

**PEMANFAATAN *LEARNING GAME* KAHOOT UNTUK
MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN SISWA DALAM MENGHADAPI
BENCANA KEBAKARAN HUTAN DAN LAHAN
DI SMAN 1 RANTAU BADAUH**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Strata Satu (S1) Pendidikan Geografi**



Oleh:
Arendra Yanuardi
NIM : 1910115210015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Arendra Yanuardi
NIM 1910115210015

Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada tanggal...*09. Januari 2024*

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing 1



Prof. Dr. Deasy Arisanty, M.Sc.
NIP. 19811220 200604 2 002

Penguji 1



Dr. Eva Alviawati, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19791127 200801 2 009

Pembimbing 2



Muhammad Muhaimin, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19921006 202421 1001

Penguji 2



Aswin Nur Saputra, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19910315 202321 1 023


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Geografi
Tanggal...*09. Januari 2024*

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu
Pencapaian Sosial



Dr. H. Sidarta Adyatma, M.Si.
NIP. 19671003 200212 1 001

Ketua Program Studi Pendidikan
Geografi



Dr. Karunta Puji Hastuti, M.Pd
NIP. 19820213 200312 2 001

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN *LEARNING GAME KAHOOT* UNTUK
MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN SISWA DALAM MENGHADAPI
BENCANA KEBAKARAN HUTAN DAN LAHAN
DI SMAN 1 RANTAU BADAUH**

Oleh:

Arendra Yanuardi
NIM. 1910115210015

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Deasy Arisanty, M.Sc.
NIP. 19811220 200604 2 002

Pembimbing Pendamping



Muhammad Muhaimin, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19921006 202421 1001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin,



Dr. Karunia Puji Hastuti, M.Pd
NIP. 19820213 200312 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arendra Yanuardi
NIM : 1910115210015
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas : Lambung Mangkurat (ULM)

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut didalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 20 Januari 2024



Arendra Yanuardi
NIM : 1910115210015

ABSTRACT

Kahoot is a learning media that can increase students' interest and motivation to learn. The application of learning using the Kahoot game media can be used to increase students' preparedness in facing forest and land fire disasters. This research aims to determine the effect of using the Kahoot learning game media on student learning outcomes. The population of this research is class XII IPS 2 students at SMAN 1 Rantau Badauh, with a total of 22 students.

The type of research used in this research is experimental research. The method in this research is pre-experimental (Pre-Experimental Design) with a quantitative approach and One-Group Pretest-Posttest research design. Then analyze the data with the N-gain test and paired sample difference test (Paired Sample t-Test) using SPSS 25 (Statistical Package of Social Science) software to see whether there is an increase in learning outcome scores between before and after a treatment is applied.

The results of the research using the N-Gain test are an average value of 56.4989 or 56%, which is quite effective and according to the N-Gain category is moderate. Based on the hypothesis with a paired difference test (Paired Sample t-Test) it is known that the Sig value. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there is an average difference between pretest and posttest learning outcomes, which means there is an influence on the use of the Kahoot learning game media on student learning outcomes to increase preparedness in facing forest and land fire disasters in class XII IPS 2 at SMAN 1 Rantau Badauh .

Keywords: *Games Kahoot, Learning Results, Disaster Preparedness*

INTISARI

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *game kahoot* dapat digunakan untuk meningkatkan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana kebakaran hutan dan lahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *learning game kahoot*, terhadap hasil belajar siswa. Populasi dari penelitian ini yaitu siswa kelas XII IPS 2 di SMAN 1 Rantau Badauh, dengan jumlah 22 siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode dalam penelitian ini adalah Pre-eksperimen (*Pre-Exsperimantal Desain*) dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*. Kemudian analisis data dengan uji *N-gain* dan uji beda sampel berpasangan (*Paired Sample t-Test*) dengan menggunakan sofeware SPSS 25 (*Statistical Package of Social Science*) untuk melihat adanya peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan sebuah perlakuan.

Hasil dari penelitian menggunakan uji *N-Gain* yaitu nilai rata-rata sebesar 56.4989 atau 56% termasuk cukup efektif dan menurut kategori *N-Gain* sedang. Berdasarkan hipotesis dengan uji beda berpasangan (*Paired Sample t-Test*) diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest*, yang artinya ada pengaruh terhadap penggunaan media *learning game kahoot* terhadap hasil belajar siswa untuk meningkatkan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana kebakaran hutan dan lahan pada kelas XII IPS 2 di SMAN 1 Rantau Badauh.

