

## ABSTRAK

**Widyaa Sukmawati, 2022**, Pemanfaatan Digital *Game Based Learning* dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis), Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Ciamis yang merupakan salah satu sekolah di kawasan Ciamis. Dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia, maka digunakan *game based learning* dengan aplikasi Kahoot. *Game Based Learning* dengan aplikasi Kahoot akan membuat suasana di dalam kelas lebih menyenangkan, yang mana akan membuat peserta didik menjadi aktif dan termotivasi selama kegiatan proses pembelajaran. *Game Based Learning* dengan aplikasi Kahoot ini diharapkan dapat mengoptimalkan peserta didik dalam memahami materi Dinamika Kependudukan Indonesia sehingga hasil belajar akan meningkat dari hasil penilaian sebelumnya. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, kuesioner, studi pustaka dan studi dokumentasi serta menggunakan teknik analisis data dengan uji instrumen, uji prasyarat, uji analisis dan uji hipotesis. Populasi yang diambil adalah peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis yang terdiri dari 4 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, sehingga memperoleh 2 kelas yaitu kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan *game based learning* dengan aplikasi Kahoot di kelas eksperimen menggunakan beberapa tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar di kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 45 menjadi 75,4 pada nilai rata-rata *posttest*. Sedangkan perbandingan hasil belajar kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar.

## **ABSTRACT**

**Widyaa Sukmawati, 2022**, Pemanfaatan Digital Game Based Learning dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis), Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

*This research was conducted at SMA Negeri 2 Ciamis which is one of the schools in the Ciamis area. In an effort to improve student learning outcomes in class XI IPS on the subject of Indonesian Population Dynamics, game based learning is used with the Kahoot application. Game Based Learning with the Kahoot application will make the atmosphere in the classroom more fun, which will make students active and motivated during the learning process activities. Game Based Learning with the Kahoot application is expected to optimize students in understanding the Indonesian Population Dynamics material so that learning outcomes will increase from the results of the previous assessment. This research method uses experimental methods, with data collection techniques using observations, tests, questionnaires, literature studies and documentation studies and uses data analysis techniques with instrument tests, prerequisite tests, analysis tests and hypothesis testing. The population taken is the students of class XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis which consists of 4 classes. Sampling was done by random sampling technique, so that it obtained 2 classes, namely class XI IPS 3 as the experimental class and class XI IPS 4 as the control class. The learning process in the classroom using game-based learning with the Kahoot application in the experimental class uses several stages, namely the preparation, implementation, and evaluation stages. The results showed an increase in learning outcomes in class XI IPS 3 as an experimental class by obtaining an average pretest score of 45 to 75.4 in the posttest average value. While the comparison of learning outcomes for class XI IPS 3 as the experimental class has better results than class XI IPS 4 as the control class.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Kahoot Application, Learning Outcomes.*