

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI
DIGITAL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IX DI SMP NEGERI 15 PADANG**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

HOSSA EXELLINA

NIM. 17004088

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI
DIGITAL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IX DI SMP NEGERI 15 PADANG**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

HOSSA EXELLINA

NIM. 17004088

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI *DIGITAL GAME-BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IX DI SMP NEGERI 15 PADANG

Nama : Hossa Exellina
NIM/BP : 17004088/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

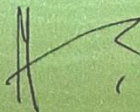
Padang, 5 November 2021

**Disetujui Oleh
Pembimbing**



**Dr. Fetri Yeni J., M.Pd.
NIP.196110111986022001**

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP.198301262008122002**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai *Digital Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 15 Padang
Nama : Hossa Exellina
NIM/BP : 17004088/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 November 2021

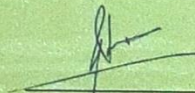
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

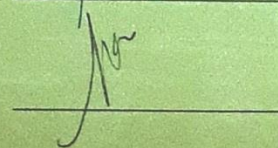
Ketua : Dr. Fetri Yeni J., M.Pd.
NIP.196110111986022001



Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D.
NIP.195805171985032001



Anggota : Novrianti, S.Pd., M.Pd.
NIP.198011012008012014



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hossa Exellina
NIM : 17004088/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 15 Padang**

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, November 2021
Saya yang menyatakan



Hossa Exellina
NIM.17004088

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*.

ABSTRACT

Hossa Exellina (2021) :Influence Use of the Kahoot! as Digital Game-Based Learning on Student Learning Outcomes in Social Studies Subject Class IX at SMP Negeri 15 Padang.

Based on observations made at SMP Negeri 15 Padang, it can be seen that the lack of student interest in learning social studies is caused by the learning process that is carried out still teacher-centred who only uses lecture and assignment methods. So that learning in class becomes less interesting and student looked bored. This study aims to determine the effect of using the Kahoot! as a digital game-based learning on student learning outcomes in social studies subject class IX at SMP Negeri 15 Padang.

This study uses a quantitative research approach in the form of a Quasy Experiment. The population of this research is grade IX students of SMP Negeri 15 Padang in 2021/2022. Samples were taken from 2 classes, namely class IX.E as the experimental class and IX.F as the control class. The data needed from this research is learning outcomes data obtained using a test in the form of an objective question of 30 questions, and the data is analyzed by using a difference test (t-test).

The results showed the average value of the class using the Kahoot! that is 80.8 higher than the average class that uses the lecture method, namely 66.5. With a t-test with a significant level of 0.05, it is obtained that $t_{count} > t_{table}$ is $2.1140 > 1.734$. This shows that there is a significant difference in student learning outcomes using the Kahoot! compared to student learning outcomes using the lecture method. So it can be concluded that using the Kahoot! in learning has a significant effect on the learning outcomes of class IX students in social studies subjects at SMP Negeri 15 Padang.

Keywords : *Kahoot!*, Learning outcomes, social studies, Digital Game-Based Learning.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai *Digital Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 15 Padang”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan sampai tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J., M.Pd. sebagai pembimbing yang telah menyediakan waktu dalam memberikan bimbingan, saran, dukungan dan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. dan Ibu Novrianti S.Pd., M.Pd. sebagai dosen penguji skripsi yang memberikan masukan-masukan dan saran yang membangun kepada peneliti.

3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan dan Bapak/Ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Keluarga besar penulis, terutama kepada kedua orang tua, Ayah (Ali Basyir Arief) dan Ibu (Desli Welmi) yang telah memberikan begitu banyak dukungan baik berupa moril, materil, perhatian dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya kepada adik-adik kakak Hegi Al-Fajri, Kevin Trinanda, dan Humayra Salsabila, terima kasih karena tidak menolak kalau kakak minta tolong beli jajan ketika kakak skripsian ya, dan semangat selalu dalam belajar dan meraih cita-cita nya. Kakak sudah menjadi sarjana, kalian hendaknya nanti juga ya!
5. Ibu Kepala Sekolah beserta Ibu Nalti selaku guru mata pelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 15 Padang yang telah memberikan izin serta membimbing peneliti dalam proses pelaksanaan penelitian skripsi ini.
6. Sahabat ku Papalalalala, *Bele Sadoe*, *roommate* ku ijibiti, dan teman-teman TP 17 Enjoy yang saling memberikan dukungan, semangat dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Teruntuk EXO yang penulis jadikan pelampiasan ketika pusing dalam pengerjaan skripsi ini, terima kasih!. Lagu-lagu dan *Variety Show* kalian sangat berarti.
8. Terima kasih diriku! Terima kasih karena selalu semangat, selalu kuat dan sabar dalam situasi apapun. Meskipun kadang merasa lelah tapi terima kasih