Kata Kunci : *Game Kahoot*, Hasil Belajar, Kesiapsiagaan Bencana

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan juga karunia-Nya, penulis dapat melaksanakan penelitian di SMA N 1 Rantau Badauh serta dapat menyusun skripsi dengan judul “Pemanfaatan *Learning Game Kahoot* Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Siswa Dalam Menghadapi Bencana Kebakaran Hutan dan Lahan di SMAN 1 Rantau Badauh”. Penulis menyusun skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dengan program studi Pendidikan Geografi di Universitas Lambung Mangkurat.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam menghadapi bencana kebakaran hutan dan lahan, dengan diberikan perlakuan menggunakan media *game kahoot* dalam proses pembelajaran. Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Sunarto Basuki, M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Dr. Sidharta Adyatma, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
5. Ibu Dr. Karunia Puji Hastuti, M.Pd selaku Koordinator Progran Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

6. Ibu Prof. Dr. Deasy Arisanty, M.Si dan Bapak Muhammad Muhaimin, S.Pd., M.Sc selaku dosen pembimbing skripsi yang memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Eva Alviawati, M.Sc dan Bapak Aswin Nur Saputra, S.Pd., M.Sc selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan masukan terhadap skripsi ini.
8. Bapak Apriyanto, M.Pd., selaku staf tata usaha dan perpustakaan Program Studi Pendidikan Geografi.
9. Bapak Muhammad Rahmatullah, S.Pd M.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Rantau Badauh yang telah memberikan izin untuk penelitian.
10. Ibu Eka Puji Astuty, S.Pd selaku guru Geografi di SMAN 1 Rantau Badauh yang telah membantu mengordinir siswa untuk penelitian.
11. Kedua orang tua, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, do'a dan semangat dalam kesuksesan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar penulis bisa lebih baik lagi kedepanya dalam membuat sebuah skripsi. Mohon maaf jika masih banyak kekurangan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan juga dapat menambah ilmu bagi penulis.

Terimakasih.

Banjarmasin, 22 Desember 2023

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
INTISARI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Asumsi & Keterbatasan Penelitian	9
F. Ruang Liangkup Penelitian.....	9
G. Definisi Operasiaonal.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kahoot.....	12
B. Game Edukasi	13
C. Media Pembelajaran.....	14
D. Kesiapsiagaan Bencana.....	15
E. Kebakaran Hutan dan Lahan.....	17
F. Hutan.....	19
G. Lahan.....	21
H. Keaslian Penelitian.....	22
I. Kerangka Berfikir	33
J. Hipotesis	34
BAB III METODE	35
A. Metode Penelitian	35

B.	Desain Penelitian	35
C.	Variabel Penelitian.....	36
D.	Populasi dan Sampel	37
E.	Pengambilan Sampel.....	38
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	38
1.	Data Primer	39
G.	Teknik Pengolahan Data	40
H.	Analisis Data.....	41
I.	Diagram Alir	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
A.	Deskripsi Wilayah.....	45
B.	Hasil Penelitian	66
C.	Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP.....		75
A.	Kesimpulan	75
B.	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....		77
LAMPIRAN.....		85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	22
Tabel 3. 1 One Group Pretest-Posttest Design.....	36
Tabel 3. 2 Variabel dan Indikator Penelitian	36
Tabel 3. 3 Interpretasi Nilai N-gain.....	42
Tabel 3. 4 Interpretasi Nilai N-gain Persentase (%)	42
Tabel 3. 5 Interpretasi Penilaian.....	42
Tabel 4. 1 Luas Daerah Menurut Desa/Kelurahan di Kecamatan Rantau Badauh 2021.....	45
Tabel 4. 2 Jumlah Peserta Didik SMAN 1 Rantau Badauh.....	48
Tabel 4. 3 Fasilitas Pada SMAN 1 Rantau Badauh.....	49
Tabel 4. 4 Daftar Guru dan Staf SMAN 1 Rantau Badauh.....	50
Tabel 4. 5 Jumlah Curah Hujan (mm) Menurut Bulan di Kecamatan Rantau Badauh Tahun 2014-2022.....	61
Tabel 4. 6 Klasifikasi Iklim di Kecamatan Rantau Badauh.....	62
Tabel 4. 7 Klasifikasi iklim menurut Schmidt-Ferguson.....	64
Tabel 4. 8 Data Jumlah Penduduk Kecamatan Rantau Badauh dalam angka 2022.....	65
Tabel 4. 9 Hasil <i>N-Gain</i>	68
Tabel 4. 10 Hasil Uji Beda Sampel Berpasangan (Paired Sample t-Test).....	69
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas XII IPS 2 SMAN 1 Rantau Badauh....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Luas Kebakaran lahan dan Hutan di Indonesia (2016-2022).....	5
Gambar 1. 2 Jumlah Kasus Kebakaran Hutan Kecamatan Rantau Badauh (2021).....	6
Gambar 4. 1 Peta Administrasi Kecamatan Rantau Badauh.....	52
Gambar 4. 2 Peta Tanah Kecamatan Rantau Badauh	54
Gambar 4. 3 Peta Geologi Kecamatan Rantau Badauh.....	56
Gambar 4. 4 Peta Topografi Kecamatan Rantau Badauh.....	58
Gambar 4. 5 Peta Hidrologi Kecamatan Rantau Badauh.....	60
Gambar 4. 6 Pengerjaan Soal <i>Pretest</i>	70
Gambar 4. 7 Pembelajaran <i>Game Kahoot</i>	71
Gambar 4. 8 Pengerjaan Soal <i>Posttest</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	86
Lampiran 2. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	94
Lampiran 4. Uji <i>N-Gain</i>	100
Lampiran 5. Uji Beda Sample Berpasangan (<i>Paired Sample t-Test</i>).....	100
Lampiran 6. Penerapan Kahoot.....	103
Lampiran 7. Hasil Dokumentasi Penelitian	104