

**PENGARUH GAME EDUKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMAN 1 KANDANGAN**



SKRIPSI

Oleh:

MARISA DINI ADILA

2010113220017

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

Juli 2024

**PENGARUH GAME EDUKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMAN 1 KANDANGAN**

Oleh:

MARISA DINI ADILA
2010113220017

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Juli 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marisa Dini Adila
NIM : 2010113220017
Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGARUH GAME EDUKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 KANDANGAN”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, 11 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Marisa Dini Adila


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Marisa Dini Adila
NIM : 2010113220017
Judul skripsi : Pengaruh Game Edukasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran
Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1
Kandangan

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 11 Juli 2024

Pembimbing



Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si

NIP. 19621213 198811 1 001

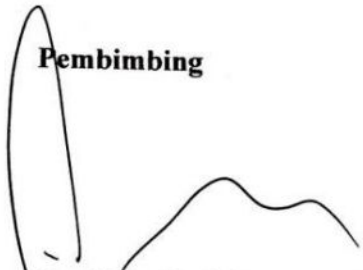
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Game Edukasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Kandangan.

Yang disusun oleh: Marisa Dini Adila, NIM: 2010113220017, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 11 Juli 2024.

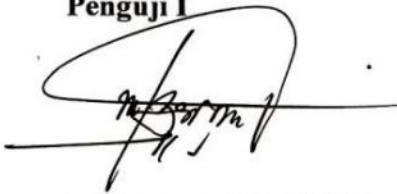
Dewan Penguji

Pembimbing



Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si
NIP. 19621213 198811 1 001

Penguji I



Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP. 19820321 200604 1 001

Penguji II



Alfi Fadhilah Hakim Harahap, M.Pd
NIP. 19910926 202321 2 044

Mengetahui

**Ketua Jurusan,
Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Sidharta Adyatma, M.Si
NIP. 19671003/200212 1 001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Marisa Dini Adila, 2024. *Pengaruh Game Edukasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Kandangan.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si.).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran ekonomi terhadap hasil belajar dan mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran ekonomi siswa kelas X SMAN 1 Kandangan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas X G SMAN 1 Kandangan, teknik pengumpulan data menggunakan tes dan kuesioner untuk uji validitas, reliabilitas, uji taraf kesukaran, uji daya pembeda soal, analisis data menggunakan analisis uji prasyarat dan analisis hipotesis yaitu uji regresi linier sederhana dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif atau signifikan antara game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran ekonomi terhadap hasil belajar siswa dan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi kahoot sebagai media pembelajaran ekonomi siswa kelas X G SMAN 1 Kandangan. Saran untuk peneliti selanjutnya, hendaknya dalam proses pembelajaran menggunakan media game Kahoot, terlebih dahulu melakukan pembelajaran materi kemudian pembelajaran dengan kuis, sehingga fokus siswa tidak terpecah antara materi dan game kuis pada mata pelajaran ekonomi maupun pada mata pelajaran lainnya.

Kata kunci: Game Edukasi, Kahoot, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang yang telah memberikan nikmat, taufik dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Game Edukasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Kandangan". Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana (S-1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari doa orang tua, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. ALLAH SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda Rusbandi, Ibunda Masliana, kakak Riska Andini dan Rusman Efandi, dan adik Risma serta seluruh keluarga tercinta yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan moril dan material hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. Sidharta Adyatma, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
6. Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd, M.Si selaku pembimbing yang banyak memberikan bimbingan, saran, arahan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan limpahan ilmu, wawasan, motivasi, serta pengalaman selama menempuh pendidikan.
8. Kepala sekolah SMAN 1 Kandangan, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
9. Ibu Nurhayati, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Kandangan, yang telah memberi bantuan dan bimbingan dalam penelitian.
10. Para siswa SMAN 1 Kandangan yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Sahabat penulis Rahmika, Safitri, Nur Aida yang telah kebersamai penulis dalam kondisi apapun, serta kawan-kawan lain yang selalu membantu, memberikan semangat dan motivasi, selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
12. Semua pihak yang memberikan bantuan yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Dan meminta maaf apabila terdapat salah kata yang kurang berkenan. Semoga bantuan dan kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan pahala dan Ridho dari Allah SWT. Aamiin Yaa Rabbal Alamin. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Banjarmasin, Juli 2024

Penulis

Marisa Dini Adila

NIM 2010113220017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Teoritis	10
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Tempat dan Waktu Penelitian	42
B. Desain Penelitian	42
C. Definisi Operasional Variabel.....	43

D. Populasi dan Sampel.....	44
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
H. Teknik Analisis Data	57
I. Prosedur Penelitian	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Deskripsi Data	62
2. Hasil Uji Prasyarat	68
3. Hasil Uji Hipotesis.....	70
B. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Rata – Rata Hasil Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2023/2024	4
Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Mata Pelajaran Ekonomi	17
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	42
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel	43
Tabel 3. 3 Populasi Siswa	44
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Instrument Tes	47
Tabel 3. 5 Skala Likert	48
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket	48
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas	50
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas	51
Tabel 3. 9 Koefisien Reliabilitas	53
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas	53
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas	53
Tabel 3. 12 Kriteria Taraf Kesukaran	54
Tabel 3. 13 Hasil Uji Taraf Kesukaran	55
Tabel 3. 14 Kriteria Daya Pembeda	56
Tabel 3. 15 Hasil Uji Daya Pembeda	56
Tabel 3. 16 Kriteria persentase respon siswa	60
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4. 2 Hasil Data Respon Siswa	65
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	68
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Uji Linearitas	69
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Uji Linier Sederhana	70
Tabel 4. 6 Hasil Uji T Berpasangan	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Draft Wawancara	84
Lampiran 2 Instrumen Sebelum Validitas	85
Lampiran 3 Uji Validitas	96
Lampiran 4 Uji Reliabilitas	109
Lampiran 5 Uji Taraf Kesukaran.....	110
Lampiran 6 Uji Daya Pembeda	116
Lampiran 7 Uji Prasyarat	117
Lampiran 8 Uji Statistik	118
Lampiran 9 Data Penelitian	120
Lampiran 10 Lampiran Modul Ajar	124
Lampiran 11 Media Pembelajaran Kahoot	140
Lampiran 12 Dokumentasi.....	143
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	146