

**PEMANFAATAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI  
KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X DI SMA NEGERI 1 KEC  
SULIKI KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh*

*Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh :

**ANGGUN CAHYA ZONITA**

BP/NIM : 2019/19045116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI**

**DEPARTEMEN GEOGRAFI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**Judul** : Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota

**Nama** : Anggun Cahya Zonita

**NIM / TM** : 19045116/2019

**Program Studi** : Pendidikan Geografi

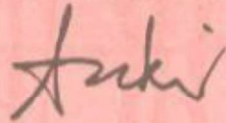
**Jurusan** : Geografi

**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2024

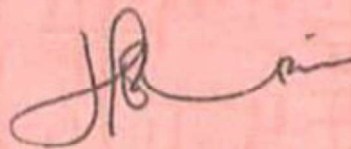
**Disetujui Oleh**

**Kepala Departemen Geografi**



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

**Pembimbing**



**Dr. Nofrion, M.Pd**  
NIP. 197811112008121001

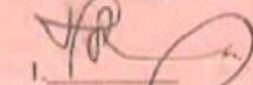

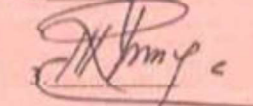
## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Anggun Cahya Zonita  
TM/NIM : 2019/19045116  
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 Selasa, Tanggal Ujian 6 Februari 2024 Pukul 09.40-10.40 WIB  
dengan judul

**Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di  
SMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota**

Padang, Februari 2024

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Nofrion, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Dr. Rahmanelli, M.Pd	3. 

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang.

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





**UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
DEPARTEMEN GEOGRAFI**

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

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : Anggun Cahya Zonita  
**NIM/BP** : 19045116/2019  
**Program Studi** : Pendidikan Geografi  
**Departemen** : Geografi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul : **"Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota"** 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**

Padang, Februari 2024  
**Saya yang menyatakan**

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



**Anggun Cahya Zonita**  
**NIM. 19045116**

## ABSTRAK

**Anggun Cahya Zonita. 2023. Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Program Studi Pendidikan Geografi, Deparemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melihat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Kec Suliki pada mata pelajaran geografi.

Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi-experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 1 Kec Suliki yang berjumlah 269 siswa dan sampel pada penelitian ini berjumlah 60 siswa yang terbagi dalam 2 kelas yaitu eksperimen dan kontrol dengan jumlah masing-masing kelompok sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan tes. Sedangkan untuk Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T dan Uji N-Gain.

Hasil dari uji T yang dilakukan didapatkan  $T_{hitung}$  sebesar 4,09 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $T_{tabel}$  sebesar 2,02 yang mana  $T_{hitung} > T_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran *Kahoot* pada materi Geografi dalam pembelajaran geografi di SMA N 1 Kec Suliki. Uji N-Gain pada penelitian ini yang didapat pada kelas eksperimen dengan peningkatan hasil belajar kategori tinggi yaitu sebesar 0,79 atau 79% yang mana selisih dari nilai pretest dan posttest sebesar 45,33 dan kelas kontrol dengan peningkatan hasil belajar kategori sedang yaitu sebesar 0,51 atau 51% dengan selisih antara nilai pretest dan posttest sebesar 28. Maka berdasarkan Uji T dan Uji N-Gain yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot* bermanfaat terhadap meningkatnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran geografi kelas X di SMA Negeeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes pada kelas eskperimen lebih tinggi dibandingkan hasil tes siswa pada kelas kontrol.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Geografi. Kahoot. Hasil Belajar**

## ABSTRACT

**Anggun Cahya Zonita.2023. Utilization of Interactive Quiz Media Based on Kahoot Education Games in Improving Student Learning Outcomes in Class X Geography Subjects At SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Geography Education Study Program, Department of Geography, Faculty of Social Sciences, Padang State University.**

*This research uses quantitative research that aims to see the effect of Kahoot learning media utilization on the learning outcomes of class X students of SMA N 1 Kec Suliki in geography subjects.*

*The research method used is quasi-experiment or real experiment. The population of this study were X grade students of SMA N 1 Kec Suliki which amounted to 269 students and the sample in this study amounted to 60 students divided into 2 classes, namely experimental and control with the number of each group of 30 students. Data collection techniques used in this study were observation, interviews and tests. As for the data analysis techniques used in this study, namely Normality Test, Homogeneity Test, T Test and N-Gain Test.*

*The results of the T test conducted obtained Thitung of 4.09 with a significance level of  $\alpha = 0.05$  and Ttabel of 2.02 which Thitung > Ttabel so it can be concluded that there is an effect of Kahoot learning on Geography material in geography learning at SMA N 1 Kec Suliki. The N-Gain test in this study obtained in the experimental class with an increase in learning outcomes in the high category which is 0.79 or 79% where the difference from the pretest and posttest values is 45.33 and the control class with an increase in learning outcomes in the medium category which is 0.51 or 51% with the difference between the pretest and posttest values of 28. So based on the T test and N-Gain test that has been done, it can be concluded that the use of interactive quiz media based on Kahoot educational games has an effect on increasing student learning outcomes in class X geography subjects at SMA Negeeri 1 Kec Suliki Lima Puluh Kota Regency. This is indicated by the test results in the experimental class higher than the test results of students in the control class.*

