

## ABSTRAK

ELSA AULIA MARTHA,2024. **Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 9 Tasikmalaya.** Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi Tasikmalaya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Geografi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya belum pernah menggunakan Metode *Game Based Learning* menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Platform Kahoot*. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Negeri 9 Tasikmalaya, bahwa permasalahan yang diteliti mengenai proses pembelajaran Geografi melalui Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Variabel pada penelitian ini meliputi Metode *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* sebagai variabel bebas dan Hasil Belajar Peserta Didik sebagai Variabel terikat. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, studi dokumentasi dan studi literatur. Jumlah sampel terdiri dari 64 peserta didik yang terdiri dari 31 orang peserta didik dari kelas eksperimen dan 33 orang peserta didik dari kelas kontrol dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang diawali dengan uji instrumen, uji prasyarat, uji analisis dan uji hipotesis. Berdasarkan analisis langkah-langkah Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui tahapan persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi serta *Pretest* dan *Posttest*. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik sebesar terjadi kenaikan 58 % dengan nilai rata-rata *Pretest* 53 dan *Posttest* 84 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan media *Powerpoint* terjadi peningkatan yang tidak signifikan dengan persentase 23 % dengan nilai rata-rata *Pretest* 60 dan nilai *Posttest* 74.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*, *Platform Kahoot*, Hasil Belajar

## **ABSTRACT**

**ELSA AULIA MARTHA, 2024. *Implementation of Game Based Learning Using the Kahoot Platform as an Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes* (Experimental Study on Geography Subjects, Sub-Material, Indonesian Cultural Diversity in Class.**

*This research is motivated by the Geography learning process at SMA Negeri 9 Tasikmalaya which has never used the Game Based Learning Method using interactive learning media such as the Kahoot Platform. Based on a preliminary study conducted by researchers at SMA Negeri 9 Tasikmalaya, the problem studied concerns the Geography learning process through the Implementation of Game Based Learning Using the Kahoot Platform as an Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. The aim of this research is to produce media that is able to improve the learning outcomes of students in class XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya. The variables in this research include the Game Based Learning Method using the Kahoot Platform as the independent variable and Student Learning Outcomes as the dependent variable. This research uses quantitative descriptive methods with data collection techniques in the form of observation, interviews, tests, documentation studies and literature studies. The total sample consisted of 64 students consisting of 31 students from the experimental class and 33 students from the control class using purposive sampling techniques. Data analysis techniques begin with instrument testing, prerequisite testing, analysis testing and hypothesis testing. Based on the analysis of the steps for implementing Game Based Learning Using the Kahoot Platform as an Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes through the preparation stage, implementation stage and evaluation stage as well as Pretest and Posttest. The results of this research are that there is an influence on student learning outcomes after implementing Game Based Learning Using the Kahoot Platform as an Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes, amounting to an increase of 58% with an average Pretest score of 53 and Posttest 84, whereas in the control class which uses Discovery Learning learning using Powerpoint media experienced an insignificant increase with a percentage of 23% with an average Pretest score of 60 and Posttest score of 74.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Kahoot Platform, Learning Outcomes*