidak adan lepas dari bagaimana media tersebut dirancang dan dipilih dengan baik sesuai perkembangan zaman. Salah satunya materi Indonesia Sebagai Poros Maritim, pada materi ini siswa harus mampu memahami letak, luas, dan batas wilayah Indonesia. Disaat peneliti melakukan observasi di SMA Adabiah 2 Padang dalam kenyataannya belum digunakan media pembelajaran

berbasis teknologi sebagai inovasi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi melainkan, guru hanya mengeprin kertas yang berisis peta letak astronomi, peta letak geologis, peta letak geografis, dan peta letak geomorfologis di Indonesia. Dampak hal tersebut berupa keluhan peserta didik yang mengatakan mereka sangat bosan dengan pembelajaran dimana mereka dituntut untuk membaca dan menulis tugas yang diberikan guru. Disaat proses pembelajaran peserta didik kelas XI IPS masih ada siswa yang hanya mengandalkan temannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ketika guru mulai menjelaskan materi yang diajarkan ada siswa yang kurang fokus, bermain handphone dan mengobrol dengan temannya.

Menimbang hal di atas, maka peneliti bermaksud mengajukan judul “Pengaruh Media Aplikasi Kahoot! Sebagai *Digital Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang”. Dengan sasaran penulis siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 di SMA Adabiah 2 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan sumber belajar yang memanfaatkan teknologi
2. Siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif
3. Guru menggunakan media pembelajaran yang konvensional
4. Kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi hanya membahas mengenai pengaruh penggunaan media Aplikasi Kahoot! sebagai digital *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini akan dirumuskan kedalam poin-poin yang menjadi fokus utama dalam pembahasan yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI IPS pada kelas kontrol di SMA Adabiah 2 Padang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI IPS pada kelas eksperimen di SMA Adabiah 2 Padang ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai Digital *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis hal-hal yang terkait dengan :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS pada kelas kontrol di SMA Adabiah 2 Padang
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS pada kelas eksperimen di SMA Adabiah 2 Padang
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Game-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilaksanakan beberapa tahapan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot! sebagai sumber belajar siswa di kelas XI IPS SMA Adabiah 2 Padang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 Departemen Geografi Universitas Negeri Padang.
- 2) Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai rancangan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan teknologi dalam bentuk aplikasi Kahoot!.

b. Bagi Pengguna

- 1) Mengenalkan media pembelajaran dengan teknologi yang interaktif dan inovatif
- 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi mengingat belum digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Geografi sebagai kebutuhan selama pembelajaran di SMA Adabiah 2 Padang.
- 3) Mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran karena interaktif.

c. Bagi Universitas

Dapat menjadi sumber referensi tentang media pembelajaran interaktif di perpustakaan Universitas Negeri Padang.