karena tidak menyerah. Kamu mendapatkan apa yang kamu cita-kan, semangat terus untuk meraih cita-mu yang berikutnya.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan tersebut. Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori	10
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Konseptual.....	24
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	27
C. Desain Penelitian	29
D. Jenis Data dan Sumber Data	29
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	31
G. Prosedur Penelitian	34
H. Keterbatasan Penelitian.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Data.....	38
B. Analisis Data.....	42
C. Pembahasan	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Nilai Rata-Rata Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 15 Padang TA 2020/2021	6
Tabel 2. Populasi Penelitian Siswa dan Siswi Kelas IX SMP Negeri 15 Padang TA. 2020/2021	28
Tabel 3. Sampel Penelitian Siswa dan Siswi Kelas IX SMP Negeri 15 Padang TA.2020/2021.	29
Tabel 4. Desain Penelitian Kelas IX SMP Negeri 15 Padang TA. 2020/2021...	29
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS pada Kelas Eksperimen	39
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS pada Kelas Kontrol	40
Tabel 7. Rangkuman Perhitungan Nilai Hasil Belajar IPS Siswa yang Menggunakan Kahoot! dan Metode Ceramah	42
Tabel 8. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	43
Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
Tabel 10. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
Tabel 11. Hasil Pengujian <i>t-test</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kedudukan Media dalam Pembelajaran	13
Gambar 2. Penggunaan Kahoot! dengan dua layar.....	15
Gambar 3. Contoh Tampilan Soal yang Ditampilkan	16
Gambar 4. Contoh Tampilan Pemilihan Jawaban pada Siswa	16
Gambar 5. Kerangka Konseptual.....	25
Gambar 6. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Kelas Eksperimen	39
Gambar 7. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	41
Gambar 8. Siswa memperhatikan guru.....	109
Gambar 9. Siswa mengikuti kuis Kahoot!	109
Gambar 10. Guru menjelaskan materi pembelajaran	110
Gambar 11. Siswa dengan nilai tertinggi pada kuis Kahoot!	110
Gambar 12. Tampilan Kahoot!	111
Gambar 13. Tampilan Soal Pada Aplikasi Kahoot!.....	111
Gambar 14. Top 3 Kuis Kahoot!	112
Gambar 15. Score Siswa Tercepat dalam Menjawab Kuis.....	112
Gambar 16. Siswa Kelas Kontrol mendengarkan penjelasan materi dari guru	113
Gambar 17. Siswa mencatat penjelasan dari guru	113
Gambar 18. Tes Akhir Kelas Kontrol Dan Eksperimen	114
Gambar 19. Tes Akhir Kelas Kontrol dan Eksperimen	114

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Silabus Pembelajaran	56
LAMPIRAN 2. RPP Kelas Eksperimen	59
LAMPIRAN 3. RPP Kelas Kontrol	68
LAMPIRAN 4. Kisi-Kisi Soal	77
LAMPIRAN 5. Soal Uji Coba	83
LAMPIRAN 6. Nilai Hasil Eksperimen dan Kontrol	90
LAMPIRAN 7. Perhitungan Mean dan Varian Eksperimen dan Kontrol	91
LAMPIRAN 8. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	93
LAMPIRAN 9. Uji Normalitas Kelas Kontrol	95
LAMPIRAN 10. Uji Homogenitas	97
LAMPIRAN 11. Uji Hipotesis	99
LAMPIRAN 12. Tabel Distribusi Nilai Kritis L	101
LAMPIRAN 13. Tabel Sebaran F(z _i)	102
LAMPIRAN 14. Tabel Sebaran T	104
LAMPIRAN 15. Tabel Distribusi Chi Kuadrat	105
LAMPIRAN 16. Surat Izin Penelitian Jurusan	106
LAMPIRAN 17. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	107
LAMPIRAN 18. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	108
LAMPIRAN 19. Dokumentasi	109

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat di era globalisasi ini. Teknologi informasi dimanfaatkan sebagai kelancaran proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses belajar karena media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa dalam belajar. Pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Proses belajar akan berjalan dengan baik jika seluruh komponen yang berkaitan berfungsi dengan semestinya. Salah satu komponennya yaitu, guru. Guru merupakan pemegang utama dalam membangun pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah (Benardi, A. I., 2013;33). Berdasarkan pernyataan ini, maka dapat dikatakan keberhasilan peserta didik di sekolah ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Guru yang melakukan proses belajar dengan baik merupakan guru yang memiliki kompetensi dalam mengajar. Kompetensi guru salah satunya yaitu dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.