**Keywords: Geography Learning Media. Kahoot. Learning Outcomes**

## KATA PENGANTAR



Assalaamu‘alaikum Warahmatullaahiwabarakatuh. Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan hasil penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota ”**. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada umat manusia untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan dan berakhlakul kharimah. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan doa serta bimbingan dari berbagai pihak. Penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan Kesehatan kepada hambanya sehingga skripsi ini bisa selesai.
2. Bapak Dr. Nofrion, M.Pd selaku dosen PA sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, fikiran untuk mengarahkan penulis dalam

menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd, selaku penguji I yang selalu mengarahkan, membimbing, serta memberikan masukan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rahmanelli, M.pd, selaku penguji II yang selalu mengarahkan, membimbing, serta memberikan masukan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
5. Kepada orang tua tercinta Ibu (Afrida Yenita) dan Bapak (Izon) , adik-adik tercinta (Agung, Abil, Nathan, Nayla) dan Indah Efiolentina serta semua keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan material, nasihat dan doa yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini .
6. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah serta seluruh warga SMAN 1 Kec Suliki yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Rahmayoni, S.Pd dan Bapak Sigit Abrian, S.Pd selaku pamong dan guru geografi yang telah membimbing penulis selama penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Kepada sahabat semasa sekolah Nabila Aludra, Nabila Munawaroh Amri dan Khairun Nisya
9. Kepada sahabat di perantauan Shanty Nur Halifah, Hanifah Mardiah, Tuti Nurmala, Maida Miawal Sandra, Winda Satwika, Rahmatul Husni, Nurmai Zaiti, Fajri Ananda Hade, Syafrialdo serta teman-teman seperjuangan Pendidikan Geografi 2019 Kelas C yang telah memberikan motivasi dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.



Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang sifatnya membangun kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, serta dapat di jadikan sebagai pedoman untuk penelitian lebih lanjut.

Padang , Februari 2024

Anggun Cahya Zonita

(19045116)

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang .....	01
B. Identifikasi Masalah .....	05
C. Batasan Masaah.....	05
D. Rumusan masalah.....	06
E. Tujuan penelitian.....	06
F. Manfaat Penelitian.....	07
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	09
1. Hasil Belajar.....	09
2. Media Kahoot.....	14
B. Penelitian Relavan .....	21
C. Kerangka Konseptual.....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	26

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	27
D. Prosedur Penelitian .....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Variabel Penelitian.....	32
G. Design Penelitian.....	32
H. Instrumen Penelitian .....	33
I. Teknik Analisa Data .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Profil Sekolah .....	40
B. Hasil Uji Penelitian.....	42
C. Pembahasan.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Kolom Pencarian.....	16
Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi <i>Kahoot</i> .....	17
Gambar 3. Fitur Soal di Aplikasi <i>Kahoot</i> .....	17
Gambar 4. Tampilan Batas Waktu Pengisian Soal .....	18
Gambar 5. Fitur Soal Beserta Gambar .....	18
Gambar 6. Game PIN <i>Kahoot</i> .....	19
Gambar 7. Kerangka Konseptual.....	25
Gambar 8. Peta Lokasi SMA N 1 Kec Suliki.....	27
Gambar 9. Kemampuan Awal Siswa .....	47
Gambar 10. Kemampuan Akhir Siswa .....	49
Gambar 11. Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Kec Suliki.....	03
Tabel 2. Penelitian Relevan.....	21
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas X SMA N 1 Kec Suliki.....	28
Tabel 4. Kelas Sampel Penelitian .....	29
Tabel 5. Design Penelitian .....	33
Tabel 6. Interpretasi Nilai R.....	34
Tabel 7. Tingkat Kesukaran Soal.....	35
Tabel 8. Interpretasi Gain .....	39
Tabel 9. Profil Sekolah.....	41
Tabel 10. Tahap Pelaksanaan .....	43
Tabel 11. Uji Validitas .....	45
Tabel 12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	46
Tabel 13. Hasil Pre-test.....	47
Tabel 14. Hasil Post-test .....	49
Tabel 15. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test.....	50
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas Pre-test .....	51
Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Post-test.....	51
Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas .....	52
Tabel 19. Hasil Uji Hipotesis .....	53
Tabel 20. Uji N-Gain .....	54

Tabel 20. Hasil Uji N-Gain ..... 54

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Secara sederhana dan umum, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam pelaksanaan Pendidikan, satu komponen penting yang dapat menentukan kualitas Pendidikan adalah guru, karena peran mereka sangat sentral. Terutama sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Undang- Undang RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal I Ayat I menegaskan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan Pendidikan menengah”. (Undang-Undang Guru dan Dosen, 2009:3).