Kurikulum 2013 menempatkan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam belajar. Pembelajaran yang kurang sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat juga mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Sebagian besar guru dalam menggunakan media pembelajaran tidak sesuai dengan materi pembelajaran dan model pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang semangat dalam belajar, akibatnya siswa kurang menyerap pengetahuan yang disampaikan guru dan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Media pembelajaran yang digunakan guru memerlukan pembaharuan yang lebih modern untuk menyesuaikan pembelajaran abad 21 sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar. Proses belajar yang berpusat pada siswa (*student center*) akan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi di kelas karena dalam proses pembelajaran tidak hanya guru yang akan menyampaikan ilmunya tetapi siswa juga dapat menyampaikan pendapat mengenai pembelajaran yang berlangsung sesuai pengetahuan dan pengalamannya.

Salah satu upaya guru 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*), yakni Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penggunaan media ICT sangat sesuai dengan konsep pembelajaran di abad 21. Berdasarkan pendapat A. Chaeruman dalam Samudera S.A (2020: 10) menjelaskan bahwa kecakapan abad 21 diantaranya adalah (1) Kecakapan Belajar dan Inovasi, meliputi kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. (2) Kecakapan Informasi, Media, dan Teknologi, meliputi literasi informasi, media dan teknologi informasi. (3) Kecakapan Hidup dan Karier, meliputi keluwesan dan mampu beradaptasi, memiliki inisiatif dan mengarahkan diri, memiliki 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.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT ini mengajarkan bagaimana teknologi mampu menjadi sarana, media, dan fasilitas yang menunjang pembelajaran di kelas dari guru kepada peserta didik, yang nantinya peserta didik diharapkan terbiasa dengan adanya teknologi dan dapat menggunakannya sebagaimana mestinya. Menurut Jamshidifarsani (2019: 19), penggunaan teknologi sangat menjanjikan pada bidang pendidikan adalah dengan menghasilkan pembelajaran berbasis permainan

dengan menggunakan desain eksperimental. Berdasarkan pernyataan Nugraha (2019), dalam pembelajaran dibutuhkan dukungan media yang dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan di bidang teknologi. Media yang diharapkan adalah media yang mampu menarik perhatian peserta didik, salah satu media yang dapat diterapkan di kelas adalah Kahoot!. Kahoot! adalah sebuah aplikasi yang difungsikan dalam pembuatan kuis daring yang pemainnya adalah siswa dan guru sebagai admin dan perancang soalnya. Kahoot! Merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan digital (*Digital Game-Based Learning*). Penerapan Kahoot! dalam kelas dengan cara seluruh siswa duduk di bangku masing-masing lalu menghadap ke layar proyektor. Cara penggunaan Kahoot! juga sederhana, semua pemain terhubung ke server menggunakan PIN yang ditampilkan pada layar setelah itu siswa menjawab pertanyaan yang ditayangkan dengan menggunakan HP android yang telah terhubung menggunakan PIN tadi.

Alasan peneliti menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran adalah karena penyajian di aplikasi ini unik dan menarik. Selain berusaha menjawab soal dengan benar, siswa juga dilatih untuk mengingat dan berpikir dengan cepat sesuai waktu yang diberikan per soal, kemudian siswa dengan skor tertinggi akan ditampilkan namanya setiap pergantian soal. Dengan begitu, secara tidak langsung peneliti mengambil perhatian siswa seutuhnya dalam mengerjakan kuis dengan cara yang

menyenangkan. Berdasarkan hal ini, diharapkan siswa menjadi kompetitif dan aktif dalam belajar.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 15 Padang pada 29 Maret 2021 dengan guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah terdapat permasalahan dalam pemilihan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku mata pelajaran IPS dalam belajar padahal sekolah memiliki fasilitas yang bagus seperti proyektor, jaringan *wifi*, dan laptop jika guru ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Karena penggunaan media pembelajaran yang biasa-biasa saja, kondisi kelas juga menjadi biasa-biasa saja. Karena guru hanya menjelaskan materi belajar yang terdapat di buku, akibatnya siswa bosan dan perhatian siswa juga tidak bisa dikuasai oleh guru, selain itu kelas menjadi pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang aktif dalam kelas hanya beberapa, bisa dikatakan hanya siswa juara kelas yang menonjol sedangkan siswa lain lebih banyak diam atau tidak bertanya dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Nilai yang didapatkan siswa cenderung mencapai KKM atau di bawah KKM, karena siswa belum mampu menyerap inti dari materi belajar yang diberikan oleh guru sehingga pada saat ujian diberikan siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Sesuai dengan fenomena yang terjadi, diduga bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan teori saja akan mengakibatkan siswa malas dan tidak mengerti dengan materi yang diajarkan, dapat

dilihat dari rata-rata hasil Ujian Tengah Semester siswa pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Nilai Rata-Rata Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 15 Padang TA 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1.	9.A	32	60,69
2.	9.B	30	39,93
3.	9.C	29	46,21
4.	9.D	30	36,73
5.	9.E	29	47,03
6.	9.F	29	47,93
7.	9.G	29	42,20
8.	9.H	30	36,07
	Total	238	

Dari data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai UTS IPS siswa kelas IX tahun ajaran 2020/2021 tergolong rendah, yaitu 47,03 di kelas IX.E dan 47,93 di kelas IX.F, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 75. Salah satu cara mengatasi hal tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih tepat untuk membangkitkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menimbang hal di atas, maka peneliti bermaksud mengajukan judul **“Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game-**

Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 15 Padang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, yaitu :

1. Hasil belajar siswa di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial rendah di bawah KKM.
2. Pemilihan media pembelajaran oleh guru kurang tepat.
3. Guru masih mendominasi kelas dalam proses belajar dengan metode ceramah.
4. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPS.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah yang tersebut dapat diketahui bahwa banyak masalah pembelajaran di SMP Negeri 15 Padang. Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, maka penelitian ini peneliti batasi pada pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai *Digital Game-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX di SMP Negeri 15 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 15 Padang dengan menggunakan aplikasi *games* kuis Kahoot! pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
2. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *games* kuis Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 15 Padang pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 15 Padang dengan menggunakan aplikasi *games* kuis Kahoot! pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *games* kuis Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 15 Padang pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi, interaksi, hasil belajar, dan dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar.

2. Bagi Guru

Pada penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif guru dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah memanfaatkan hasil penelitian ini untuk dijadikan bahan dalam peningkatan hasil belajar siswa dan menjadi sekolah terbaik.

4. Bagi Mahasiswa

Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang sejenis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai *digital game-based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 15 Padang, maka dapat diambil kesimpulan penggunaan aplikasi Kahoot! dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran IPS membuat siswa antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan berdasarkan hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol setelah melakukan penelitian. berdasarkan hasil uji t yang diperoleh maka penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai *digital game-based learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 15 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Diharapkan kepada guru – guru di SMP Negeri 15 Padang yang mengajar Mata Pelajaran IPS di kelas IX dapat menggunakan aplikasi pembelajaran diantaranya aplikasi Kahoot! untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Kepada kepala sekolah atau yang bertanggung terhadap keberhasilan pembelajaran IPS agar dapat memotivasi dan membina guru-guru untuk menggunakan media dalam pembelajaran yang lebih variatif.
3. Aplikasi Kahoot! sebagai media belajar dapat juga digunakan pada Mata Pelajaran selain IPS, karena telah memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membangun suasana belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- All, A., E. Patricia Nunez., J. Van Looy. (2014). *Measuring Effectiveness in Digital Game-Based Learning: A Methodological Review. International Journal os Serious Game*. 1(2): 3-21.
- Azhar, Arsyat. (2013). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada hal. 16-17.
- Benardi, Andi Irwan, dkk. (2013). *Evaluasi Kompetensi Profesionalisme Guru Geografi SMA Negeri di Kabupaten Semarang*. Semarang: JERE 2 ,33-36.
- Hamalik, Oemar. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Irawan, Dicky., O, Ofianto., Aisiah. (2019). *Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA*. Padang: Jurnal Halaqah. Vol. 1, no. 1.
- Jamshidifarsani, M. (2019). *Technology-Based Reading Intervention Programs for Elementary grades: An analytical review. Computers & education*, 128, 427-451
- Jihad, Asep, Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khoerunnisa, Ferninda. (2016). *Penggunaan Media Digital Game-Based-Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Perakitan Komputer di SMK N 8 Semarang*. Skripsi, Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Kurnia, Dewi. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Mafruhah, dkk. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di*