Guru adalah salah satu komponen pendidikan yang menunjang proses pembelajaran dengan cara menyampaikan materi atau dilakukan selama pembelajaran di kelas. Guru sebagai penyedia informasi yang berguna dan

siswa dapat menerimanya. Guru yang mengatur dan menciptakan kondisi kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Aktivitas belajar penting dilaksanakan oleh peserta didik sebagai pelajar, sebagian siswa menganggap belajar merupakan sesuatu yang membosankan dan tidak terlalu penting. Banyak peserta didik yang terkadang malas untuk belajar, beberapa faktor yang menyebabkan siswa malas belajar seperti materi yang tidak menarik, penyampaian dan media yang digunakan monoton. Faktornya yang menunjang proses belajar dibutuhkan kemauan belajar agar kegiatan belajar dianggap sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan dan mendapatkan manfaat. Dengan adanya kemauan belajar dari siswa, kegiatan belajar mengajar akan terlaksana dengan baik dan tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru berperan penting dalam keberhasilan akademik siswa.

Dalam mengatasi hal tersebut guru harus memiliki inovasi terbaru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak bosan. Salah satu faktor penunjang keberhasilan siswa yaitu pemanfaatan media. Pemanfaatan media yang tepat akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga ikut andil dalam keberhasilan siswa karena guru yang menjalankan kelas. Realita di lapangan masih banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik dan kurang tepat sehingga siswa tidak serius belajar dan kurang memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran.



Berdasarkan observasi peneliti selama masa PPL di sekolah SMA N 1 Kec Suliki siswa cenderung pasif dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Menurut beberapa peserta didik, mata pelajaran geografi merupakan pembelajaran yang lumayan sulit, dan membosankan. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa kebanyakan hanya diam dan tidak ada inisiatif bertanya mengenai materi yang diajarkan. Bisa dikatakan aktivitas belajar mengajar belum bisa dikatakan optimal dalam pembelajaran geografi. Dengan demikian bisa dikatakan jika kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran geografi masih kurang.

Rendahnya kegiatan belajar siswa di dalam kelas disebabkan pemanfaatan metode ataupun media pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa merasa kegiatan belajar adalah hal yang membosankan dan akan berpengaruh ke hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan table nilai belajar siswa yang rendah berikut:

**Tabel 1. Hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA N 1 Kec Suliki**

Kelas	Nilai Rata-Rata
X E1	68
X E2	65
X E3	66
X E4	60
X E5	62
X E6	67
X E7	68
X E8	66

*Sumber : Guru Geografi SMA N 1 Kec Suliki*

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa nilai rata-rata siswa kelas X masih cukup rendah. Dengan permasalahan diatas, maka peneliti mencoba memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi yang diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dan juga hasil belajar siswa melalui media interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!*.

*Kahoot* adalah salah satu alternative pilihan dari banyak jenis media pembelajaran interaktif yang akan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak jenuh bagi siswa maupun guru (Harliana, dkk., 2017 :627) . Karena media *Kahoot* fokus pada gaya belajar yang melibatkan aktivitas belajar siswa melalui keaktifan dengan teman-teman sekelasnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

*Kahoot* merupakan sebuah aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. *Kahoot!* Dapat diakses dan digunakan dengan gratis termasuk fitur-fitur yang ada di *Kahoot. Kahoot!* bisa digunakan untuk beberapa bentuk asesmen yaitu kuis online, survey dan diskusi. Ketiganya memiliki cara yang berbeda-beda untuk dimainkan.

Media *Kahoot* mempunyai keunggulan yaitu, soal-soal yang ditampilkan dalam media *Kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Dengan adanya waktu yang terbatas, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan

tepat dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Selain itu, media *Kahoot* juga memiliki tampilan yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menyenangkan bagi para siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot membutuhkan jaringan internet, computer, infocus, dan smartphone. Menurut Arsyad (2013) pembelajaran dengan computer dapat merangsang siswa dalam mengerjakan berbagai latihan karena tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik dan warna yang menambah realisme.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota ”**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X dalam pelajaran geografi
2. Kurangnya ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga membuat peserta didik pasif.
3. Kurangnya pengetahuan guru mengenai berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya media *Kahoot*

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah digunakan dalam penelitian ini untuk membatasi dan memfokuskan penelitian. Dalam penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam**

**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota”** peneliti membatasi masalah hanya pada:

1. Obyek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 1 Kec Suliki

2. Subyek Penelitian

Subjek penelitian yaitu media interaktif berbasis game edukasi yaitu Kahoot

3. Parameter

Parameter pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X E4 dan X E5 SMA N 1 Kec Suliki

4. Materi Penelitian

Materi yang akan diteliti dalam penelitian ini mengikuti sesuai materi yang di pelajari pada saat penelitian

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA N 1 Kec Suliki?

**E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan media

Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA N 1 Kec Suliki

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang “**Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA N 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh**” diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis penelitian ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan skripsi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Penelitian Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

### 2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan khususnya pada pelajaran geografi. Salah satu manfaatnya adalah dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya, terutama terkait dengan pembelajaran geografi.

### 3. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran geografi.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam meningkatkan kualitas Pendidikan mata pelajaran Geografi di Kelas X SMA Negeri 1 Kec Suliki.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermaksud meningkatkan kualitas pendidikan dan prestasi siswa.